**Игры, помогающие научиться ребёнку отстаивать своё мнение** *По книге Т.Шишовой Застенчивый невидимка*

*Если вы хотите, чтобы застенчивый ребёнок раскрепостился по-настоящему, учите его отстаивать собственное мнение. И не где-нибудь там, вдали от дома, а прежде всего здесь, в вашей квартире, в разговорах и спорах с вами. Конечно, без грубости и хамства, но и вы тоже не кипятитесь, натолкнувшись на несогласие. Чтобы научить ребенка отстаивать собственное мнение, надо сперва этим мнением поинтересоваться. А то как бывает? С ним общаются преимущественно в форме распоряжений и инструкций: «Помой руки, иди обедать, убирай игрушки, ложись спать. Когда посмотришь мультик, надо выключить телевизор. Снятую одежду вешают на стул, а не разбрасывают по полу». И неизмеримо реже звучат фразы типа: «Что тебе приготовить сегодня на ужин: картошку с грибами или плов?» А даже если порой и звучат, то ответ: «Яичницу», выбивает из колеи. Как-так яичницу? Ее же едят по утрам! И начинается... Ну, а про вопросы типа «Как ты думаешь, почему?..» и говорить нечего. Слово «почему» обычно звучит в совершенно ином контексте.(«Почему ты себя так ведешь?», «Почему не сделал уроки?») Это призыв к покаянию, а вовсе не к свободному обмену мнениями. Предлагаю вам маленький тест: в течение 2-3 дней ходите по дому с блокнотом и ставьте галочки — на одном листке, когда вы отдаете ребенку инструкции, а на другом — когда интересуетесь его мнением. Думаю, результат вас впечатлит.*

1. **«ОЗОРНОЙ ДВОЙНИК»**(для детей 4-7лет) Ведущий договаривается с детьми о том, что они повторяют все его жесты, кроме одного, вместо которого они делают свой, тоже заранее оговоренный жест (допустим, когда он подпрыгивает, они должны будут присесть). Тот, кто ошибется, выбывает из игры. С детьми 6-7 лет можно, во-первых, увеличить количество неповторяемых жестов, а во-вторых, индивидуализировать их. Каждый ребенок должен будет сделать что-то свое. То есть, перед ним будет стоять цель не поддаться не только внушению ведущего, но и влиянию остальных игроков. А это не так-то просто, учитывая, что истинно застенчивые дети очень внушаемы.

2. **«ОТРАЖЕНИЕ В ЗЕРКАЛЕ»**(для детей 7-10 лет) Правила, казалось бы, еще проще, чем в предыдущей игре: повторяй жесты ведущего - и все тут. Но только изображай его двойника в зеркале. Кто ошибется — выбывает из игры. Однако несмотря на кажущуюся простоту этой игры, победить в ней нелегко. Дети наверняка будут путаться при необходимости, скажем, наклониться влево, когда ведущий нагибается вправо. Поэтому задания нужно усложнять постепенно. Сначала соотношение жестов, которые копируются полностью и движений, которые требуют мысленной корректировки, должно быть примерно 7:1. Например: присели, выпрямились, подпрыгнули, наклонились вперед, выпрямились, привстали на цыпочках, опустились, подняли ПРАВУЮ руку («отражение» поднимает левую). Потом оно должно сокращаться. Но учтите, что самое сложное — это не когда соотношение становится 1:7, а когда «зеркальные» и «незеркальные» движения даются вперемежку. (1:1 или 2:1).

3. **«ОПАЗДЫВАЮЩЕЕ ЗЕРКАЛО»**(игра, предложенная В.Петрусинским, подходит для детей 8-14 лет) Играющие рассаживаются в круг. Им нужно представить себе, что они прихорашиваются перед зеркалом. Сделали одно движение- задержались на секунду, посмотрели в зеркало. Другое движение — пауза, третье — пауза. Сосед слева должен повторять движение ведущего, но только тогда, когда он начнет второе движение. Третий слева тоже будет повторять это, но с опозданием уже на два шага (т.е. когда его правый сосед начнет воспроизводить второе движение ведущего, а сам ведущий сделает уже третье движение). Таким образом, последний игрок должен будет держать в уме достаточно много предыдущих движений, поэтому детям лет 8-9 не следует играть в большом составе, им такая нагрузка не под силу.

4. **«ПИШУЩАЯ МАШИНКА»**(для детей 6-14 лет) Взрослый ведущий распределяет между детьми буквы ал фавита. Затем ведущий произносит какое-то слово, а игроки «распечатывают» его на «пишущей машинке»: сначала первая «буква» хлопает в ладоши, потом вторая и т.д. Если дети маленькие и их немного, распределите не все, а несколько букв, и складывайте из них коротенькие слова.

5. **«УПРЯМЫЙ ОСЛИК»**(для детей 4-5 лет) Истинно застенчивые дети покладисты. Родители почти никогда не жалуются на их упрямство и негативизм. Ребенок другого склада начинает бунтовать, когда на него давят. А «невидимки» терпят, хотя сила давления, оказываемая на них родителями, обычно больше, чем в других семьях. Поэтому истинно застенчивому ребенку полезно хотя бы в игре побыть упрямцем. Не бойтесь, он не переймет дурных привычек, а просто еще немного раскрепостится. Тем более, что ослик по сюжету будет попадать в смешные и нелепые ситуации. Игра проводится на ширме. Все должно вертеться вокруг нежелания ослика подчиняться хозяину. Вот он идет навьюченный с базара и на полпути ложится на дорогу, отказываясь идти дальше. Вот он увидел аппетитную колючку и бежит к ней, не поддаваясь на уговоры хозяина. А потом молчит, когда надо закричать, и наоборот, кричит, когда надо замолчать, и т.п. Поинтересуйтесь мнением ребенка (но не в самом начале игры, а немного погодя), добрый ли у ослика хозяин, не слишком ли он нагружает ослика разными заданиями. Может быть, ослик просто устает и потому упрямится? Меняйтесь в процессе игры ролями.

6. **«ДОЧКИ-МАТЕРИ»**(для детей 5-8 лет) Застенчивой девочке полезно играть с мамой, которая будет исполнять роль дочки. Причем в данном случае маме не следует руководить игрой. Ее задача прямо противоположная: полностью подчиниться воле дочери, стараясь не привносить в игру привычных стереотипов семей- ных взаимоотношений. Заранее предупреждаю, задача не из легких. Так что следите за собой в оба!

7. **«У КОГО БОЛЬШЕ ДОВОДОВ?»** (для детей 7-14 лет) Ведущий произносит какое-либо утверждение, а игроки его подтверждают. Можно приводить в качестве доводов и какие-то примеры из жизни. (Порой детям так бывает легче). Если в игре примет участие много детей, застенчивый ребенок рискует остаться в тени, поэтому играть стоит втроем, а еще лучше — вдвоем. Заметив, что ребенок затрудняется, тактично помогите ему наводящими вопросами. Примеры утверждений: - Читать полезно, (потому что...). - Ссориться плохо, (потому что...). - Уроки лучше делать побыстрее. - Лучше иметь много друзей, чем мало. - Иметь собаку — это здорово! - Пятерка лучше четверки.

8. **«А ЭТО КАК СКАЗАТЬ...»**(для детей 10-14лет) На сей раз выбираются уже не столь бесспорные утверждения, и игроки должны будут не только подтвердить их, но и опровергнуть. Например: - Хорошо иметь кучу денег (кто-нибудь наверняка упомянет про воров и мафию, а ребенок постарше, особенно любящий читать, вероятно, вспомнит достаточно распространенный в литературе мотив переживаний богатых людей, подозревающих окружающих в том, что они любят не его самого, а лишь его капиталы). - Хорошо всегда выигрывать. - Когда тебе делают замечания, это неприятно. — Сидеть дома одному скучно. - Взрослые всегда правы. - Смотреть телевизор вредно.

9. **«ХИТРОУМНЫЙ СПОРЩИК»**(для детей 10-14 лет) Со старшими детьми можно попробовать усложнить игру «У кого больше доводов?» и попытаться придумать контраргументы к вышеприведенным (и аналогичным им) утверждениям. Скажем, высказывание «Читать полезно» вовсе не будет восприниматься как аксиома для людей с сильной близорукостью (а еще смотря какие книжки читать, а еще смотря в какое время - чтение в час ночи принесет ребенку больше вреда, чем пользы!). Ссориться, конечно, плохо, но поссорившись с человеком, который обижал или вас или вашего друга, вы будете чувствовать себя правым. И с уроками вообще-то лучше покончить побыстрее, но если они будут сделаны шаляй-валяй, вряд ли это вызовет восторг у учительницы. А четверка по русскому лучше, чем пятерка по физкультуре. По крайней мере, это мнение подавляющего большинства родителей. И с собакой все не так однозначно..