



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

О.В. Солнцева

ДОШКОЛЬНИК В МИРЕ ИГРЫ

Педагогическое сопровождение
детей 5–7 лет в сюжетных играх

**На книги этой серии
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)
можно подписаться на почте по каталогам:**

«Урал-пресс» — 80899,
«Пресса России» — 39755,
«Почта России» — П2974.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

Примеры организации игры-фантазирования с мальчиками по сказке А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»

1-й этап. Игре предшествует чтение сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города».

2-й этап направлен на развитие умения формулировать тему и замысел будущей игры.

3-й этап направлен на развитие сюжетосложения как способа построения игры-фантазирования.

Ситуация 1

Воспитатель рассказывает мальчикам о том, как любит играть один ее знакомый мальчик. Такой рассказ показывает детям, как развивается замысел игры: «Один маленький мальчик очень любит играть в войну. Однажды он придумал, как можно поиграть в сражение двух армий из соседних королевств. Он взял папины шахматы и разделил их на две армии — белую и черную. Белая армия пряталась в овраге, за толстой книгой, а черная в лесу, за футляром от папиных очков. Белый Король приказал своим офицерам — это были фигурки слонов — взять лошадей и узнать, где находится противник. Офицеры нашли черных в лесу. Белые окружили черных и взяли в плен всех, кроме одного солдата. Солдат ночью спас всю армию, а потом они решили освободить своего Короля...».

Ситуация 2. Мозговой штурм

Придумывание новых тем игры. Для помощи в придумывании используется набор карточек с изображением игровых героев, предметов, ситуаций.

Герои-персонажи: Человек-Паук, Бэтмен, Черепашки-ниндзя, домовый, скорпион, Иван-царевич, Кощей, Змей Горыныч, Баба Яга, Дровосек, Страшила (из сказки «Волшебник Изумрудного города»).

Предметы: меч, ружье, ковер-самолет, волшебная палочка, молоко, платок, скатерть-самобранка, веревка, кольцо и пр.

Ситуации: сражение, погоня, похищение, спасение, чествование победителя и пр.

Каждый ребенок поочередно вытаскивает три карточки и определяет тему игры.

Ситуация 3

Используется карта сказочной страны по мотивам сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города». На первой части карты изображены разбившаяся ракета, на которой герои совершали путешествие, и «Пункт назначения» — Изумрудный город с замком

доброе волшебника. От ракеты до Изумрудного города проложена дорога из желтого кирпича. На промежутках дороги по отдельности нарисованы Страшила, Железный Дровосек, людоед, лев, злая волшебница. Путешествуя, дети встречаются с героями сказки и попадают в ситуации, в которых необходимо: обращаться друг к другу, аргументировать свои замыслы, понимать и принимать замыслы друг друга.

Герои добираются до замка волшебника Изумрудного города, встречая разных персонажей, придумывают, как они могут им помочь в пути или помешать.

Ситуация 4

Добравшись до замка доброго волшебника, герои узнают, что он не может им помочь вернуться домой и дает карту с таинственными знаками, которые будут «оживать». На карте изображена извилистая дорога с «белыми пятнами» — местами появления новых персонажей — и следующий пункт назначения — «родной город». В игре используются карточки с изображением героев, предметов и ситуация (такие же, как на 1 этапе). При помощи карточек определяется, кого герои встретили, помогает или мешает данный герой, какие возникают ситуации.

Ситуация 5

Направлена на развитие самостоятельности мальчиков в создании новых игр. Содержание этапа заключается в придумывании и создании карты-макета новой страны, выдвижения фантастических гипотез: «Куда можно отправиться в путешествие?», «Кто будет помогать, а кто мешать в этом путешествии?», «С кем встретятся герои?» Процесс создания карты связан как с речевым фантазированием, так и с созданием карты на основе детской продуктивной деятельности (рисование, конструирование).

Игра по мотивам разных сказок

Данная игра направлена на освоение детьми правил взаимодействия в совместном придумывании. Работу на этом этапе можно завершить совместной с детьми выработкой правил такого взаимодействия: не перебивать товарища по игре; не мешать ему; доброжелательно относиться к тому, что предлагает и придумывает товарищ по игре.

Уяснение схемы построения сказочных сюжетов происходит, когда взрослый, выступая в роли со-игрока, берет на себя ход и обращает внимание ребенка на ключевые моменты развертывания сюжета.

Содержание работы на данном этапе заключается в совместном рассказывании взрослым и ребенком знакомой сказки. Структура ее должна отвечать схеме, предложенной В. Проппом.

1-й этап. Пример сказки, которую можно использовать на этом этапе: «Давным-давно, в тридевятом царстве, тридевятом государстве жил-был добрый король. И был у короля волшебный камень, с помощью которого король правил государством. Все в королевстве жили весело и счастливо, пока не появился злой дракон. Он при помощи своих слуг, маленьких карликов, похитил волшебный камень и спрятал его в своей темной пещере. И после этого на королевство доброго короля обрушились беды.

Тогда король приказал найти самого смелого рыцаря, который сможет победить дракона и вернуть волшебный камень. Долго слуги короля искали смельчака по всей стране, пока один доблестный рыцарь не согласился помочь королю.

Наконец рыцарь отправился в путь. Он шел день, другой, пока не увидел маленькую, старенькую избушку. А в ней жил добрый волшебник. Он вышел из избушки и сказал: «Чтобы победить дракона, тебе нужно добыть меч-кладенец. А для этого принеси мне трех лисиц, трех соболей и трех куниц». Пришлось рыцарю пойти в лес и долго ловить зверей. Но вот наконец вернулся рыцарь к колдуну и отдал ему трех лисиц, трех соболей и трех куниц. Волшебник что-то сказал им на ухо и отпустил. Умчались звери обратно в лес, а на следующее утро принесли с собой меч-кладенец. Взял его рыцарь, поблагодарил старого волшебника и отправился на битву с драконом.

Через много дней рыцарь достиг пещеры дракона. Но только он вошел в нее, как со всех сторон на него кинулись слуги дракона — карлики. Долго бился с ними рыцарь, пока всех не победил, но и сам получил много ран. А потом вышел к рыцарю сам дракон и спросил его: «Зачем ты пожаловал в мою пещеру? Служить мне пришел или смерти искать?». «Отдай мне волшебный камень и убирайся из моей страны!» — ответил рыцарь. Но не испугался дракон, а дунул в рыцаря огнем. Рыцарь подпрыгнул и отрубил дракону голову.

Забрал рыцарь волшебный камень из пещеры и вернулся с ним к королю. Король отблагодарил рыцаря и сделал его первым своим советником. И с тех пор все в королевстве снова стали жить в мире и радости».

Передача хода при совместном рассказывании внешне выражается в передаче от взрослого к ребенку и наоборот какого-либо предмета (например, волшебной палочки).

На данном этапе воспитатель осуществляет дифференцированный подход к детям, который зависит от особенностей развития субъектной позиции в игровой деятельности. Взаимодействуя с детьми, чей уровень развития игровых умений достаточно высок, воспитатель должен предоставлять им большую свободу и инициативу в игровой деятельности. Взаимодействуя с детьми, находящимися на более низких уровнях развития игровых умений, взрослый чаще должен вмешиваться в игровой процесс и помогать рекомендациями и советами.

2-й этап направлен на развитие сюжетосложения как средства организации совместной сюжетной игровой деятельности. Содержание заключается в перенесении сформированного в предыдущем этапе умения «видеть» схему построения сюжета сказочного повествования и умения взаимодействовать в процессе игры на совместную игровую деятельность детей. Детям предлагается самостоятельно рассказать известную им сказку. Переход хода по-прежнему осуществляется при помощи передачи «волшебного предмета».

Взрослый мотивирует игру: «Ребята, в волшебной стране пропала Главная книга сказок. Давайте поможем жителям этой страны. Расскажите какую-нибудь сказку, которую вы хорошо знаете. Как только вы меняетесь волшебной палочкой, они слышат, что говорит тот, у кого она в руке».

Для фиксирования результатов может быть создана карта игрового поля с изображением ключевых моментов.

3-й этап. Задача этого этапа состоит в формировании умений переносить схемы построения сказочного сюжета на сюжетные линии популярных у мальчиков мультсериалов. На данном этапе могут быть использованы схемы построения сказочного сюжета при совместном рассказывании детьми одной из серий популярного мультсериала («Трансформеры», «Человек-паук» и т.д.). Данный вид работы позволяет ребенку применять уже освоенную детьми схему построения сюжета не только при рассказывании сказочного сюжета, но и популярного сериала. Кроме того, продолжая использовать передачу «волшебной палочки» как показатель очередности при рассказывании, воспитатель косвенно подталкивает ребенка к некоторому совмещению сказочных элементов с элементами сериалов.

Взрослый выступает как наблюдатель за игровой деятельностью детей, а при необходимости дает некоторым детям подсказки.

Организация работы заключается в движении от совместного со взрослым придумывания сюжета игры и его реализации, где взрослый предлагает объединить сказочные события и персонажей

с событиями и героями мультсериалов, придумать и разыграть какую-либо историю про них, к игровой деятельности, совместной со сверстниками.

Пример организации игры-фантазирования с девочками по мотивам сказки Л. Чарской «Царевна Лядинка»

В процессе организации игры-фантазирования воспитатель действует как участник игры, задавая линию развития сюжета и включая детей в придумывание событий. Дети предлагают варианты развития событий по очереди. Воспитатель согласовывает замыслы, не оценивая предложения детей так, чтобы каждый участник игры чувствовал себя комфортно.

1-й и 2-й этапы

Чтение сказки Л. Чарской «Царевна Лядинка» до слов: «И под жгучим взглядом короля Солнце Лядинка быстро таяла, таяла...». Беседа по сказке.

Примерные вопросы к беседе: «Понравилась ли сказка? Чем она необычна? Какой была главная героиня принцесса Лядинка? Чем она отличалась от своих сестер? Почему Лядинке не понравился ее жених принц Снег? Почему она согласилась отправиться с мальчиком Лучом в королевство Солнца? (Была доверчивой, привлекло богатство.) Можно ли сказать про царевну Лядинку, что она была хорошей? А плохой? Почему? (Была разной в разных ситуациях.) Каким был жених Лядинки — принц Снег? (Докажите.)

Рассматривание снежинок разной формы (пушистые, симметричные и остроугольные, асимметричные и пр.). Подбор эпитетов и сравнений для характеристики снежинок. Придумывание снежинкам имен.

Фантазирование на тему «Какой характер у снежинки?»

Чтение сказок зимней тематики, выяснение свойств снежинок и снега в сказках: Г.-Х. Андерсена «Снежная королева», С. Маршак «Двенадцать месяцев», В. Одоевского «Мороз Иванович».

Рисование снежинок под музыку П.И. Чайковского «Вальс снежных хлопьев» из балета «Щелкунчик». Составление рассказов по рисункам.

Сочинение фантастических историй о снежинках: что видят, пока летят в воздухе? о чем разговаривают?

Чтение сказки Г.-Х. Андерсена «Цветы маленькой Иды». Слушание музыки «Вальс цветов» из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик». Рисование цветов. Составление загадок про цветы.