

Игрушки и материалы для игровой деятельности

Критерии подбора игрушек для разных видов детской деятельности

Основу образовательного процесса в дошкольном возрасте составляют *специфические виды детской деятельности*, которые на данном возрастном этапе способствуют полноценному развитию ребёнка. К таким развивающим видам деятельности дошкольника относятся:

- игровая;
- познавательно-исследовательская;
- продуктивная;
- двигательная активность.

Каждый вид деятельности включает несколько специфических типов, имеющих характерные особенности. Предметная среда ДОО должна включать необходимые и достаточные предметы и оборудование, обеспечивающие каждый из этих видов и типов деятельности. В соответствии с ФГОС ДО *материальная среда детского сада должна создавать условия для полноценной реализации всех видов деятельности, способствующих развитию детей на данном возрастном этапе*. При этом материалы должны соответствовать возрастной специфике каждого вида деятельности и подбираться с учётом возраста детей в конкретной группе ДОО.

Критерии подбора игр и игрушек:

- *привлекательность задаёт мотивационную основу игры и стимулирует активность* (внешняя привлекательность, узнаваемость, новизна, рейтинг в современной детской субкультуре и пр.),
- *эстетический аспект - художественные качества игрушки, с одной стороны, делают её привлекательной для ребёнка, а с другой — формируют его эстетический вкус* (красота, художественность исполнения, её эстетическое воздействие на ребенка),
- *связь с культурными традициями своего народа - этнографическое или историко-культурное значение, но и является незаменимым средством воспитания патриотизма и присвоения «духа своего народа», отражают упрощённый, юмористически или патетически преломлённый стилизованный образ своего народа («традиционность» и принадлежность народной культуре: красивые сувенирные игрушки (матрёшки, деревянные медведи, лошадки, петрушки и пр.),*
- *развивающий потенциал игровых действий - в действиях с игрушкой развиваются психические функции, способности и качества личности (качества игрушки, которые позволяют (ориентируют) осуществлять те или иные конкретные действия, а с другой — обуславливают её открытость (т.е. возможность инициативного детского действия). Качества, направляющие ребёнка на второстепенные, несущественные для игры действия (например, нажимание кнопок), редуцируют (сокращают) игру к воспроизведению однообразных операций и приковывают ребёнка к стереотипным движениям.*
- *возможность и удобство самостоятельных действий ребёнка - возможности действий, заложенные в игрушке, могут нивелироваться качеством её изготовления, поэтому необходима оценка операционных характеристик игрушки (прочность, соответствующий вес и размер, наличие удобной упаковки, отсутствие каких-либо дефектов пр.).*

Игрушки и материалы для игровой деятельности

Сюжетная игра - главная и ведущая деятельность дошкольника.

Её **основная особенность** - ребёнок создаёт свой воображаемый мир и разыгрывает сюжет с реальными предметами в мнимой, воображаемой ситуации.

Именно в этой деятельности происходит развитие всех сторон психики и личности ребёнка. Детская свободная игра может быть очень разнообразной.

Два вида сюжетных игр: ролевая и режиссёрская.

Ролевая игра – главную действующую роль берет на себя ребенок (или дети) и действует, как будто он кто-то другой.

Главное в такой игре - принять и удерживать роль.

Для более эффективного принятия и удержания роли, т.е. чтобы ребёнок действительно почувствовал себя другим, существует специальный игровой материал — *ролевая атрибутика, или маркеры роли*, которые делают роль более наглядной.

В игре могут принимать участие и куклы, но как «вспомогательные» персонажи.

Режиссёрские игры - игры на ковре или за столом с маленькими куколками, животными и машинками, где ребёнок уже «режиссёр» событий. Дети с увлечением разыгрывают известные им или собственные сочинённые истории.

Набор игрушек и материалов для ролевой и режиссёрской игры одинаков: персонажи, действующие лица:

- в режиссёрской игре - образные игрушки,
- в ролевой игре — сами дети, выполняющие определённые роли.

Принятию игровых ролей способствуют **специальные маркеры роли**.

Для выполнения роли персонажам нужны те или иные конкретные предметы, с которыми они действуют, т.е. **предметы оперирования**.

И наконец, для создания игрового **пространства**, в котором разыгрывается сюжет, нужны специальные **маркеры**, помогающие создать и удержать воображаемую ситуацию.

Образные игрушки

Образная игрушка — подразумевает наличие некоторого образа живого существа. К образным игрушкам относятся куклы, фигурки животных и персонажей детских сказок.

Образная игрушка:

- **главный персонаж сюжетных игр ребёнка**, к которым относятся режиссёрская, сюжетно-ролевая игра и различные их вариации.
- не только **атрибутом для игры**, но и **партнёром по общению**. Ребёнок говорит с куклой и за куклу, сам спрашивает и отвечает за неё, привнося в такое общение свой опыт и переживания.
- способствует **формированию внутренней речи, внутреннего диалога ребёнка**, необходимого для понимания и осознания собственных эмоций и переживаний. Таким образом, образные игрушки становятся своеобразным психологическим орудием для создания внутреннего мира ребёнка.
- вводит ребенка **в сферу человеческих отношений, смыслов и представлений**. Каждая игрушка несёт в себе отпечаток времени и культуры, являясь своеобразным проводником в социум.
- становится **объектом идентификации для ребёнка** — бессознательно он принимает на себя выражение лица, позу и характер кукольного персонажа. Тем самым игрушка может задавать определённые ценностные ориентиры, этические и эстетические представления.

Критерии выбора образной игрушки:

1) **открытость образа**, т.е. возможность взять на себя различные переживания и эмоции, возможность совершать в руках ребёнка разнообразные действия, может сделать игрушку средством психического развития (игрушка должна быть открытой для инициативных действий ребёнка, позволять вкладывать в неё свой голос и свой опыт). Образные игрушки, содержащие такие механизмы (ходящие куклы, говорящие и поющие звери, кричающие утки и пр.), часто становятся предметами для манипулирования и экспериментирования, уводя ребёнка от *смысла игровой деятельности* — создания воображаемой, условной ситуации. Наличие встроенного механизма игрушки навязывает ребёнку определённый способ действия и закрывает возможность настоящей игры, а значит, блокирует инициативность ребёнка.

- **Вывод:** *открытость для самостоятельных действий является одним из главных требований к образной игрушке.*

2) **сочетание условности и реалистичности образа и характера** –

- реалистичность и узнаваемость образа становятся ориентиром, направляющим игровые действия и сюжет, задают смысл действий,
- условность образа открывает возможности разнообразных игровых действий и событий в рамках данного сюжета. Внешний облик образной игрушки может быть выражен с разной степенью реалистичности — от натурализации (полная копия реальности) до полного ухода от реальности, схематичности и утрированного подчёркивания отдельных частей тела или лица (непропорционально длинные ноги, глаза во всё лицо и пр.).

Требования к образным игрушкам разных возрастных групп:

Младшая группа

Образные игрушки выступают персонажами **процессуальных игр** — ребёнок совершает с игрушкой определённые действия (кормит, укладывает спать, расчёсывает и т.д.).

- **размер куклы должен быть удобным** для осуществления этих действий, поскольку моторика у ребёнка ещё не сильно развита и ему сложно совершать мелкие движения.
- Такая игра ещё не предполагает воображаемой ситуации, но у образных игрушек может появляться характер. Однако он не должен быть ярко выражен.
- **отсутствие детализации и подробностей относится и к одежде игрушек** — ребёнку должно быть удобно одевать или раздевать куклу.
- **подвижные части игрушки должны позволять совершать с ней элементарные действия** — посадить, поднять руку, повернуть голову и пр.

Наиболее распространённый вид игры с образными игрушками — это **режиссёрская игра**, в которой ребёнок сам действует с несколькими персонажами и говорит за своих героев. Игрушки выступают в ней в качестве актёров, которыми управляет и руководит ребёнок. Под его руководством, в его руках зайчики, собачки и мишки ходят друг к другу в гости, угощают друг друга, танцуют, беседуют или дерутся. Сюжет и содержание такой игры создаёт сам ребёнок, который выступает в них как режиссёр.

Средняя группа

После 3—4 лет у многих детей появляется интерес к разыгрыванию сюжетов между игрушечными персонажами — ребёнок становится творцом своего мира и режиссёром событий, происходящих в нём.

- **маленькие куклы** (от 5 до 20 см), которых удобно держать одной рукой. Для них нужны соответствующие предметы и соразмерное пространство — дом со столиком, кроватками и прочим кукольным хозяйством (см. раздел «Маркеры пространства» и «Предметы оперирования»). Всё это помогает ребёнку

строить свой мир и отображать в нём свой опыт и свои «представления о жизни».

- Хорошо, если **кукла имеет только намеченные черты лица**. Тогда ребёнок может дополнить, «дорисовать» её образ, оживить игрушку.
- По мере того как ребёнку становятся доступны смыслы поведения и отношения различных персонажей, увеличивается диапазон характеров и образов в игрушках. Дошкольникам нужны **куклы разного возраста и разного пола**. Игрушки должны быть соразмерными, желательно, чтобы из них можно было бы составить семью или компанию друзей.

Старшая и подготовительная группа

После 5 лет тематика игры у многих детей выходит за пределы семейно-бытовых сюжетов и включает более широкий социальный контекст. Дети играют в больницу, магазин, кафе, парикмахерскую — словом, в то, с чем встречаются в своей жизни. В таких играх участвуют не только сверстники-партнёры, но и **куклы**. Хорошо, если они **большие (от 25 до 40—50 см) и привлекательного вида**.

Теперь куклы становятся важными, самобытными персонажами игры. Если в младшем возрасте нужны были в основном куклы-младенцы (пупсы), то теперь их требуется несколько, причём и мальчиков и девочек. У кукол должен быть **достаточный гардероб одежды с разными видами застёжек на разные сезоны года**. Теперь уже куклам нужны всевозможные **аксессуары**: расчёски и резиночки для длинных волос, сумки и рюкзачки. Нужно обратить внимание на наличие у кукол обуви. Желателен также **шкаф или коробка-комод для кукольной одежды, полка для разнообразной кукольной посуды и пр.**

Характеристики образных игрушек для детей разного возраста

Характеристики образных игрушек	Возраст детей, лет		
	3-4	4-5	5-7
Размер, см	20-50	5-15	5-50
Качество материала	Мягконабивные, пластиковые и мягкие игрушки	Мягконабивные, пластиковые и мягкие игрушки (в том числе с ворсом)	Мягконабивные, пластиковые и мягкие игрушки (в том числе с ворсом)

Характеристики образных игрушек	Возраст детей, лет		
	3-4	4-5	5-7
Образ игрушки	Простой, узнаваемый, Не ярко выражен	Простой, обоего пола и разного возраста, не ярко выражен	Простой, обоего пола, разного возраста и с различными характерами

Подвижность частей	Возможность элементарных манипуляций (можно посадить, поднять руки, повернуть голову)	Возможность элементарных манипуляций (можно посадить, поднять руки, повернуть голову)	Возможность элементарных манипуляций (можно посадить, поднять руки, повернуть голову)
Детализация	Минимальна	Увеличение детализации в образе, одежде и аксессуарах	Увеличение детализации в образе, одежде и аксессуарах

Характеристики, которые необходимо учитывать, подбирая образные игрушки для детей различного возраста

1. Важным качеством игрушки является её **привлекательность** для ребёнка, которая мотивирует игру. Привлекательность может обеспечиваться как внешними качествами, так и узнаваемостью образа, который вызывает определённое отношение и подсказывает ребёнку характер действий с ней. Многие образные игрушки обладают высоким рейтингом в детской субкультуре (персонажи популярных мультфильмов, фильмов, книг и пр.). Если образ такой игрушки не противоречит этическим и эстетическим нормам, игрушка может стать средством детской игры.

2. Развивающий потенциал игровых действий зависит от **качественных характеристик игрушки**, от возраста детей. Важно определить, насколько узнаваем персонаж, доступно ли ребёнку содержание образа. Например, если это персонаж известного сюжета (сказка, мультфильм), тогда за образом стоит определённая история. Например, образ Буратино будет не понятен ребёнку раннего возраста, но узнаваем для дошкольника.

3. **Характер игрушки** — комплексный показатель, который представлен совокупностью внешних признаков (эмоции, одежда, поза, аксессуары и пр.). Характеры кукол или игрушечных животных многообразны (агрессивные, весёлые, унылые, демонстративные, нейтральные и др.).

4. **Размер игрушки** определяет, для какой именно игры она предназначена. Для процессуальных игр игрушки должны быть достаточно крупными (от 20 до 50 см), для режиссёрских игр подходят маленькие куклы до 20 см, для ролевых игр куклы и животные от 20 до 40 см.

5. Детализация, т.е. **количество дополнительных деталей**, которые могут присутствовать как в самой игрушке, так и в одежде и аксессуарах, прилагаемых к ней. Излишнее разнообразие «приданого» к образной игрушке может превратить игру в манипулирование, сведя действия с ней к использованию готовых предметов. Необходимо лишь то количество деталей, которое обеспечивает игру, но не перегружает её стереотипными действиями. При этом отсутствие дополнительных деталей не считается препятствием для игры, а значит, и недостатком игрушки.

6. **Техническая оснащённость**, которая делает игрушку закрытой. Игрушки с техническими «способностями» уводят ребёнка от игровых действий, от создания воображаемых ситуаций и обладают низким развивающим потенциалом.

7. **Подвижность частей образной игрушки** обеспечивает удобство действия с ней. В соответствии с игровым замыслом она позволяет посадить куклу или собачку, поднять ей руку, повернуть голову.

8. При выборе игрушки следует учитывать также её **устойчивость, прочность и качество материала**. Неустойчивость персонажей сюжетных игр, их неспособность

«держат позу», затрудняет игровые действия.

Например, кукла, у которой разъезжаются ноги, не может ни сидеть, ни стоять и мало пригодна для игры из-за невозможности совершать с ней различные игровые действия. Качество материала, из которого сделана игрушка, определяет вариативность действия (искупать, расчесать, посадить, поставить и пр.).

Важна также прочность игрушки. Отваливающиеся части тела у куклы, непрочные швы на мягких игрушках или плохо крутящиеся колёса машинки резко снижают игровые качества игрушки.

Маркеры роли

Маркеры роли - специфические предметы, которые обозначают, как бы маркируют игровую роль (всевозможные воротники, шапочки, полумаски, повязки, сумки или рюкзаки, детали костюмов животных — словом, то, что ребёнок надевает на себя, чтобы перевоплотиться). Это очень важный вид игровых материалов, обслуживающих ролевую игру дошкольников, который в то же время мало представлен в детских садах.

Основные требования к маркерам роли

- Маркеры роли призваны помочь ребёнку перевоплотиться, принять новую позицию.
- Они нужны для того, чтобы ребёнку было легче **почувствовать себя** другим и **удерживать это чувство** в игровом взаимодействии.
- Не менее важной их функцией является «**узнаваемость**» для партнёра, направляющая (маркирующая) ролевой диалог.

Из сказанного можно сделать вывод, что чем реалистичнее костюм, тем лучше, однако это не так. И вот почему.

- Во-первых, **настоящий костюм слишком притягателен для детей**, он может *отвлекать от игрового взаимодействия и переключать на радость обладания интересным нарядом*.
- Во-вторых, **чтобы игра не была однообразна, реалистичные костюмы нужны в большом количестве** (например, костюм медведя не поможет обозначить ни лису, ни лётчика, ни волшебника, ни многие другие роли).

Маркеры роли — совсем не то же, что маскарадные или театральные костюмы: они **не должны перетягивать на себя внимание ребёнка, не должны закрывать его лицо** или фигуру, они нужны не для того, чтобы продемонстрировать другим свой новый облик, поразить или удивить кого-то своим костюмом.

- **Их функция в том, чтобы быть понятными знаками роли**. Соответственно **лаконичность, условность или «знаковость»** — важнейшие требования к маркерам роли, которые различаются в том или ином возрасте.

Степень условности маркеров роли в разных возрастах различается

В раннем возрасте роли еще нет, ориентирующим началом игры выступает **предмет**. Ребенок уже способен действовать как кто-то (прыгать и квакать, как лягушка, готовить еду, как мама и т.п.), но роль не выступает полноценным ориентиром действий.

В раннем возрасте ребёнок только осваивает роль.

- Он уже действует, как кто-то (прыгает и квакает, как лягушка, готовит еду, как мама, и т.п.), но с ролью себя ещё не отождествляет, роль не выступает полноценным ориентиром действий.
- Поэтому **реалистичные маркеры роли могут помогать «собирать» и удерживать образ**, который ребёнок воплощает в игре. Это что-то вроде постоянного напоминания — кем он сейчас является, причём не столько для самого ребёнка, сколько для играющих рядом детей, которые видят и его образ, и действия.

Выбирая маркеры роли для этой группы детей, важно помнить о том социальном контексте, который **доступен пониманию и соответственно обыгрыванию**. Здесь особенно ярко проявляется различие между маскарадностью и игровым назначением костюма.

В младшем дошкольном возрасте роль приобретает силу мотива, поэтому **реалистичные маркеры роли** помогают удерживать образ, который ребенок воплощает в игре. Это что-то вроде постоянного напоминания, кем он сейчас является, причем не столько для самого ребенка, сколько для играющих рядом детей, которые видят и его образ, и действия. С одной стороны, дети всё чаще приглядываются друг к другу и всё чаще пытаются играть вместе, с другой — взаимодействие ещё чрезвычайно хрупкое, его легко разрушает любой предмет, в том числе маркер роли. Предлагаемые детям маркеры роли должны быть максимально *равноценными по своей привлекательности*.

Подходящими для младших дошкольников маркерами роли будут детали, отображающие облик людей (*накидка, штанишки, юбка, головной убор, фартук и т.д.*) и сказочных персонажей (*корона, плащ, борода, платок, фартук, белый халат и др.*). Подойдут также элементы облика животных: *ушки мишки, хвостик зайчика, рожки козы*. Заменой костюмов животных могут служить *шапочки* (в том числе реалистично нарисованные), *изображающие этих животных*. Какие-нибудь *штанишки- юбки-накидки* позволяют поддержать привлекательность образов пациента, пассажира и покупателя.

В среднем дошкольном возрасте роль достаточно устойчива, поэтому не требует постоянной поддержки, *и маркер может быть совсем условным или отсутствовать вообще*. Взаимодействие с партнером по игре, напротив, все еще довольно хрупкое, поэтому гораздо важнее становится поддержка общения в игре и по поводу игры. По этим причинам лучше отказаться от реалистичных маркеров роли, поскольку игровое взаимодействие легко распадается из-за ссор по поводу привлекательных игрушек или ролей, которые часто возникают именно из-за ролевой атрибутики. **Настоящие шляпы или плащи перетягивают внимание детей на себя**, чем затрудняют неокрепшее игровое взаимодействие. Вместо маркеров роли *лучше предлагать детям их заместители*. В первую очередь речь идет о разной полифункциональной (т.е. неопределенного назначения) одежде. Повязки, накидки, бумажные пилотки нескольких цветов, *штанишки и шортики, юбки и жилетки, шапки и шляпки нескольких цветов и из разных материалов* - отличный материал для преображения. Надев, например, галстук, мальчик может стать пиратом, водителем, папой, гномом, принцем и т.д. Это связано с тем, что галстук здесь выступает как знак, как метка роли: «я сейчас другой, я преобразился». **Это другой акцент, который позволяет сосредоточиться не на «правильном» исполнении роли, а на взаимоотношениях с партнером.**

Особое значение приобретают *разнофактурные лоскуты ткани, соразмерные росту ребенка, которые могут стать деталями костюма (плащом, косынкой, повязкой и пр.), прищепки и головные повязки, ленты и тесемки*. Такой материал позволяет заменить любой недостающий костюм. Надо отметить, что детям очень нравится такое свободное обращение с материалом, причем как девочкам, так и мальчикам. Ведь речь идет не о том, чтобы наряжаться, покрасоваться, хотя в отдельных играх это может быть очень важным, например, в игре «в бал». Дети учатся гибко использовать один и тот же кусок ткани, начинают понимать, как именно его расположить на себе так, чтобы все держалось и соответствовало сюжету игры. Важно показать ребенку возможность создания любого образа, какого ему захочется. Это стимулирует игру детей обоих полов.

Детям старшего дошкольного возраста можно снова предлагать реалистичные маркеры роли — те, что открывают широкий социальный и культурный контекст, т.е. наталкивают детей на уже довольно сложные истории, но при одном условии: *это должны быть не законченные костюмы, а отдельные, знаковые элементы*. Сюда можно отнести всю сказочно-фантастическую и приключенческую атрибутику: *корону, шляпу пирата, волшебную палочку, шлем, плащ, крылышки и т.д.* Важно, чтобы это был не целый костюм, а именно его отдельные элементы, из которых можно «собирать» костюм или использовать их по отдельности.

Каждый персонаж ролевой игры действует, используя соответствующие «орудия». Это может быть посуда, различные инструменты, шприц, градусник, удочка и пр. Эти необходимые для игровых действий вещи называются предметами оперирования.

Маркеры игрового пространства

Маркеры игрового пространства — предметы, служащие для обозначения места действия:

- всевозможные игрушечные и игровые домики и другие здания,
- сооружения и конструкции (мостики, фонари и пр.),
- элементы ландшафта (деревья, пещеры и т.д.),
- мебель.

Эти игрушки призваны *обеспечить сюжетную канву игры, задать пространственно-временные опоры развития истории*. Такие материалы важны как для ролевой, так и для режиссёрской игры, хотя характер и размер этих материалов в разных играх существенно различаются.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Особенности организации ролевой игры в пространстве:

- 1) требует большого свободного пространства (потому что перемещается в нём сам ребёнок, а не кукла),
- 2) огромные пространства затрудняют ролевую игру.

Балансируя между необходимостью маркеров пространства и невозможностью представить их в полной мере, вместо реальных маркеров пространства можно использовать большое количество **предметов-заместителей**, позволяющих быстро собрать и разобрать все необходимые «декорации».

- Игровые здания (домик, гараж и т.п.) и статичные игровые уголки («парикмахерская», «больница», «автомастерская» и т.п.) — не слишком подходящий вариант для помещения группы детского сада. Это довольно громоздкие конструкции, которые, во-первых, «съедают» и так не очень большое пространство, а во-вторых, ориентируют детей на одни и те же сюжеты.
- Домики, которые иногда можно встретить в детских садах, часто слишком **маленькие**, и в них особо не разыграешься. Кроме того, они **статичные**, их нельзя передвинуть, как того требует сюжет. Почти всегда они в **единственном экземпляре**, что порождает трудности игрового и межличностного взаимодействия.

+

- использовать **мягкую зону** (подушки, пуфики, ковры), при этом хорошо бы создать возможность **закрывать её полупрозрачной шторой (наподобие шатра) или ширмой**.
- **Ширмы** — очень важный предмет в игре, поскольку ими можно ограни-

чить множество зон. Уже с помощью одной ширмы можно создать, например, два домика. Этот предмет за счёт своей *мобильности позволяет легко организовывать игровое пространство, а за счёт условности (ведь это только «граница», а не «место»)* — использовать его в любых сюжетах. **Предпочтение лучше отдавать лёгкой складной ширме на колёсиках** — так дети смогут самостоятельно в нужный момент включать её в игру, а если понадобится — убирать.

- для обозначения пространства может служить **лёгкая мебель (столы и стулья, скамейки, пуфы), крупные куски ткани разных расцветок, листы фанеры, ленты и верёвки, прищепки, мешочки-утяжелители и т.п.** Этот материал способен заменить любой маркер пространства и даже транспортное средство.
 - Например, **лёгкий стол со складными ножками** может быть кораблём (машиной, вагоном и т.п.), если его перевернуть столешницей вниз. Он может стать границей любого здания или забором, если его поставить «на ребро»; театральной ширмой в том же положении; пещерой (норой, домом и т.п.) в обычном положении, но накрытый тканью.
 - **Большой кусок ткани с помощью верёвок и прищепок** также может служить любой конструктивной частью здания (полом, стеной, крышей). Он может обозначать собой любой элемент ландшафта:
 - ✓ поле, лес, реку и т.п.;
 - ✓ куст или дерево, если накинуть ткань на стул;
 - ✓ гору или водопад, если накинуть ткань на стул, стол или другой — более крупный — предмет, и т.д.
 - **Скамейки** служат отличными мостиками в игре (особенно если раскинуть под ними кусок ткани — голубой, зелёной или другой — в зависимости от нужд), заборами, прилавками и т.д.

Ещё раз подчеркнём, что с помощью такого полифункционального материала дети научатся создавать не только привычные в игре здания, но и конструировать природный ландшафт, что очень положительно сказывается на развитии пространственных представлений и образного мышления.

- Помимо полифункционального материала хорошим игровым подспорьем являются **блоки для крупномасштабного конструирования, изготовленные обычно из мягких материалов и имеющие разную форму.**
- **Мебель** для ролевой игры также должна быть максимально открыта замыслам детей. Упомянутые **статичные уголки допустимы только в своём самом условном варианте.**
 - Например, **обычный стол со стульями** может служить любым столом в игре — обеденным, столом в кафе или ресторане, рабочим офисным, партой и т.д., — в то время как школьная парта (с наклонной поверхностью) всегда остаётся только школьной партой.
 - **Открытые стеллажи**, в зависимости от выбранного сюжета, могут выступать любым прилавком (аптечным, магазинным, библиотечным), быть системой хранения в той же автомастерской, полочками для зелий волшебника и т.д.
 - **Съёмные, удобные для переноски ящики и корзинки** позволят детям максимально разнообразно использовать такой полифункциональный материал.
 - Без всевозможных кухонных плит, стиральных машин, рукомойников и т.п. также очень легко обойтись. Например, **рукомойник может заменить стул и поставленная на него достаточно вместительная миска** — уже двухлетние дети понимают функцию такой конструкции и

вслед за взрослым «открывают кран», «моют посуду», «моют руки».

- Кухонную плиту (которая стала неотъемлемым спутником детской комнаты) заменяет всё тот же стул — либо сам по себе (детям достаточно показать приготовление еды на такой «плите»), либо с положенной на него дощечкой с нарисованными кругами.
- Среди действительно необходимой в ролевой игре мебели можно назвать следующие предметы для детей:

- лёгкие столы, стулья, пуфы;
- столы со складными ножками;
- скамейки;
- открытые стеллажи,
- «мягкая» зона (пуфики, подушки, ковры), которую можно как-нибудь отгородить;

для образных игрушек (размером 30—50 см, т.е. «ролевых»):

- стол и стулья;
- шкаф или ящик (сундук) для одежды, тканей;
- буфет или ящик для посуды и других кукольных принадлежностей;
- кровать, подходящая по размеру;
- ванночка.

*В целом в ролевой игре вместо реальных маркеров пространства лучше использовать большое количество **предметов-заместителей и крупномасштабный конструктор**, позволяющие быстро собрать и разобрать все необходимые «декорации».*

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА

Особенности организации режиссерской игры:

- 1) Масштабы режиссёрской игры ограничивают пространство игры
- 2) Масштабы режиссёрской игры расширяют набор маркеров.

Режиссёрская игра позволяет на маленьком пространстве разместить целый мир, а то и не один, что существенно расширяет арсенал используемых средств. Напомним, что к маркерам пространства относятся всевозможные игрушечные и игровые домики и другие здания, сооружения и конструкции (мостики, фонари и пр.), элементы ландшафта (деревья, пещеры и т.д.), мебель.

- **Игрушечные здания** включают дома и избышки, дворцы и замки, «профессиональные» здания (магазины, больницы и т.д.). Эти игрушки имеют разный развивающий потенциал и соответственно разное значение для поддержки режиссёрской игры. Так, самым необходимым и традиционным маркером пространства является **обычный кукольный дом**, который в случае необходимости легко наделить функциями любого другого здания: дом (если это нейтральная по цвету и характеру конструкция) не обязывает играть во что-то определённое, поэтому **имеет широкий развивающий потенциал**. Обычный, не перегруженный деталями дом представляет собой ту точку, с которой начинается большая часть сюжетов, не важно каких — бытовых, приключенческих или сказочных.
 - В старшем дошкольном возрасте особую ценность приобретают здания с фантастическим (сказочным) и приключенческим характером — замки, инопланетные дома, дома «на дереве» и т.п. Такие маркеры пространства помогают разнообразить игру, поддержать способность ребёнка подниматься над реальной ситуацией и осваивать широкое социальное и культурное пространство.
 - Менее всего необходимы, а часто и излишни «профессиональные» здания, главным недостатком которых является крайне узкая

тематика: магазин, здания пожарной части, салон красоты. От этих маркеров пространства лучше совсем отказаться, заменив их подходящим конструктором, из которого легко можно соорудить любое нужное в игре здание. Если же они всё-таки используются в детском саду (в основном потому, что обеспечивают более-менее устойчивый игровой сюжет), то лучше предварительно продумать их размещение и взаимозаменяемость, т.е. возможность что-то убрать или переконструировать. Это нужно для того, чтобы игра детей могла обогащаться разными историями.

- Очень важно, чтобы предлагаемые детям дома, замки и тому подобные **жилища были максимально условными и открытыми для действий.**
 - ✓ отсутствие нескольких стен у дома или возможность убрать их или крышу намного предпочтительнее, чем с трёх сторон закрытый дом с треугольной несъёмной крышей, позволяющий играть только с одной стороны.
 - ✓ Желательно при этом, чтобы были характерные для жилища детали — окна, крыльцо у дома, подъёмный мост у замка и т.п. Такие детали представляют собой ориентиры для игровых действий, иногда способны актуализировать целый сюжет (например, «побег из осаждённого замка» благодаря потайному ходу).
- Очень украшают и поддерживают игру **фигурки деревьев и кустов**, а также **полифункциональный материал — всё те же ткани** (правда, гораздо *меньшего размера*), **детали конструктора, природный материал (шишки, камешки, каштаны и т.п.).**
 - **Ткани** в этой игре способны творить чудеса благодаря тому, что требуются относительно маленького размера. По этой причине можно использовать всю палитру фактур и цветов, что *позволяет создавать масштабные и очень красивые ландшафты*. Например, для создания луга отлично подходит ткань с длинным ворсом в зелёной, жёлтой и коричневой гамме; для речки — шелковистая и мягкая сине-голубая, причём если вдруг «нагрянет зима», то для льда на речке понадобится жёсткая и гладкая белая ткань. Спрятанная под тканью шишка будет служить холмиком, а несколько шишек уже могут стать горой.
- В режиссёрской игре трудно обойтись без конструктора, потому что он способен заменить здания, сооружения и мебель. **Хороший конструктор**, включающий разнообразные детали (кубики, колонны, перекрытия и т.п.), незаменим для создания многочисленных сооружений: мостиков, скамеек, лестниц, фонариков, арок, колодцев и т.п.
- И конечно, для кукольной жизни нужна **соразмерная для них мебель** — стулья, столы, кровати, ванночки и пр.

Предметы оперирования

Предметы оперирования — это те предметы, с помощью которых дети выполняют игровые действия: посуда, бытовая техника, инструменты и т.д.

Главная функция предметов оперирования:

- *возможность прожить, прочувствовать то или иное игровое действие как реальное, выстроить его движение, логику.* Например, игрушечные кастрюля, половник, тарелки и ложки обращают внимание ребёнка на последовательность приготовления еды и обеда.
- *поддерживают ролевое поведение ребёнка*, например, фонендоскоп наталкивает ребёнка на образ доктора. Здесь, конечно, важна актуальность профессии для ребёнка, узнаваемость образа.

Сегодня предметы оперирования — это самый распространённый тип сюжетных игрушек. Несмотря на то, что их ассортимент очень разнообразен, покупателям часто не удаётся сделать правильный выбор. Это связано с высокой популярностью натуралистичных игрушек, т.е. таких, которые почти полностью отражают настоящие вещи, — маленькие копии миксеров, пылесосов и т.д.

Проблемы, связанные с выбором предметов оперирования:

- *Натуралистичность «внешняя»*, отражающая **облик предмета** (например, модель стиральной машины определённой марки),
- *Натуралистичность, связанная с **интерактивностью игрушки*** (например, «стирающая» машинка).

Такие предметы оперирования препятствуют созданию воображаемого образа нужного предмета, следовательно, способствуют превращению сюжетной игры в предметную.

- **неудачная представленность:**
 - большое количество — всю игру превращает в манипулирование этими предметами,
 - однообразие — приводит к однообразным сюжетам.

Итак, **предметы оперирования должны отвечать следующим требованиям:**

- быть условными предметами, а не маленькими копиями настоящих;
- их не должно быть много;
- они должны быть разнообразными (из разных тем, историй).

В разных возрастах требования к подбору предметов оперирования различаются. Это «базовые» игрушки, потому что игра начинается с отдельных игровых действий (процессуальная игра), действий с предметами.

Маленький ребёнок:

- ещё редко использует предметы-заместители или воображаемые действия,
- ему **необходимы реалистичные** (не путать с натуралистичными) игрушки, позволяющие удерживать игровое действие.

Это сложная задача для малышей, что хорошо видно из их игр — они не всегда доводят до конца начатое действие, легко путают последовательность операций, переключаются на другие занятия. Поэтому реалистичные игрушки являются хорошим подспорьем для создания игры малышей.

Дети старшего возраста:

- более обобщёнными и условными становятся их действия и его игра дальше уходит от отдельных игровых действий. Поэтому засилье предметов оперирования может, напротив, тормозить развитие игры, сводить ее к отдельным игровым действиям, способствовать слишком лёгкому переключению между разными сюжетами без удержания единой сюжетной линии, отвлекать внимание ребёнка от взаимодействия и т.п.

В младшем дошкольном возрасте в центре интересов ребёнка оказывается роль как носитель определённых игровых действий: играя, ребёнок не просто «лечит» или «кормит». Он — «доктор» и поэтому «лечит», или она — «мама» и поэтому «кормит». Понятно, что новая — ролевая — позиция в игре определяет новые требования к игровым материалам.

Дети уже хорошо знают функции предметов, а вот роль их ещё неустойчива, поэтому, сталкиваясь с разносюжетными предметами, они легко могут «соскальзывать» с роли на отдельные игровые действия.

- Хорошим вариантом для трёхлетних детей будут **наборы предметов оперирования** — набор посуды и кухонных принадлежностей, докторский набор и т.п. Такая комплектность «обогащает» роль различными игровыми действиями и помогает удерживать одну и ту же роль, переходя от одного предмета к другому. Например, *кастрюля, половник, глубокие тарелки и ложки представляют собой наглядные опоры для «приготовления еды» и последующего «обеда», что способствует удержанию роли мамы или повара; ножницы, расчёска и фен — для «стрижки» и «укладки», что позволяет оставаться в позиции парикмахера.*

В среднем дошкольном возрасте содержание игры меняется — теперь это взаимодействие с другими участниками игры с ролевых позиций. Дети в этом возрасте уже не испытывают трудностей в удержании роли, а вот взаимодействие с партнёром, напротив, ещё неустойчиво, легко прерывается ссорами, недопониманием или недостаточной содержательностью, когда «тема» взаимодействия быстро исчерпывается.

В этом возрасте, следовательно, главное — поддержка игрового взаимодействия между детьми, характер которого должен быть спонтанным и адекватным. Взаимодействие требует другого игрового поведения от ребёнка: вместо определённой последовательности действий, обращений *он должен уметь гибко реагировать на предложения партнёра и вносить свои.* Жёсткое следование роли, неспособность адекватно реагировать на неожиданную ситуацию способны разрушить совместную игру. Например, в игре «Магазин» появление «скандального» покупателя, какого-нибудь проверяющего или неплатёжеспособного покупателя не должно смущать играющих — предполагается, что дети способны встроить такие спонтанные элементы в общий контекст игры.

Наборы предметов оперирования уже нежелательны в качестве опор игры, поскольку слишком «привязывают» ребёнка к определённому набору действий. Вообще, реалистичные игрушки в этом возрасте уже за счёт своей высокой привлекательности способны уводить детей от взаимодействия, поскольку желание действовать ими часто превалирует над желанием играть вместе с другими детьми. В среднем дошкольном возрасте лучше предлагать ребёнку 1—3 «наборных» предмета (весы и гири, плоскогубцы и отвёртку, подзорную трубу и саблю и т.д.) и разнообразные предметы-заместители. Таким образом, внимание ребёнка будет смещаться с привлекательного предмета на сверстника, способного с помощью своей фантазии сделать неопределённый предмет не менее привлекательным, чем «как настоящий».

В старшем дошкольном возрасте содержание игр становится очень разнообразным. Обычно именно в этом возрасте можно впервые наблюдать расцвет фантастических и приключенческих сюжетов со сложными перипетиями и большим количеством необычных ролей.

Для поддержания замысловатых (и зачастую — переходящих одна в другую) историй детям необходим **разнообразный полифункциональный материал** — одна и та же палка здесь может быть и волшебной палочкой, и саблей, и отвёрткой, и градусником, что значительно облегчает игру, избавляя её от большого количества необходимых предметов. В то же время отдельные, «знаковые» для тех или иных сюжетов (ролей) **реалистичные игрушки** способны натолкнуть ребёнка на создание какой-то истории или повернуть игру в неожиданном направлении. Например, появление игрушечной скалки

может спровоцировать игру в «сказку», в «пекарню», в «праздник»; появление компаса — в «поход», «следопытов», «искателей кладов»; швейной машинки — в «бал», «ателье», «магазин одежды».

Вывод: наличие отдельных «знаковых» игрушек и большого многообразия полифункционального материала будет обогащать игру и способствовать её выходу за пределы стандартных сюжетов.

Транспортные игрушки

Транспортные игрушки — это игрушки, отображающие различные виды транспорта:

- машины (легковые и грузовые, машины скорой помощи и полиции и пр.),
- железнодорожный, авиа- или водный транспорт,
- приспособления для механической транспортировки: тачки, коляски, кареты, тележки и пр.

Игрушечный транспорт **придаёт игре динамику:**

- стимулирует предметные игровые действия,
- расширяет пространство сюжета за счёт возможности перемещения персонажей и предметов,
- способствует различным видам экспериментирования.
- служит материалом для познавательной деятельности (знакомство с техническим устройством машин и механизмов) и игр, в основе которых лежат правила дорожного движения.

Таким образом, ***игрушечный транспорт в зависимости от его качеств может выполнять следующие функции.***

1. *Образная игрушка.* Игрушечный транспорт можно отнести к образным игрушкам, предназначенным для сюжетно-ролевой игры. Транспорт является неотъемлемой составляющей жизни людей и местом их социального взаимодействия, а для некоторых профессий обязательным атрибутом. Транспортная игрушка является символическим отображением реального транспортного средства, а значит, и социального контекста, в который оно может быть включено.

2. *Динамическая игрушка.* Специфической особенностью игрушечного транспорта являются его динамические свойства, способность к движению и перемещению других объектов. Благодаря этому большинство транспортных игрушек может служить материалом для экспериментирования.

3. *Материал для конструирования и познавательной деятельности.* Значимой характеристикой транспортного средства является его сложность. И автомобиль, и паровоз, и самолёт, и даже телега состоят из множества деталей, каждая из которых служит общей функции передвижения. Существуют специальные игрушки, позволяющие понять устройство транспортных средств (транспорт- конструктор и модели для сборки). Такие игрушки предназначены для продуктивной деятельности (конструирования) и реализации познавательных интересов ребёнка.

4. *Материал для игр с правилами.* Последняя функция связана с подчинением всех видов транспорта культурно-установленным правилам движения, работы (в случае, если это хозяйственный или общественный транспорт), парковки и т.п. В этом контексте транспортные игрушки могут служить материалом для игр с правилами.

Таким образом, функциональные возможности транспортной игрушки разнообразны. Соответственно требования к качествам этого вида игрушек будут зависеть от их предназначения, от вида игры и возраста детей.

В младшем дошкольном возрасте игрушечный транспорт включён в *предметную игру* и способствует освоению социально выработанных способов употребления различных «культурных предметов».

- Ребёнок знакомится с разными видами и типами транспорта, их названием и функциональным назначением. Соответственно **дизайн** транспортной игрушки для этого возраста **должен позволять легко определять её функцию** («пожарная машина — тушит пожар»).
- **большое количество подвижных деталей и пружинного механизма** игрушечного транспорта будет отражать действия самого ребёнка и сможет служить материалом для экспериментирования.
- **крупные транспортные игрушки** для перевозки достаточно крупных предметов (кубиков, игрушечных зверей, кукол и т.п.). Это могут быть *легковые машины, коляски, грузовики, самолёты или кораблики*. Такие игрушки делают из самых разных материалов, главное, чтобы они были достаточно прочными. Машинки или коляски должны быть большими, чтобы «транспортное средство» было вместительным и не опрокидывалось на поворотах. Младшие дети с удовольствием используют тележку или грузовик с прицепом для простых игр — катания по полу, открывания и закрывания дверей и т.д.

В среднем дошкольном возрасте большая часть транспортных игрушек предназначена для *сюжетных игр — ролевых и режиссёрских*.

- В этом возрасте игрушечный транспорт призван **способствовать социальному и эмоциональному развитию** ребёнка. Разыгрывая сюжеты с участием грузовых и легковых машин, поездов и пароходов, ребёнок примеряет различные социальные роли, связанные с транспортом, учится сопереживать, одушевляя свои игрушки на колёсах. На первый план выходит социальная роль транспорта, его участие во взаимодействии людей.

Соответственно изменяются и требования к игрушке. Значимыми критериями становятся:

- **большой размер** игрушки и **наличие места для персонажа** (кузов или кабина).
- **узнаваемость, но не была перегруженность дополнительными, отвлекающими внимание деталями.**
- **сохранять достаточную степень условности**, чтобы ребёнок мог использовать своё воображение во время игры.
- Игрушечный транспорт является необходимым материалом для сюжетно-ролевых игр: в шофёра, если это грузовик, в дочки- матери, если это коляска, и пр. Важно, чтобы машинки были **соразмерны персонажам** игры.
- **Развивающий эффект** транспортной игрушки можно усилить, придумывая **вместе с детьми всё новые и новые сюжеты** для игры.
- **Хорошие динамические свойства и устойчивая конструкция** — обязательные условия игры. Плохое техническое исполнение игрушки в целом или отдельных деталей часто закрывает возможности игры в этом возрасте.

В старшем дошкольном возрасте на первый план выходят *познавательная функция транспортных игрушек, игры с правилами и продуктивная деятельность*. Из игрового средства игрушка превращается в

- средство познания,
- приобретения практических навыков.

Соответственно изменяются и требования к игрушке. Игрушечный транспорт, обладающий соответствующими качествами, позволяет ребёнку удовлетворить свой познавательный интерес, приобрести новые технические навыки, научиться взаимодействию с другими людьми через игры с правилами. Таким образом, основное требование к качествам транспортной игрушки для этого возраста — **соответствие**

конкретному виду деятельности:

- Современные старшие дошкольники (особенно мальчики) интересуются марками машин и любят собирать разные модели, т.е. коллекционировать их. Коллекционный транспорт способствует в этом возрасте познавательному развитию. В эту группу входят в основном легковые машинки небольшого размера (от 6 до 15 см). Особенностью этих игрушек, помимо их маленького размера, является их чёткая дифференциация по маркам и моделям, благодаря чему они используются не столько для игры, сколько **для создания коллекций**. Коллекционный игрушечный транспорт бывает очень привлекательным для мальчиков. Однако в качестве игрушки *для развёрнутых сюжетно-ролевых игр эти «малютки» не подходят прежде всего из-за своего размера, который значительно сужает возможности их использования*. Поэтому наличие таких машинок не является обязательным для группы ДОО.
- **Материал для моделирования и конструирования транспорта** должен быть доступен возможностям ребёнка и оставлять свободу для творчества. Такие конструкторы позволяют собирать различную технику: подъёмные краны, вертолёт, танки и т.п., отличающиеся особой прочностью. Однако сборка, как правило, осуществляется с помощью специальных инструментов (отвёртки, гаечного ключа), только вместе со взрослыми. К **транспортному конструктору** можно отнести и *сборные игрушки из плотной бумаги или картона, части которых крепятся клеем*.
- **Для транспортных игр с правилами** (разнообразные транспортные системы, игры типа «Правила дорожного движения», «За рулём» и т.п.) важны наличие чётких правил игры, высокая техническая оснащённость (удовлетворяющая возросшим возможностям ребёнка), альтернатива использования как в индивидуальных, так и в совместных играх.
- Кроме отдельных игрушек, дошкольникам нужны **игрушечные транспортные системы**. Игрушечные транспортные системы могут быть очень разными. К ним относятся *специальные наборы*: «Пожарная часть», «Полиция», «Скорая помощь» — и различные детские наборы, косвенно относящиеся к детскому транспорту (например, *набор «Правила дорожного движения»*, куда кроме машинки входят почти все дорожные знаки). Поэтому возрастные рамки для их использования достаточно широки. Малышам, начиная с 3—4 лет, будут интересны тематические наборы. При этом лучше выбирать такие, в которые кроме игрушечной техники входят *фигурки людей*, чтобы дети могли использовать его и для сюжетной игры. Наборы типа «Правила дорожного движения» больше подойдут ребятам постарше. Начиная с 5—6 лет ребёнок может принимать предложенные правила игры и следовать им достаточно точно. Кроме того, в этом возрасте наряду с игровым важное место в жизни ребёнка начинает занимать познавательный мотив.
- Классической транспортной системой является **игрушечная железная дорога**. Сейчас появились целые транспортные системы, куда входят товарный состав, различные грузовики, погрузочно-разгрузочные терминалы, заправки, автостоянки и пр. Но если такая система работает от электрического привода и не предполагает никакого участия детей, она не пригодна для игры. Хорошая железная дорога, деревянная, пластмассовая или металлическая, **должна быть максимально «открытой»**, т.е. должна предусматривать хотя бы *несколько вариантов игры*. Она должна предусматривать возможность по-разному разложить рельсы, а вагончики должны быть открытыми, чтобы ребёнок мог в них посадить или положить другие игрушки. Также желательно, чтобы не пустовало место машиниста в головном вагоне — поезд обязательно должен кто-то вести. Электрическая железная дорога приемлема только в том случае,

если она предполагает возможность механического перемещения поезда самим ребёнком и позволяет ему самому направлять движение. В противном случае такой поезд с рельсами из игрушки превращается в объект наблюдения, забавный, но бесполезный механизм.

- **Важно подчеркнуть:**

- технические усложнения транспортной игрушки — наличие батареек, электронной «начинки», пульта управления и т.д. не только не нужны, но и могут оказать вредное воздействие на развитие ребёнка.
- самостоятельное движение заводной или электронной игрушки может стать препятствием для собственной двигательной активности детей.
- приводит к исчезновению игры.
- к отсутствию воображения и творческого подхода к решению игровых задач.
- «Самодвижущиеся» игрушки учат лишь набору стереотипных движений — включить, выключить, передвинуть рычаг и т.д., в результате воображаемый, игровой план действия не возникает и манипуляции с игрушкой носят формальный, автоматический характер.

В отличие от настоящей, игрушечная машинка **чем проще, тем лучше**.

Игры с правилами

Игра с правилами — особый, специфический вид детской деятельности, принципиально отличный от других:

- игра с правилами — всегда **совместная деятельность**, предполагающая наличие партнёров, в отличие от продуктивной деятельности, экспериментирования, режиссёрской игры, она не может осуществляться индивидуально.
- **игровые действия в таких играх задаются и определяются правилами**. Причём правила имеют формализованный, осознанный характер.
- Если в сюжетной игре правила заключены (спрятаны) в роли и связаны с субъективным, личным пониманием ребёнком смысла разыгрываемой ситуации, то в играх с правилами эти **правила однозначны и обязательны для всех участников**.
- В играх с правилами, в отличие от сюжетных, всегда есть **заранее заданный результат**, т.е. **выигрыш**, поэтому, в отличие от сюжетных игр, здесь есть выигравшие и проигравшие. *Критерии выигрыша определяют момент завершения игры*. Окончание игры выигрышем связано с *повторяемостью, цикличностью этой деятельности*. Продолжение игры есть повторение игрового цикла, который вновь завершается выигрышем, что определяет её состязательный характер.

Следует различать игру **как дидактическое средство и как самостоятельный вид деятельности**:

- Игра с правилами — самостоятельный вид деятельности.
- Игра с правилами - как дидактическое средство - действие по правилу связано с решением познавательных или речевых задач.

В этой связи нужно разделить специфическое и неспецифическое влияние игр с правилами на развитие ребёнка:

- **специфические функции** игры связаны с её строением и самостоятельными формами игровой деятельности детей,
- **неспецифическое значение** — с усвоением определённых дидактических содержаний под руководством взрослого.

Специфическое развивающее значение игры заключается в развитии произвольности или нормативной регуляции поведения. В играх с правилами как кооперативной деятельности, требующей соблюдения правила, обязательного для всех участников, *возникает требование не просто произвольного поведения, но взаимной нормативной регуляции* — необходимой составляющей морально-нравственного и социального развития ребёнка. В этом виде игры создаются условия и необходимость для освоения и актуализации детьми в самостоятельной деятельности нормативных способов реализации **принципа справедливости**, когда все участники принимают и согласны считать обязательными **единые для всех правила действия**.

Важным является также опыт переживания ребёнком собственной неудачи, проигрыша в такой пока ещё социально не значимой деятельности, как игра. Переживание своего неуспеха и признание успеха сверстника в игре с правилами *«закаляет» ребёнка, воспитывает правильные реакции на ситуации фрустрации*. Игра с правилами также способствует овладению различными типичными формами взаимодействия со сверстниками (одновременные, последовательные, поочерёдные действия, обмен функциями, распределение функций внутри группы и пр.).

Неспецифическое значение игры с правилами связано с теми физическими и умственными усилиями, которые прилагает ребёнок в процессе игровых действий и которые полезны для его развития.

Существует **несколько типологий данного вида игр**, которые построены на разных основаниях.

- По характеру действий игры с правилами имеют большое значение для физического и умственного развития детей. Наиболее распространённым является разделение⁴ игр с правилами на подвижные и настольные (можно было бы добавить и речевые игры).
- По организации игрового взаимодействия играющих:
 - последовательные, в которых играющие по очереди воспроизводят одинаковые действия;
 - конкурентные (антагонистические) отношения, в которых соревнуются две противостоящие стороны (игроки или команды);
 - игры с ведущим или водящим, который организует или направляет ход игры.
- По способу достижения выигрыша:
 - игры на физическую ловкость,
 - на внимание;
 - на смекалку;
 - стратегические игры;
 - игры на удачу.

Общим для всех игр является чёткость и обязательность правила.

Игра с правилами предполагает **правила трёх видов**.

1. **Нормативные правила**, задающие способы регуляции совместной деятельности, реализующие принцип справедливости (очерёдность, жребий, считалка, порядок передачи хода и пр.).
2. **Собственно игровые правила**, определяющие конкретные действия участников (ходить только своей фишкой, делать столько ходов, сколько точек выпадет на игральном кубике, и пр.).
3. Критерии и **правила установления выигрыша**, определения победителя, которые позволяют зафиксировать победу одного из играющих (кто раньше всех пришёл к финишу, кто заработал больше всех очков или баллов и пр.).

Диапазон нормативных правил и правил выигрыша весьма невелик; в одном и том же виде они применяются в разных играх. Всё многообразие игр с правилами существует за счёт игровых правил действия. Состав и содержание этих правил определяет простоту или

сложность игры.

Выбирая настольные игры с правилами, важно ориентироваться на следующие характеристики.

1. **Привлекательность** игры для детей, которая определяется, с одной стороны, её внешним видом (яркостью, красочностью рисунков на упаковке), а с другой — сюжетным контекстом игры, который, как правило, следует из названия («Красная Шапочка», «Найди свой дом», «Репка», «Пираты» и пр.). Некоторые сюжеты игр имеют выраженный *гуманистический характер* (спасение других, помощь нуждающимся, украшение сада). В то же время некоторые сюжеты несут определённое агрессивное или деструктивное содержание («Убей террориста», «Конец света», «Киллеры»). Многие упаковки игр «украшены» привлекательными для детей, но страшными картинками различных «ужасов»: черепа, скелеты, отрубленные головы, сцены убийств и пр. Игры с такими названиями и такой тематикой не должны попадать к детям.

Сюжетный контекст задаёт не только привлекательность игры, но и осмысленность игровых действий, что особенно важно для младших детей (3—5 лет). Наличие сюжета, который вызывает осмысленный и близкий ребёнку образ, даёт игре дополнительное преимущество. В то же время сюжетный контекст игры может гармонично сочетаться с её правилами, а может противоречить им.

2. **Развивающий потенциал игры** связан прежде всего с чёткостью и открытостью правил. Игра должна содержать понятные для детей правила, которые задают осознанный, **очевидный ориентир для действий детей**. Игровое действие должно завершаться ярким внешним эффектом, который служит для участников знаком окончания действия и перехода активности к следующему участнику.

Оценка дидактических аспектов игры должна осуществляться с точки зрения соответствия уровня сложности игровых правил возрастным умственным и физическим возможностям ребёнка. Часто здесь наблюдается рассогласование: либо достаточно сложные учебные задачи включены в элементарные правила, либо сложная структура игры связана с ответами на примитивные вопросы. В первом случае редуцируется игровой характер действия, и оно сводится к выполнению учебных задач (т.е. игра с правилами превращается в сугубо дидактическую). Учебные задания не должны требовать от детей чрезмерных усилий (как физических, так и умственных), отвлекающих от основной цели игры. Во втором случае дидактическая нагрузка принимает исключительно формальный характер. Вместе с тем, поскольку во многих играх с правилами присутствует обучающая задача, этот аспект необходимо учитывать.

Следует подчеркнуть, что отсутствие дидактических моментов не является недостатком для игр с правилами, поскольку их *развивающая роль заключается не в усвоении знаний или отработке навыков, а в развитии способности к саморегуляции и отношений со сверстниками.*

3. **Операциональные возможности игры** определяют удобство и технические способы осуществления игровых действий и зависят от следующих характеристик игрового материала:

- качества игрового материала (плотности игрового поля, устойчивости фишек или фигур и пр.) и изображения;
- узнаваемости изображения;
- наличия удобной упаковки.

Выбирая игру, необходимо учитывать также **возраст детей и уровень развития нормативной регуляции**, достигнутый к 5 годам. При этом развитие нормативной регуляции, идущее параллельно с развитием сюжетной игры, начинается значительно раньше — с 2—3 лет. Очевидно, что способность ребёнка соблюдать правила игры зависит от опыта участия в этой деятельности. Однако для каждого возрастного этапа существуют характерные особенности игр с правилами.

**Краткая характеристика игр с правилами
для детей дошкольного возраста**

Младший дошкольный возраст	Средний дошкольный возраст	Старший дошкольный возраст
<ul style="list-style-type: none"> • Необходимо руководство взрослого. Правила и действия усваиваются по подражанию, формулировка и осознание правил происходит после осуществления действий. Нормативные правила простые — обмен одинаковыми действиями по очереди под руководством взрослого. В игре участвуют не более 3—4 детей. • Короткие, одношаговые игровые действия. Важны конкретные предметные ориентиры, предмет, фиксирующий передачу хода (фишка, кубик, картинка и пр.). Конкретное предметное содержание игрового материала. • Отсутствие установки на выигрыш в целой игре. Достаточно правил передачи хода. 	<ul style="list-style-type: none"> • Взрослый — равноправный участник игры (особенно на этапе усвоения). В последующем — взаимная нормативная регуляция действий на основе правила. Состав участников увеличивается. • Более сложные готовые правила (возможно, включающие 2—3 позиции). Чёткие наглядные ориентиры для игровых действий, связанные с знакомыми и значимыми для детей реалиями. • Установка на выигрыш, чёткие критерии выигрыша. 	<ul style="list-style-type: none"> • Самостоятельная организация игры (без участия взрослого) со всеми возможными видами игровых отношений. Возможны все варианты нормативных правил. • Сложные и разнообразные правила. • Чёткая установка на выигрыш и однозначные критерии победы в игре

В этом возрасте дети уже сами способны создавать правила и нормы взаимодействия. Такое нормотворчество имеет исключительное значение для социально-личностного развития. Поэтому открытость, незавершённость правил игры, побуждающая их к самостоятельному установлению норм (взаимодействия, игровых действий или выигрыша), очень важна.