

# С чего начинается игра? Организация игровой деятельности детей раннего и младшего дошкольного возраста



Старший методист ГБОУ ГМЦ ДОНМ  
Аниканова Наталья Евгеньевна



## Ведущая деятельность в возрастных периодах



Возраст	Ведущий вид деятельности	Социальная ситуация развития
0-1 год	Эмоциональное общение ребенка со взрослым	Освоение норм отношений между людьми (без речи)
1-3 года	Предметная деятельность	Усвоение способов деятельности с предметами
3-6(7) лет	Игра	Освоение социальных норм, взаимоотношений между людьми. Освоение речи.
6(7)-10(11) лет	Учебная деятельность	Освоение знаний, развитие интеллектуально-познавательной деятельности

**ИГРА**  
**в содержании**  
**ФГОС ДО**

**2.7. Игра является сквозным механизмом развития ребёнка, посредством которой реализуются содержание пяти образовательных областей: «Социально - коммуникативное развитие»; «Познавательное развитие»; «Речевое развитие»; «Художественно - эстетическое развитие»; «Физическое развитие».**

**Также обозначено, какие именно игры организуются в рамках реализации программы**

**«в раннем возрасте (1 год - 3 года) – предметная деятельность и игры с составными и динамическими игрушками, совместные игры со сверстниками под руководством взрослого;**

**для детей дошкольного возраста (3 года - 8 лет) - ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры...»**

**ИГРА  
в содержании  
ФГОС ДО**

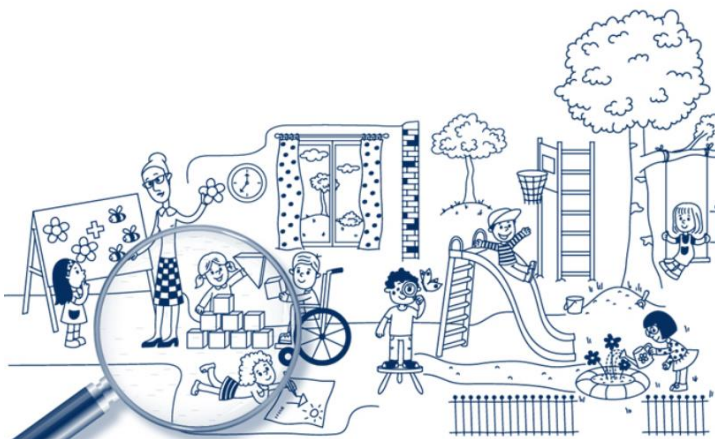
3.2.5. Условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, предполагают:

- создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;
- поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);
- поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства.



## Игры по инициативе детей

в раннем и младшем дошкольном возрасте



## Игры по инициативе детей в раннем возрасте



### Основное содержание игры

Действия с предметами.

Игры с игрушками для экспериментирования

Сюжетно - образительная игра

- Познание образа предмета.
- Знакомство со свойствами предметов, способами действий с ними, закономерности взаимодействия между предметами.
- Игровые действия однообразны и часто повторяются.

### Основное содержание игры детей 3-4 лет

Сюжетно-ролевая игра

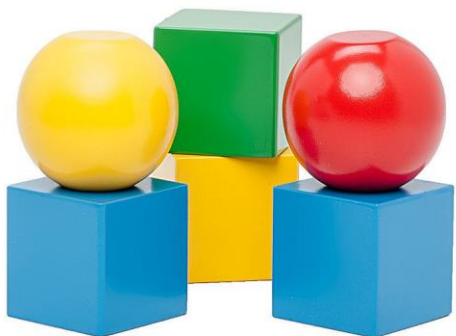
- Действия с предметами. Стимул для игры- игрушка или предмет-заместитель
- Роли не обозначены, но их можно определить по игровым действиям
- Действия однообразны и часто повторяются

## Предметная деятельность ведущая деятельность раннего возраста

Предметы для ребенка становятся не только как объекты, удобные для манипулирования, но и как вещи, имеющие определенное назначение и определенный способ употребления.

### три фазы развития связи действия с предметом

- с предметом могут выполняться любые действия;
- предмет употребляется только по назначению;
- свободное употребление предмета возможно, но только в том случае, когда известно его истинное назначение







Значимыми для психического развития оказываются соотносящие и орудийные действия.

Соотносящие действия состоят в приведении нескольких предметов в определенные пространственные взаимодействия – это, например, складывание пирамидок из колец, использование сборно-разборных игрушек и т. д.

Отношение к своей деятельности у ребенка постепенно меняется. В самостоятельных занятиях, играх малыш начинает руководствоваться замыслом, стремлением к достижению успеха в деятельности

Чем большее количество разнообразных предметов узнает  
ребенок, тем богаче его опыт



**Игра-экскурсия по группе  
с сюрпризом  
«Шли-шли... Что такое  
мы нашли?»**



Педагог вместе с детьми находит в группе разные предметы.  
«Буду гулять по группе и искать что-нибудь интересное. Приглашу с собой на прогулку Танечку, Васю...не забуду. Вот теперь, кажется, всех пригласила.

Мы шли-шли, шли-шли. Что такое мы нашли?»  
(Показывает зонтик и ждет ответа детей.)

Давайте посмотрим, какой это зонтик. Сейчас я нажму кнопку, и зонтик откроется. Какой красивый зонт! И ручка есть. Сейчас закрою зонт, положу его в сумку. Пойдем гулять дальше.

Топ-топ. Топают ножки по дорожке.

Ой, кажется, дождик капает.

Надо скорее зонтик открыть, своих ребяток спрятать от дождя.

Зонтик, открывайся быстрее. Открылся! Скорее, скорее бегите ко мне под зонт! Все, все, все ко мне! И Танечку спрячу, и Петю, и Олю спрячу... Вот как хорошо! Все спрятались под зонт. (Воспитатель обнимает детей.) Лейся, лейся, дождик. Мы тебя не боимся.

Все. Дождик кончился.

Можно теперь побегать по лужам.

Шлеп-шлеп, шлеп-шлеп. Как хорошо мы бегаем по лужам!

Все побегали! Кажется, опять дождик начинается. Давайте вытянем руки.

Идет дождик?

Игра продолжается...

*Что интересного  
можно найти в  
следующий раз?*

*Какие предметы  
могут стать  
помощниками в  
следующей игре?*

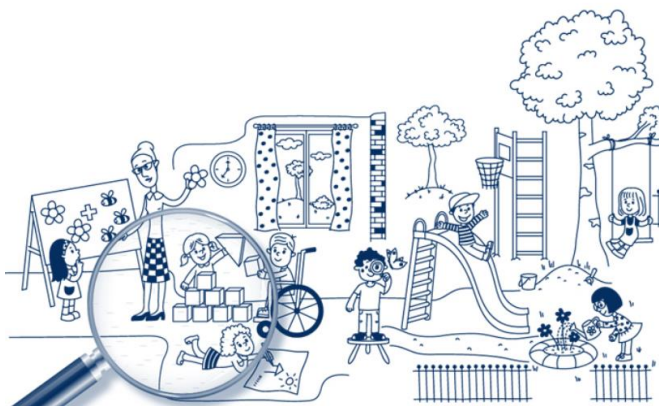


## Игра-экскурсия по группе с сюрпризом «Шли-шли... Что такое мы нашли?»



**Поэтапная передача детям усложняющихся игровых умений  
(способов построения игры)  
в процессе совместной деятельности взрослого с детьми.  
(Михайленко Н. Я., Короткова Н.А.)**

Возраст	Структура игры	Приемы формирования игровых умений
2-3 года	цепочка условных действий с предметами	приемы формирования у детей условного игрового действия;
3-5 лет	цепочка специфических ролевых взаимодействий	приемы формирования ролевого поведения;
5-7 лет	последовательность разнообразных событий	приемы формирования способов творческого сюжетосложения ;



## Приемы формирования у детей условного игрового действия (2—3 года)



Условное игровое действие

Что делает ребенок фактически?  
Ребенок в игре кормит куклу

Что данное действие  
означает, какой смысл оно  
имеет

«кормления» посредством  
игрушечной ложки, т. е.  
сюжетной игрушки-копии  
настоящей вещи

ребенок может кормить куклу  
палочкой — действовать с  
предметом-заместителем

может осуществлять  
движения, напоминающие  
«кормление» ложкой, —  
действовать с воображаемым  
предметом.

## Приемы формирования у детей условного игрового действия (2—3 года)

- развертывание сюжетной игры на виду у детей, одушевляя кукол или других игрушечных персонажей.

**Не нужно специально организовывать детей, ставить их возле себя.**

### Игровая ситуация «Кормим куклу Машу».

Воспитатель усаживает за детский столик куклу (мишку, зайца размером не менее 50 см), ставит на стол игрушечную тарелку, кладет ложку (соответствующих кукле размеров).

Обращаясь к детям, говорит: «Вы играете, и я поиграю с куколкой. Я сейчас ее покормлю, она есть хочет. Вот здесь кашка в тарелке, давай кушать, дочка!» Берет ложку и несколько раз (5—6) подносит ее ко рту куклы. При этом разговаривает с куклой: «Ешь, открывай рот! Вот какая хорошая, ест кашу!»





- **вовлечение в игру какого-то определенного ребенка, который в данный момент наиболее расположен к общению со взрослым**  
«Давай играть. Вот мишка и кукла сидят за столом. И ты с ними садись. А я вас кормить буду!... Я не успеваю всех кормить сразу. Маша, помоги мне, покорми мишку».
- **действия с предметом «понарошку»**  
«Мишка есть хочет, покормлю его кашей. Вот тарелка, а ложечки нет. А вот у нас ложка (берет палочку)! Ешь, мишка (кормит Мишку палочкой вместо ложки)».
- **игра, включающая уже не одну, а две смысловые ситуации, связанные друг с другом**  
«Мишка, почему ты такой грустный? Есть хочешь? Дать каши?» Обращается к наблюдающему за игрой малышу: «Петя, свари мишке кашку. Он есть хочет». «Сейчас Петя нам кашку принесет. Будешь есть, а потом спать». «Кормит» мишку. Затем обращается к другому малышу: «Сережа, мишка наш поел. Теперь ему спать пора. Уложишь его спать?»



## К трем годам у ребенка формируется

- умение разворачивать условные действия с
  - сюжетной игрушкой,
  - предметом-заместителем,
  - воображаемым предметом;
- умение связывать два-три игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их;
- умение продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником.



## Обогащение РППС игровым материалом для формирования условного игрового действия

---

игрушки, которые использовались в совместной игре с детьми, или аналогичные им по смыслу;

---

несколько «комплектов игрушек» - возможность нескольким детям одновременно развешивать в самостоятельной деятельности привлекающие их сюжеты игры;

---

сюжетные игрушки и предметы-заместители, дополняющие ключевую ситуацию, постепенно должны изменяться - отличаться от тех, которые использовались взрослым в совместной игре с детьми.



## РОЛЕВОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Специфические для роли действия  
с предметом  
(шофер ведет машину)

Ролевая речь, ролевой диалог.

**Умения, которыми должны овладеть дети, чтобы использовать роль  
как специфический способ построения игры**

Умение принять на себя игровую роль  
(понимать, что он в игре не Петя, а  
«шофер» )

Умение обозначить роль для партнера  
(чтобы партнер понимал, что он играет  
не с Петей, а с «шофером» )



## Подбор игровых ролей

Пары взаимодополнительных ролей, где одна роль не может реализовываться без другой. Смысл ролей раскрывается во взаимодействии, разговоре

Независимые роли, смысл которых может быть раскрыт в специфических действиях.



Мама-дочка, врач-больной,  
продавец-покупатель...

Шофер, пожарный, строитель,  
космонавт...

## Совместная игра, с использованием парных ролей, знакомых ребенку.

Воспитатель подключается к игре ребенка, беря на себя  
дополнительную роль



Взрослый берет на себя основную роль и втягивает ребенка в  
совместную игру, предлагая ему дополнительную роль



Взрослый уступает дополнительную роль другому ребенку, т.  
е. ориентирует детей друг на друга, «закрывает» их в  
смысловой связке, требующей ролевого взаимодействия



## Методический прием «Телефонный разговор»

(авторы Михайленко Н. Я., Короткова Н.А.)

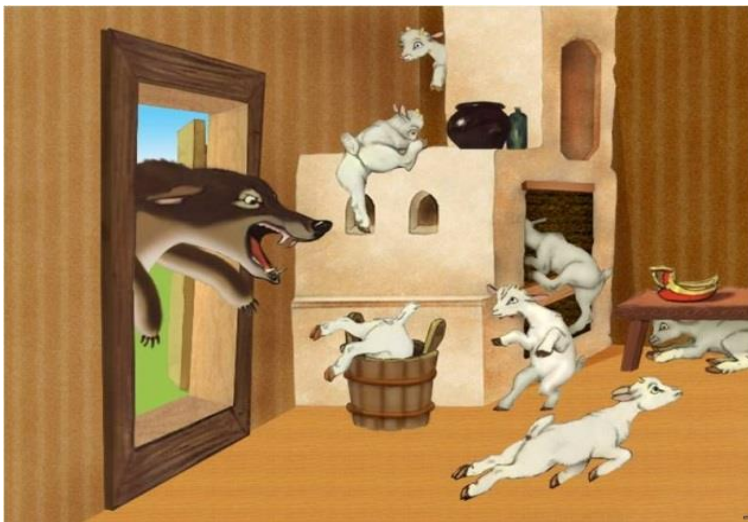
Прием помогает воспитателю вовлечь детей в игру, развертывать «телефонный» ролевой диалог с каждым из них, поочередно, стимулировать диалог детей друг с другом.



Воспитатель, взяв на себя роль «мамы» звонит по телефону одному из участников игры — «папе», обращаясь к нему с поручениями: «сходить после работы в магазин, а сейчас позвонить домой дочке, узнать, как у нее дела, попросить ее подмести пол и т. п.».

## Игры по мотивам сказок

- Не требуются атрибуты и костюмы. Достаточно словесное обозначение роли.
- Сюжет игры простой, действия однотипные. Из сказки можно выбрать 2-3 ярких ключевых события.
- Легко проводить на прогулке.
- Игра непродолжительна по времени до 10 минут.



### Сказка «Волк и семеро козлят»

Последовательный ряд Событий из сказки:

- наказ козы козлятам,
- взаимодействие волка и козлят,
- соревнование козы и волка.

Повторять точно сказку не нужно - в игре могут принять участие 3 волка? 2 козы!!!

Принимают участие в игре ВСЕ желающие !

## **Игры для детей**

**раннего и младшего дошкольного возраста**

**по инициативе педагога**



1 шаг



## Начальный уровень игры с правилами

### Игры с параллельными действиями играющих

**Цель игры:** выполнение действий по сигналу взрослого.

**Структура игры:**

- игровые образы в сюжетных подвижных играх должны быть понятны детям;
- взрослый подает определенный сигнал, дети параллельно выполняют заранее оговоренные правила;
- количество правил не более 2;
- сигнал должен быть кратким и не содержать стихотворной формы длиннее двустишья;
- детей не делим на группы.

**Видеофрагменты:**

- [«Лошадки»](#)
- [«Мы охотимся на льва»](#)
- [«Наседка и цыплята»](#)

«Пузыри», «Птички», «Самолеты», «Наседка и цыплята», «Солнышко и дождик», «Снежинки», «Листья летят», хороводные народные игры «Каравай» ...

## САМОЛЁТ

Самолёт построим сами,  
Понесёмся над лесами.  
Понесёмся над лесами,  
А потом вернёмся к маме.



«Внимание, к полету  
приготовились, завести моторы!»  
Все дети повторяют за  
воспитателем движения рук.  
После слов : «Полетели» дети  
разводят руки в стороны (крылья у  
самолета и начинают бегать в  
разных направлениях по всей  
комнате.  
После слов: «на посадку» все дети  
возвращаются к на аэродром

2 шаг



## Начальный уровень игры с правилами

### Формирование последовательных совместных действий по простейшему правилу

**Цель игры:** выполнение последовательных совместных действий по сигналу взрослого.

#### Структура игры:

- демонстрация способа игры взрослыми или старшими детьми;
- взрослый помогает установить очередность играющих: «сначала я, потом ты, потом он...»;
- обучающая игра с небольшим количеством детей (2-4 чел.)
- правила игры объясняются в процессе деятельности через комментирование игровых действий.

#### Видеофрагмент:

- [«Кольцеброс «Буратино-острый нос»](#)
- [Разноцветная дорожка](#)

«Кегли», «Прокати такой же шарик», «Катание шара по желобу», кегельбан,

3 шаг



## Начальный уровень игры с правилами

### Игры с поочередными действиями играющих

**Цель игры:** выполнение поочередных действий играющих по правилу.

**Структура игры:**

- взрослый помогает установить очередность играющих: «сначала я, потом ты, потом он...»;
- игровые образы в сюжетных подвижных играх должны быть понятны детям.

**Правила игры** объясняются в процессе деятельности через комментирование игровых действий.

Видеофрагменты:

- [«Цветные самолетки»](#)
- [«Цветные автомобили»](#)
- [«Резиночка»](#)

«Классики», «Городки», «Кегельбан»

4 шаг



## Второй уровень игры игры с правилами

### Игры, в которых роль ведущего/водящего выполняет ребенок

**Цель игры:** формирование у детей общей схемы игры, построенной на развертывании игрового цикла, который завершается выигрышем одного из участников, и затем начинается снова.

#### Структура игры:

- роль ведущего передается от взрослого к победителю игрового цикла;
- ведущий может выбираться по жеребьевке, считалке, сговору;
- выигрыш как результат отдельного игрового цикла.

**Правила игры** объясняются до игры (1-2 правила), частные правила даются по ходу игры в совместной деятельности со взрослым, можно использовать пробный ход игры, где воспитатель уточняет правила;

#### Видеофрагменты:

- [«Птичка и кошка»](#)
- [«Кот и мыши»](#)
- [«Аист и лягушки»](#)

«У медведя во бору», «Горелки», «Лохматый пес», «Море волнуется», «Тише едешь, дальше будешь», «Колечко» и т.д.

# Секреты игр с правилами



- центральная характеристика – это результат игры, соотнесение его с результатами других, определяющее первенство одного из играющих, т.е. **выигрыш**;
- критерии выигрыша определяют момент завершения игры, и без них игра с правилами как особая форма активности не существует;
- всегда есть **правила**;
- **цикличность** игрового процесса- есть шанс выиграть в следующий раз;
- игра с правилами, по сути своей, всегда деятельность **совместная**.

## Основные принципы организации и проведения игр

- Добровольность участия в игре
- Взрослый - участник игры
- Многократное повторение игры
- Отсутствие личной оценки детей
- Поддерживаем инициативу детей и игровую атмосферу



## Игры по инициативе детей со строительным материалом в младшем дошкольном возрасте







Старший методист ГБОУ ГМЦ ДОНМ  
Аниканова Наталья Евгеньевна

Контактный телефон:  
8(495)912-63-37 (доб.315)

E-mail: [anikanovane@mosmetod.ru](mailto:anikanovane@mosmetod.ru)