

Консультация для воспитателей

«Характеристика игр детей раннего возраста»

Адаптационные

Основная задача игр с детьми в адаптационный период – наладить доверительные отношения с каждым ребенком, подарить малышам минуты радости, попытаться вызвать у них положительное отношение к детскому саду. Чтобы решить эту задачу, **воспитатель** должен в игровой форме выразить каждому ребенку свое доброжелательное отношение. Поэтому основной игровой целью, которую **воспитатель ставит перед собой**, должна быть цель: проявить заботу, доброжелательность и внимание к каждому (*“я вас всех спрячу от дождя” - подвижная игра “Солнышко и дождик”*). Иногда цели общения в игре могут объединяться с практическими целями. Так, если варится каша для **детей**, то угощая их, **воспитатель** обязательно должен найти приветливое слово, выражающее расположение к ребенку (*“Я так старалась сделать тебе вкусную кашу. А это, Костя, тебе кашка”*).

Играя с детьми, **воспитатель** ставит не только простые, известные малышам игровые цели. Дети могут вместе с **воспитателем собирать цветы**, ехать на паровозе... По возможности необходимо предложить детям одинаковые предметы. Одинаковость показывает им, что взрослый никого не выделяет, и ко всем относится одинаково хорошо.

Не надо беспокоиться по поводу того, что игры с взрослыми не дают ребенку простора для его собственной активности. Многие дети еще не готовы к ее проявлению в первые недели пребывания в детском саду. Зато, благодаря этим играм, **воспитатель** доказывает свое добросердечное отношение к детям, становится для них интересным партнером, способствует накоплению у малышек игрового опыта. Игры в адаптационный период не должны быть слишком длительными. Лучше играть с детьми по несколько раз в день, но по немного.

Отобразительные

В конце первого начале второго года жизни ребенок переходит к отобразительной игре. В своих игровых действиях с предметами он отображает то, чему научился, подражая взрослым. В это время ему нужна такая игрушка, чтобы, играя с нею, он мог отображать то, что ему близко, хорошо знакомо. А опыт годовалого и тем более полуторагодовалого ребенка не так уж мал. Впечатления ребенка, полученные им в повседневной жизни (на значение их как источника игры указывал еще выдающийся советский психолог Л. С. Выготский, достаточно обширны, и поэтому на втором году жизни он все чаще начинает отражать в своих играх не какое-то одно определенное действие с данной игрушкой (куклу только качает, коляску прокатывает, мяч бросает и т. п., но и действия с разными предметами, логически связанными между собой (например, куклу ребенок сажает в коляску и везет ее, игрушечную посуду ставит на стол и т. д.).

К полутора годам малыш с равным успехом может поднести игрушечную ложку или чашку и к своему рту, и к клюву пластмассового петушка, и к мордочке мишки. Эти действия ребенка условны, они в обобщенной форме отражают

знакомый ему сюжет. Игра стала сюжетно-отобразительной. Для таких игр детям второго и третьего года жизни нужны игрушки, которые позволяли бы по возможности точно отображать близкие им жизненные ситуации. Поэтому, если купили куклу, то и кровать для нее должна быть, и стул, и стол, и чашка, из которой ребенок сможет «напоить» ее чаем. Все игрушки, которые ребенок использует в отобразительной игре, обязательно должны быть похожи на настоящие предметы и соотноситься одна с другой по величине в соответствии со своими жизненными прототипами.

Желательно, чтобы новые игрушки вносил в игру взрослый. Он заинтересовывает ребенка сюжетом совместной игры и, задавая ему, вопросы или предлагая выполнить какое-то определенное действие, побуждает его к «общению» с новой игрушкой: «Кукла проснулась? Угости ее компотом, а кошке дай молочка». Игрушка, действие с нею служат воплощению в игре роли, **избранной ребенком**. Младшие дошкольники часто выбирают роль в зависимости от наличия тех или иных игрушек. Кукол-детей, например, одевает и кормит из чашки «мама», больных мишек лечит с помощью градусника «доктор», на грузовике везет кубики «шофер» и т. д. Это свойство игрушек побуждать к игре на определенный сюжет должны использовать взрослые, подбирая и группируя их.

Сюжетно - отобразительные

В сюжетно – отобразительной игре дети передают не только отдельные действия, но и элементы поведения взрослых в реальной жизни. В играх **детей** **появляется «роль в действии»**. Ребенок выполняет функцию персонажа, «играет роль», но, при этом, не называет себя в соответствии с этой функцией. А на вопрос взрослого: «Ты кто?» отвечает: «Я Лена (Катя, Дима)». В подобных играх действия с сюжетно – образными игрушками очень похожи на реальные практические действия с предметами и постепенно становятся обобщенными, превращаясь в условные. Тогда ребенок начинает действовать с воображаемыми предметами: кормит куклу несуществующей конфетой.

Развитию игровых действий способствует взрослый, когда показывает игровые действия или побуждает ребенка выполнить их: «Покорми зайку». Некоторое время спустя дети сами превращают предметные действия в игровые. По мере усложнения игровых действий происходит и усложнение сюжета игры. Сначала сюжеты описывают действия одного персонажа с определенными предметами в одной или нескольких последовательно сменяющихся ситуациях. Например, девочка готовит обед, кормит дочку. Затем сюжеты включают несколько персонажей с набором определенных связей. И уже к концу третьего года жизни в играх **детей** наблюдаются такие сюжеты, в которых наряду с набором действий существуют и некоторые отношения между персонажами. Развиваются взаимоотношения **детей в игре**. Происходит становление их игрового взаимодействия.

Таким образом, уже на третьем году жизни складываются предпосылки сюжетно – ролевой игры, которая будет интенсивно развиваться на протяжении всего дошкольного детства.