

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар «Центр развития ребенка –
детский сад № 171 «Алые паруса»

Консультация для педагогов «Сюжетно-ролевая игра во второй младшей группе»

Подготовила воспитатель высшей категории

Сошникова Ирина Владимировна

Появление **сюжетно-ролевых игр** в младшей группе детского сада связано с рядом условий: наличием разнообразных впечатлений от окружающего, накоплением предметных игровых действий, наличием игрушек, частотой общения с взрослым, развитием ребенка.

Первые **сюжетные** игры малышей протекают как игры без **ролевые** или игры со скрытой ролью. Действия детей приобретают **сюжетный** характер и объединяются в цепочку, имеющую жизненный смысл. Эта цепочка состоит из двух-трех действий и многократно **повторяется**. Основным содержанием, как и в предметной игре, являются разнообразные действия с предметами. Неизменной остается и форма игры: или как индивидуальная, или как **игра «рядом»**. Действия с предметами, игрушками осуществляются каждым из **играющих самостоятельно**, и основания для объединения у них еще нет. Совместные игры малышей возможны лишь при участии взрослого.

Формирование у детей третьего года жизни условных предметно-игровых действий, прежде всего должно быть совмещено с организацией предметного игрового взаимодействия, что облегчает детям в дальнейшем вступление в совместную **сюжетную игру друг с другом**. С этой целью **воспитатель** должен использовать любые катающиеся предметы (*мячик, тележку и т. п.*) — ковровую дорожку или скамеечку, направляющие движение игрушки. Очень важно, чтобы первоначально взаимодействие двух партнеров осуществлялось с одним большим предметом (*один мяч, одна машина и т. п.*).

Дальнейшая **игра воспитателя с детьми с целью формирования предметного взаимодействия может принимать разнообразные формы**: это совместная постройка башни из кубиков, сбор пирамидки и т. п., например, **воспитатель предлагает, двоим малышам**: «Давайте вместе построим башню. Я первый кубик положила. Саша, теперь ты клади кубик сверху. А теперь — Света. Теперь — опять Саша. Получилась высокая башня». Параллельно с организацией парного предметного взаимодействия **воспитатель** формирует у детей простейшие условные действия с **сюжетными** игрушками и предметами-заместителями. Для

этого он развертывает **сюжетную** игру на глазах у детей, он может одушевлять кукол и другие игрушечные персонажи.

По мере того, как идет усвоение детьми действий с **сюжетными игрушками** **воспитатель** переходит к показу игры, включающей уже не одну, а две смысловые ситуации, связанные друг с другом, например, варит суп на игрушечной плите, а затем кормит им кукол; стирает кукольное платье в игрушечном тазике, а затем гладит его утюгом и т. п. Все эти **сюжеты** должны непременно включать в себя действия, уже известные детям, которые они неоднократно наблюдали в реальной жизни.

Сначала **воспитатель** сам разыгрывает такой «*двухфазный*» **сюжет на глазах у детей**. При последующем **повторении** игры он подключает к игре одного - двух малышей: «*Коля, я зайку покормила, теперь ему спать пора. Уложит его спать?*» и т. п.

На этом этапе работы **воспитатель** должен **наряду с сюжетными** игрушками вводить в совместную игру с детьми предметы-заместители (*например, палочку вместо ложки, кубик вместо пирожка и т. п.*). Постепенно в разных **играх педагогу необходимо расширять круг действий с предметами-заместителями**: использовать один и тот же предмет для выполнения разных игровых действий (например, в одной игре палочка — это ложка, в другой — карандаш, в третьей — расческа); использовать разные предметы для выполнения одного и того же игрового действия (например, в одной игре вместо мыла предлагается кубик, в следующий раз — брусочек и т. п.).

Очень важно, чтобы предмет-заместитель в **играх** с детьми данного возраста сочетался с реалистической **сюжетной игрушкой**, например, если булочка замешается кубиком, то тарелка, на которой она лежит, должна быть «*как настоящая*».

Для того чтобы дети в своей самостоятельной деятельности после игры с взрослыми могли развертывать игровые действия, **воспитателю** следует сохранять предметно-игровую среду или специально ее организовывать.

Педагогами и психологами было замечено, что во **второй** половине третьего года жизни в развитии **сюжетных** игр детей происходит значительный скачок — в игре появляется роль. Вначале она присутствует как бы в скрытом виде: ребенок, действуя определенным образом, еще не называет себя именем взрослого. Затем свою роль в игре ребенок обозначает словом (мама, доктор, строитель, но только после того, как им был совершен ряд соответствующих действий). Через некоторое время уже в самом начале игры ребенок берет себе роль, обозначает ее словом и начинает действовать в соответствии с этой ролью.

Появление роли в игре связано с изменением направленности сознания ребенка (*по мере накопления впечатлений и опыта*) с предмета и действия с ним на того, кто действует, то есть на человека. Благодаря умению переносить действие с одного предмета на другой у детей развивается способность отождествлять свои действия с действиями других людей. Это и служит основанием для появления роли в **играх детей**. Игры становятся **сюжетно-ролевыми**.

Чтобы переход к **ролевой игре** произошел, необходимо, прежде всего, чтобы ребенок умел выделять специфические для определенного взрослого

действия, **воспроизводить** их в игре с игрушками. Педагог должен отчетливо представлять, какие роли целесообразно вводить в детскую игру на данном этапе. Самое главное, это должны быть роли взрослых, знакомые ребенку по его жизненной практике, реализующиеся через понятные для него действия, имеющие яркий отличительный внешний атрибут. Например, роль «*доктора*» (доктор измеряет температуру, делает уколы, дает лекарство; внешним атрибутом роли «*доктора*» может быть белая шапочка или халат, роль «*шофера*» (шофер водит машину, автобус, возит пассажиров, грузы; специфическим предметом, обозначающим эту роль, может быть руль).

Воспитатель должен предварительно подготовить несколько наборов игрушек и **ролевых** атрибутов и постепенно вводить их в игры. Каждый набор обязательно обыгрывается педагогом. Например, **воспитатель** достает заранее приготовленную коробку с «*медицинскими принадлежностями*», надевает белую шапочку и на глазах у детей начинает **играть**, принимая на себя роль «*доктора*»: «Я доктор. Буду лечить детей. Здесь у меня больница. Зайка, ты заболел? Что у тебя болит? Покажи горлышко. Сейчас температуру тебе измерим. *(Ставит зайке градусник.)* Теперь послушаю тебя. У тебя ангина».

Игра воспитателя, естественно, привлекает внимание детей. Теперь детей можно вовлечь в нее: «Лена, твоя дочка тоже заболела? Веди ее в больницу. Я доктор, полечу ее». Процедура «*лечения*» может **повторяться** с двумя-тремя куклами или зверушками, которых дети «*приводят*» в больницу. Также наравне с куклами **воспитатель может «полечить» и кого-нибудь из ребят**: «Рома, давай как будто ты заболел и тоже пришел в больницу. Сейчас доктор и тебя полечит». После такой игры **воспитатель спрашивает детей**: «Кто теперь хочет быть доктором? Вася? Надевай шапочку. Теперь ты будешь лечить детей».

Во время игры педагог должен неоднократно называть свою игровую роль, связывая ее со специфическими **ролевыми действиями**.

Наличие роли в игре приводит к быстрому увеличению разнообразных действий; постепенно обогащается и эмоциональное содержание игры: ребенок переживает чувства, связанные с конкретной ролью.

По форме первые **ролевые** игры чаще всего продолжают оставаться **играми рядом**: дети чаще всего осуществляют действия независимо друг от друга.

В такой игре отсутствует подготовительный период: ребята начинают игру как бы с ходу. Чаще всего толчок к возникновению игры дает игрушка, попавшая в поле зрения ребенка.

Обогащение **ролевых действий в играх** отдельных детей постепенно приводит к появлению совместной игры, объединяющей вначале двух-трех, а затем и большее количество детей. Вначале они **группируются на основе действия по его направленности**: ведет машину шофер, а пассажир едет в ней; врач лечит больного, парикмахер стрижет маму и т. д. Такие объединения еще очень кратковременны, быстро распадаются. Сюжет игры малышей несложен: в нем дети преимущественно отражают жизнь семьи, детского сада.

Основными задачами руководства **играми воспитанников младших групп детского сада являются**:

1. Развитие и обогащение игровых действий с игрушками на основе обогащения отдельных игровых действий.

2. Развитие и обогащение **сюжетов игры**.

3. Формирование умений детей **играть рядом**, а затем и вместе. Этим вопросом занималась Н. Я. Михайленко.

Одним из основных приемов руководства **играми** малышей является участие **воспитателя в их играх**. Совместная **игра с воспитателем** способствует большой целенаправленности и содержательности действий детей.

Воспитатель может принимать участие в **играх**, беря на себя ту или иную роль: мамы, врача, учительницы, шофера и др. Это дает возможность объединить нескольких детей для совместной игры. А роль, которую **воспитатель берет на себя**, служит примером для подражания. **Ролевое участие воспитателя в играх малышей может быть направлено также на обогащение замысла и игровых действий отдельных детей**: **воспитатель** разговаривает с детьми, показывает им действия с теми или иными игрушками.

По мере обогащения игры игровыми действиями, возникновения **сюжета** дети начинают словом обозначать свою роль. Этому должны помогать вопросы **воспитателя**, обращение к ребенку как персонажу. Все это способствует становлению **сюжетно-ролевой игры**.

Н. Я. Михайленко считает, что развитие **сюжетной игры может идти по следующей схеме**:

1. **Воспитатель — игрушка**.
2. **Воспитатель** (*основная роль*) – ребенок (1) (*дополнительная роль*).
3. Ребенок (1) — игрушка.
4. Ребенок (1) (*основная роль*) — ребенок (2) (*дополнительная роль*).

Как показывают исследования, такое естественное развитие игры характерно не для всех детей. Нередко оно остается на уровне предметных игр. В этом случае возникает необходимость специального обучения детей игровым действиям, элементам игрового поведения, умению строить **сюжет**. Основной прием решения этих задач — совместная деятельность **воспитателя с детьми**. Педагог использует в своей работе предложение готового **сюжета** разной степени сложности, показ образца игрового действия, включение в игры наряду с игрушками предметов-заместителей.

Время от времени **воспитатель** должен устраивать игры-развлечения со всеми детьми, организуя **сюжетно-ролевую** игру по собственному замыслу (празднование дня рождения куклы Маши, веселое путешествие по городу и т. д.).

Игра «Угощение»

Цель. Развитие умения у детей реализовывать игровой замысел.

Игровой материал. Предметы-заместители, игровая посуда, игрушечные собачки, пушистый воротник.

Подготовка к игре. Чтение и обсуждение рассказа Н. Калининой «Помощники».

Игровые роли. Повар.

Ход игры. **Воспитатель** может использовать разные варианты игры в зависимости от того, на что направлены игровые действия.

1-й вариант. Действия педагога направлены на детей.

Педагог спрашивает у ребят: «Кто хочет **играть со мной?** Приглашаю **играть всех:** Сашу, Павлика, Алену и Виталика. А Ирочка хочет с нами **играть?** Сейчас я буду печь вам булочки. Испеку булочки – буду вас кормить. Видите, у меня много теста в кастрюле». Показывает большую детскую кастрюлю, наполненную деталями строительного материала – желтыми или красными полусферами). «Булочек много получится, всем хватит. Садитесь вот сюда, на ковер, отдыхайте, а я буду готовить». **Воспитатель** рассаживает детей так, чтобы им были видны его действия. «Возьму большой лист (*крышка коробки от настольно-печатной игры*). Буду класть на него булочки. Эту булочку делаю Валюте (берет из коробки одну детальку, производит круговые движения, напоминающие скатывание шарика, и кладет ее на «лист»). Покатаю, покатаю тесто, готова булочка для Валюши. А эту булочку сделаю для Кирюши (*называя имена детей, педагог удерживает их внимание на себе*). Вот и все. Никого не забыла. Всем булочки сделала. Теперь их можно печь в духовке». Помещает «лист в духовку» и тут же его вынимает. «*Все булочки уже испеклись*» (*ставит лист на стол, нюхает булочки*). «*Как вкусно пахнут. Сейчас понарошку попробую одну*». **Воспитатель показывает**, как это надо делать в игре, говорит, что они вкусные, сладкие. Затем угощает каждого ребенка. Спрашивает детей, понравились ли им булочки. Сетует на то, что булочки получились слишком большими и сразу всю не съесть. После этого педагог предлагает тем, кто наелся, положить оставшиеся кусочки на лист, чтобы доесть потом.

Затем **воспитатель говорит:** «А сейчас давайте **поиграем в прятки.** Вы будете хитренькими ребятками. Спрячетесь, кто за стул, кто за шкаф, а кто-то даже, может быть, под стол спрячется. Вы спрячетесь, а я буду вас искать. Хотите так **поиграть?** Сейчас я закрою глаза руками и буду считать, а вы прячьтесь. Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать».

Воспитатель ищет ребят, при этом радуясь, когда кто-нибудь находится. Игру можно **повторить два-три раза.**

Затем педагог приглашает детей снова покушать булочки, а то все **наигрались** и уже снова есть захотели. «*Хотите кушать булочки?*» — раздает детям булочки и говорит: «Вот сейчас доедите булочки — молочка дам вам попить. Кто наелся — кладите остатки — вот сюда, на лист, и подходите ко мне. Я молочка вам налью». Каждому **воспитатель** дает чашечку и наливает воображаемое молоко. Можно предложить детям добавки – **вторую чашечку молочка.**

В заключение **воспитатель переключает детей на самостоятельную игру:** «Вы наелись и напились, а теперь идите **играть с игрушками**».

2-й вариант. Игровые действия детей направлены на **воспитателя.**

Воспитатель предлагает детям: «Давайте, ребята, будем **играть.** Очень хочу **поиграть с Ромочкой,** с Виталиком...». Количество детей, участвующих в игре, может быть любым. Можно **играть** со всеми детьми или только с теми, кто подойдет к **воспитателю.** «Я как будто пришла с работы. Устала. И голова что-

то болит. Не могу. даже приготовить себе еду. А есть очень хочется. Кто мне, ребятки, приготовит что-нибудь покушать?». Ребята отзываются на просьбу **воспитателя**. «Посмотрите, сколько у меня продуктов, целый ящик. Что же вы мне приготовите? Вот в ящике лежит капуста и морковка (*показывает зеленый шарик и красный конус*). Можно суп вкусный сварить. Я знаю, Маша умеет суп варить. Машенька, сваришь мне суп? Вот тебе овощи: капуста и морковка. Вот плита (*большой кубик, перевернутая коробка*). А кастрюльку сама найдешь, ладно? Саша, сваришь мне картошку? А кто еще будет варить мне картошку? А сколько здесь ягод! Хороший компот получится! Кто сварит мне компот?».

После этого педагог помогает каждому индивидуально приготовить «еду», показывает детям не более одного двух игровых действий по приготовлению еды.

Затем **воспитатель продолжает**: «У кого готова еда, может меня покормить. Я уже руки вымыла и за стол села». «Что же ты, Верочка, мне приготовила? Суп? Наверное, очень вкусный. Можно я попробую? Налей мне, пожалуйста, тарелочку супа. Ой, как вкусно. Суп с морковкой, с капустой. Обедение! Я еще хочу съесть одну тарелку супа. Можно? Спасибо тебе, Верочка, большое-пребольшое. Ты сварила очень вкусный суп». Неважно, если эта процедура затягивается, и остальные дети ждут своей очереди кормить педагога. Наблюдение за действиями **воспитателя и действиями детей**, игровое общение очень интересно им. Оно, несомненно, обогатит их опыт.

После кормления **воспитатель выражает благодарность всем детям**: «Какие молодцы — меня накормили. Я отдохнула, наелась. Да и голова перестала болеть. Ну, вот, а теперь можно и повеселиться. Хотите потанцевать?» (*дети вместе с воспитателем танцуют под музыку*).

Воспитатель побуждает детей к самостоятельному принятию игровой цели: «Ой! Что-то я потанцевала и опять есть захотела. Кто меня еще покормит? А чем ты меня будешь кормить, Саша?» Вновь **повторяется** процедура кормления и выражения благодарности.

Затем **воспитатель завершает игру**: «Я уже так наелась, что не могу съесть всю кашу, которую ты сварил, Алеша. Еще половина кастрюли осталась. Покорми кашей зайку. Он уже прибежал ко мне, узнавал, кто варил кашу». Педагог может предложить детям заняться другим видом деятельности, дает им, например, карандаши и бумагу и т. п.

3-й вариант. Игровые действия детей направлены на игрушки.

Воспитатель включает детей в игру: «Ребятки, идите скорее все сюда. *Посмотрите, кто к там прибежал*». Показывает собачек и предлагает познакомиться с ними, погладить. «Слышите, как они скулят. Давайте спросим у собачек, может быть, они хотят есть». Оказывается, что они действительно голодны.

После этого педагог «*успокаивает*» собачек. Рассказывает им, какие вкусные супы, каши и прочее могут варить наши дети. «Не волнуйтесь, собачки. Видите, как много детей у нас в **группе**, и все они умеют очень хорошо готовить. Кто суп, кто кашу, кто картошку и даже компот... и яичницу умеют делать. Не

переживайте, сейчас мы вас накормим. Ребята, вы хотите приготовить собачкам еду?».

Затем педагог побуждает каждого ребенка к принятию игровой цели: «Вот эта собачка выбрала тебя, Кирюша. Что ты ей приготовишь?». Если ребенок не справляется с поставленной перед ним задачей, **воспитатель предлагает ему какой-нибудь свой вариант: «Я догадалась, что больше всего твоя собачка любит суп с косточкой»**. Собачка в знак согласия лает.

Так, по очереди, каждому ребенку педагог дает по собачке и способствует принятию индивидуальной игровой цели.

Когда все собачки нашли своих хозяев, **воспитатель** предлагает детям взять необходимые *«продукты»* из ящичков с предметами-заместителями. Во время того, как ребята готовят еду, педагог спрашивает у детей: «Как себя ведет щенок. Он слушается тебя, Нина, не мешает готовить? А что ты ему варишь? Он любит, чтобы каша была сладкая. Ты положишь в кашу сахар?». «Шарик, ты рад, что тебе Витя варит мясо? Вот здесь сиди и не лезь в кастрюлю, а то еще обожжешься — плита горячая». «Ты знаешь, Витя, твоя собачка такая чистюля. Она, когда покушает, бежит мыть мордочку и лапки. Ты поможешь ей потом умыться?».

Завершая процедуру кормления, педагог говорит: «Ребятки, послушайте, что вам хотят сказать собачки. Они говорят вам спасибо за то, что вы вкусно их накормили». «Собачки говорят, что теперь они захотели спать, что спать они любят на ковриках в тихом уголочке за шкафом или под стулом. Вот вам коврики». Дети укладывают собачек.

После этого **воспитатель** может познакомить детей с новой игровой целью — игрой в цирк. Шепотом подзывает детей к себе и говорит, чтобы они шли потихоньку, а то вдруг собачки проснутся. Сообщает, что в **группу прибежала «мама»** собачек. Она хочет показать детям собачий цирк. Спрашивает детей, видели ли они по телевизору, как выступают собаки в цирке. Рассказывает, как хорошо умеет выступать *«мама»* собачек. **Воспитатель** предлагает детям сесть на ковер и посмотреть собачий цирк. Педагог показывает два-три игровых действия с цирковой собачкой. Собака может прыгать через палочку, залезать на башню из кубиков, кувыряться, считать ребят и т. п. Дети хлопают собачке. Для того, чтобы собачка стала цирковой, наденьте ей на шею красивый *«пушистый»* воротник.

После выступления *«мама»* собачек просит разбудить ее щенят и принести их. **Воспитатель** складывает щенят в коробку. Уносит ее. Собака *«прощается»* с детьми и *«уходит»*. **Воспитатель** приглашает ее почаще приходить к детям

