**WPŁYW GIER PLANSZOWYCH NA ROZWÓJ DZIECKA**

Zima, to okres w ciągu roku, w którym szczególnie długie są wieczory. Dlatego warto ten czas wykorzystać na odświeżenie sobie w  pamięci zasad niegdyś powszechnie znanych i lubianych gier planszowych takich jak np. chińczyk, memo, scrable, loteryjka, grzybobranie, domino, warcaby, itd. To świetna okazja i sposób na wspólne spędzenie czasu  z dzieckiem.

Gry planszowe to świetna alternatywa dla czasu spędzonego przed telewizorem, komputerem, czy tabletem. W czasach, kiedy  żyjemy w ciągłym biegu, trudno jest  znaleźć chwilę na odpoczynek i relaks w gronie najbliższych. Gry planszowe umożliwiają spędzenie czasu  w sposób ciekawy, aktywny i w miłej, rodzinnej atmosferze.

**ZALETY GIER PLANSZOWYCH:**

\* uczą przestrzegania zasad i reguł gry

\* integrują rodzinę, choćby ze względu na to, że mogą w nie grać uczestnicy w różnym wieku

\* pomagają w nauce czytania i liczenia (np. w "Chińczyku" dziecko korzysta z kostki - zdobywa zatem umiejętność liczenia, a "Scrable" umożliwiają ćwiczenia w czytaniu i utrwalaniu zasad ortografii)

\* pozwalają oswoić się z możliwością przegranej

\* rozwijają spostrzegawczość i pamięć (np. "Memo" wymaga zapamiętania, jaki obrazek jest na odwrocie, a "Bystre oczko" ćwiczy szbkość spostrzegania)

\* zachęcają do rozpoznawania kształtów i kolorów (np. Figuraki, Patyczaki)

\* doskonalą umiejętność przewidywania i myślenia przyczynowo-skutkowego (np. Warcaby, Bierki)

\* bywa, że wymagają określonych ruchów, angażują motorykę całego ciała (np. Twister)

\* uczą panowania nad emocjami, dystansowania się wobe porażki i przeżywania radości ze zwycięstwa, tak, aby nie pogrążać przeciwnika w rozpaczy

\* pomagają w nabywaniu umiejętności nawiązywania kontaktów społecznych

Często bywa tak, że dzieci w wieku przedszkolnym chcą zawsze wygrywać. By to osiągnąć próbują nawet zmieniać reguły gry, lub oszukiwać. Najlepiej wtedy nie robić z tego problemu i powiedzieć: "widzę, że jest ci smutno i jesteś zły, że przegrałeś, ale nie zmieniaj reguł gry, przecież one są po to, aby ich przestrzegać". Potem możemy ponownie zagrać z dzieckiem dodając: "czuję, że tym razem dopisze ci szczęście". Ważne jest, by pozwolić dziecku na uzewnętrznienie swoich uczuć i wyrażenie niezadowolenia z przegranej. Jeżeli dziecko ma swobodę w wyrażaniu uczuć, po pewnym czasie stanie się bardziej zrównoważone emocjonalnie, niż dziecko, którego reakcje uczuciowe są sterowane i korygowane przez dorosłych. Dzieci, których uczucia są akceptowane, same uczą się kontrolować emocje i zwykle zauważają, kiedy trzeba się opanować.

**GRY PLANSZOWE, A GRY KOMPUTEROWE.**

Gry komputerowe cieszą się dużą popularnością zarówno wśród dużych jak i małych odbiorców. Dla dzieci są atrakcyjne ze względu na  magię obrazu i dźwięku. Nie wymagają w tym samym stopniu co gry planszowe używania wyobraźni, a są wyraźnie zdominowane przez gotowe obrazy i rozwiązania. Bohaterowie tych gier dominują w dziecięcych rozmowach i zabawach dowolnych. Zdarza się także, że znajomość gier decyduje o pozycji dziecka w grupie rówieśniczej. W jakimś ograniczonym wielkością monitora stopniu poprawiają spostrzeganie i zmuszają do intelektualnego wysiłku. Dla rodziców gry komputerowe zyskują ze względu na ilość czasu, jaką dzieci spędzają przed komputerem. Mają dzięki temu "święty spokój". Gry komputerowe mają zatem swoje zalety, ale i wady. Wielogodzinne siedzenie przed ekranem monitora powoduje: wady postawy, wzroku, brak ruchu w okresie życia, który kojarzy się z aktywnością. Ponadto izolację od rzeczywistości, w tym także rodziny i rówieśników, zamykanie się w świecie, którego nie ma.