



Речевое общение в игре детей, со сложностями в поведении.

В ролевой игре заложены большие возможности для развития навыков общения, в первую очередь — развития

рефлексии как человеческой способности осмысливать свои собственные действия, потребности и переживания, соотнося их с действиями, потребностями и переживаниями других людей. В способности к рефлексии таится возможность понимать, чувствовать другого человека.

Именно в условиях общения по поводу игры ребенок сталкивается с необходимостью устанавливать контакты, применять на практике усваиваемые нормы поведения по отношению к своим сверстникам, приспособлять эти нормы и правила к разнообразным конкретным ситуациям. **В самом общении детей друг с другом непрерывно возникают ситуации, требующие согласования действий, проявления доброжелательного отношения к сверстникам, умения отказаться от личных желаний ради достижения общих целей.**

Дети, конечно же, **не всегда находят нужные способы установления отношений.** Нередко между ними возникают конфликты, когда каждый отстаивает свое желание, не считаясь с желаниями и правами сверстников. Но именно в этом возрасте ребенок открывает для себя ту истину, что **без сопереживания другому, без уступки другому** он сам останется в проигрыше. В игре ребенок попадает в отношения зависимости от других детей.

Общение по поводу игры выступает в действительности как школа социальных отношений. Именно в этих ситуациях **ребенок учится быть человеком.** Для каждого ребенка пяти-шести лет значимо быть принятым сверстниками, поэтому он старается соответствовать ожиданиям играющих

Ребенок, отстающий в сообразительности, плохо владеющий нужными для игры действиями, отличающийся медлительностью, также вызывает

раздражение сверстников. С таким трудно договориться, он постоянно нарушает правила, по его вине расстраивается игра. Таким ребенком в конце концов пренебрегают, и он попадает в число непринятых.

Капризули, плаксы, вредные, агрессивные, все те, кто не в состоянии доиграть до естественного конца сюжета, и другие дети, которые затрудняют нормальные игровые отношения, становятся непринятыми сверстниками. Они — источник конфликтов и напряжений. Они — источник эмоционального дискомфорта. Сверстники не хотят с такими связываться.

Игровые отношения — суровые отношения по правилам. Только опрятный, смысленный и хороший ребенок не будет раздражать других детей, будет нравиться, и будет ими принят. Слабый ребенок с физическими недостатками также вызывает у детей неприязнь, как и неопрятный или новенький. Тихий или плаксивый может вызывать желание не принимать его в игру. От душевных качеств взрослого зависит, будут ли дети способны к сопереживанию, состраданию и великодушию.

Развитие личности ребенка будет неполным, если ребенком не движет **потребность быть признанным.** Здесь, однако, могут возникнуть такие негативные образования, как зависть (чувство злой досады, вызванное благополучием, успехом другого), чувство неприязни, вражды. В этом случае ребенок грубо говорит гадости, «колдует» (символически мешает успеху другого). Это выражается в том, что ребенок говорит под руку: «Не попадешь, не попадешь!», «Мимо! Мимо!» и др.

Притязая на интересную или главную роль в игре, на победу в соревновательной игре с правилами, ребенок при неуспехе может пережить острое чувство зависти и ненависти. Оно **вызывается стремлением быть успешнее, чем другие.** Притязающему ребенку становится сложно сопереживать успешному — он сам хочет быть успешным. В то же время успешный, радуясь своей победе, может испытывать не просто радость, но и переживать злорадство — злобную радость из-за неуспеха другого. Общение в разных жизненных коллизиях тяжело дается ребенку — ведь он так неопытен в общении.

Здесь особенно нужна педагогическая бдительность. Именно соревновательные ситуации вызывают зависть и недоброжелательность неуспешных и злорадство, пренебрежение, хвастовство успешных. **При проведении соревнований следует помнить, что дети пяти-шести лет**

***еще слабы морально. Только взрослый, может помочь
детям, обучая их сопереживанию и сорадости.***