

## **ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ.**

### **Второе полугодие второго года жизни.**

#### **1й шаг - Подводящие игры, подготавливающие к отобразительной игре.**

1. *Игровое обучение реальным действиям в режимных процессах:* ознакомление детей с той сферой действительности, которая будет отражаться в игре. *Как прием* - параллельное выполнение режимного процесса с детьми и с игрушками (Мишка тоже будет есть...).

2. *Игры, знакомящие с теми игрушками, с которыми будем играть, и действиями с ними.*

Главный стимул к игре в этом возрасте – игрушки. Замысел игры появляется или непосредственно перед игрой (увидел игрушку – что я с ней буду делать) или уже в ходе игры (взял игрушку в руки), поэтому основные подводящие игры – это игры, знакомящие с игрушками – заинтересовать этими игрушками, сделать их желанными, привлекательными.

В этих играх идет многократный (засчет разных видов игр) показ действий с игрушками. Особо ценны игры с сюжетом (по сути уже разыгрывание, но пока только с игрушками):

- Сюжетно-дидактические игры по сравнению игрушки с реальным предметом и уточнению его назначения и действий с ним. (С кем сравнивается игрушка-персонаж? – С ребенком. Какая это игрушка? – Кукла).
- Игры-инсценировки в кукольном театре на основе художественных текстов (сказок, стихотворений, потешек) в контексте сюжета.

#### **2й шаг - Формирование у детей игровых действий с натурализованными игрушками**

*разыгрываются отдельные ситуации (начиная с отдельных действий) по подражанию воспитателю (разыграть то же, что и воспитатель).*

Главное назначение совместной игры: не просто показать игровые действия (предметные и речевые), но сделать это эмоционально, чтобы увлечь детей и вызвать желание играть.

*Главный прием* - отношение к игрушке-персонажу как к ребенку (мягко, ласково, поглаживая, обнимая)...

- Воспитатель, начиная разыгрывать ситуацию с игрушкой, приписывает игрушке-персонажу понятные детям желания (кукла хочет спать, мишка хочет кушать...); эмоционально обыгрывает действие (называет его) и эмоционально подчеркивает его результат («вкусно поела кукла»). Варианты:
  - ✓ приписывание игрушке не только желаний, но и разного настроения: кукла хочет есть – не хочет есть
  - ✓ игрушка не хочет, а я ее уговариваю... не хочет – плачет, а я успокаиваю...хочет, но капризничает, а я ее попестую...хочет, но балуется, а я потешку расскажу...
  - ✓ и в результате: довольная – улыбается, смеется ...

- Затем втягивает в игру детей любимым приемом, который подойдет: Вы играете, и я поиграю с куклой. Я сейчас ее покормлю, она есть хочет. Вот здесь каша в тарелке. Кушай, дочка! Ешь, открывай рот! Вот какая хорошая у меня дочка, ест кашу!
  - ✓ Давай играть. Вот мишка и кукла сидят за столом. И ты с ними садись. А я вас кормить буду (полушутя).
  - ✓ Я не успеваю всех кормить сразу. Маша, помоги мне. Покорми мишку.
  - ✓ Алеша, давай играть как будто и мне тоже каши захотелось, а ты меня угощаешь.

*Варианты такой совместной игры:*

- Воспитатель втягивает детей на разыгрывания таких же действий, но с другими персонажами, в других местах группы:
  - ✓ «Кукла спать хочет. Я ее уложу – баю-бай. И зайка спать хочет. Уложи его».

***Активизация самостоятельной игры детей:***

Норма для самостоятельной игры – она кратковременная индивидуальная или игра рядом (играем каждый своей игрушкой, видим друг друга, но не мешаем друг другу). Главная задача – создать условия для самостоятельной игры рядом.

1. *Развитие игровых замыслов через игрушки, предметно-игровое пространство:* Для самостоятельных игр оставлены подсказывающие предметно-игровые ситуации, обязательно повторные – копия обстановки совместной игры (несколько кукол и зверушек за столом, несколько кастрюлек с поварешками на плите...). Игрушки словно просят «Накорми меня» (искупай...).

2. *Речевые приемы:* Обращение к реальному опыту ребенка: «Почему у тебя кукла ест на полу? А ты где ешь? Разве ей удобно? Куда ее нужно посадить?», «Что пьет твоя кукла – молоко или чай?»

### **3й шаг - Формирование игровых действий с предметами-заместителями:**

***На втором году жизни: примерно к 1г.10мес. ребенок отображает уже 2-3 последовательных действия в одной игре – начала собственно сюжетной игры, а именно сюжетно-образительной или процессуальной.***

В знакомых обыгранных ситуациях с реалистическими игрушками заместить одну хорошо знакомую дополнительную игрушку предметом-заместителем, сходным с ней по форме или цвету, фактуре.

- Предметы-заместители всегда используются только в сочетании с натурализованными игрушками, иначе ребенок теряет смысл действия (комплекс «игрушка-заместитель»: игрушечная тарелка и кубик-хлеб, игрушечный тазик и брусок-мыло).  
Натурализованные игрушки, которые будут замещаться, должны быть все убраны.
- Воспитатель, разыгрывая действие с заместителем, обязательно называет заместитель игровым именем (Это как будто ложка – на палочку-ложку. Это у нас мыло – на кубик-мыло) и подчеркивает смысл действий с ним (Намылю мишке лапки, хорошо мылится мыло.) – игровое значение заместителя должно быть выражено действием и словом.

Мишка есть хочет, покормлю его кашей. Вот тарелка, а ложки нет. А, вот у нас ложка (берет палочку). Ешь, мишка (кормит палочкой).

Не наелся еще мишка, покорми ты его еще. Вот тебе ложка (дает палочку). Вот как будто ложка. А я пока кровать ему приготовлю.

Сейчас буду дочку мыть. Она купаться хочет. Надо в ванну воды теплой налить. Вот здесь налью (подходит к игрушечному крану или просто к стене). Все, вода готова. Иди купаться дочка, водичка хорошая. Сейчас намылю тебя. Где мыло? Забыла принести. Дима, принеси мне тот кубик (заранее приготовлен и лежит на соседнем столе). Спасибо, это у меня как будто мыло. Буду им мыть (трет куклу мылом-кубиком).

Хорошо мылится мыло. Давай и тебе ручки помою.

У твоего зайца лапки грязные. Разве можно с грязными лапками садиться обедать? Надо помыть. Вот тебе мыло (дает кубик), помой зайке лапки.

Аля, возьми конфетку, угости мишку (протягивая воображаемую конфету).

Мишка, попробуй, какая вкусная. (если ребенок не принял игру).

Аля, у меня есть еще одна. Вот, попробуй и ты.

### **Активизация самостоятельной игры детей:**

*Развитие игровых замыслов через игрушки, предметно-игровое пространство:*

Включение предметов-заместителей в игры требует изменений в игровых ситуациях:

- Из игрового уголка поочередно убирается часть игровых материалов: ложки, утюжки...
- Создаются комплексы «Игрушка + предмет-заместитель» (ванночка-кубик). В дальнейшем игрушка просто исчезает и ничем не замещается: найди заместитель сам или играй изображая – с воображаемым предметом.

*Речевые приемы:* Стимулировать детей к называнию действий с заместителями: «Чем ты свою куклу кормишь? Ах, это у тебя хлеб». Прием приписывания действиям ребенка с любым предметом условного значения: ребенок вертит в руках зеленый мяч – «Это у тебя арбуз? Куклам хочется сладкого!»

#### **4. Вмешательство в самостоятельные игры детей только при необходимости:**

- При «зацикливании» ребенка на одном и том же игровом действии - подсказка, как расширить сюжет: ребенок сидит и долго крутит руль - «Твоя машина за кирпичиками поехала? Привезешь кирпичики и будешь строить дом?»; ребенок бесконечно кормит куклу – «Хватит, Катя уже наелась» или «Не надо больше кормить, зайка уже все съел»; или через вопросы: «Чего хочет твой мишка? Ты хочешь повести мишку на прогулку?»
- Параллельная игра: при простых манипуляциях ребенка с игрушкой – параллельный рассказ воспитателя, придающий манипуляциям сюжетный смысл. Аналогично: любой игрушке (не образной) или предмету придать образ (кольцо от пирамидки – Какая у тебя вкусная сушка. Мишка тоже такую хочет...).

## **Третий год жизни.**

### **Формирование и дальнейшее развитие самостоятельной игры детей.**

#### **Комплексный метод формирования сюжетно-ролевой игры**

- *Планомерное обогащение жизненного опыта детей:* накопление у детей знаний, впечатлений, которые впоследствии они смогут использовать в игре, создание сюжетной основы игры. Наблюдения, рассматривание картинок, рассказ, чтение детям...

- *Обогащение игрового опыта детей:* обучение детей умению переводить свой жизненный опыт в условный план игры, разыгрывать знакомое содержание. Формы работы: все возможные для данной темы виды игр как подводящие к сюжетной: дидактические, подвижные сюжетного содержания, имитации...
- *Обогащение игрового опыта детей:* СОВМЕСТНАЯ СЮЖЕТНАЯ ИГРА ВОСПИТАТЕЛЯ С РЕБЕНКОМ (несколькими детьми) – передача детям умений игры.
- *Поддержка игры детей - общение педагога с детьми в процессе их самостоятельной игры:* активизировать имеющийся у детей игровой опыт с тем, чтобы помочь начаться или продолжиться их игре. Кратковременные приемы. *Обогащение сюжета.*
- *Развивающая предметно-пространственная игровая среда:* обеспечение предметных условий для самостоятельных игр детей. Создание моделей (моделирование) сюжетов.
- *Развитие необходимых для игры навыков общения со сверстниками и взрослыми:* на это специально направлена совместная игра воспитателя с ребенком.
- *Включение родителей в сферу игрового взаимодействия:* пропаганда педагогических знаний о детской игре, передача практических умений для игры со своим ребенком.
- *Итог:* самостоятельная сюжетно-ролевая игра детей по осваиваемому сюжету.

### ***Сюжетная процессуальная (сюжетно-ролевая игра) на 3м году жизни:***

#### *Круг сюжетов:*

Сюжеты простые хорошо знакомые - семейно-бытовые (реальные бытовые действия, хорошо знакомые ребенку, из круга ухода взрослых за ним самим). От отдельных ситуаций к цепочке из нескольких взаимодополняющих, связанных по смыслу.

Примерная тематика: Кухня: приготовление еды - кормление, еда – мытье посуды. Стирка и глажение. Умывание и купание. Сон: укладывание спать – подъем после сна. Праздник, прием гостей: наряживание – угощение – подарки. Прогулка: сборы на прогулку – игры на прогулке. У доктора. Идем в магазин. Поездка на автобусе. Шоферы (с машинками). Зоопарк (со строительным материалом - загородки, заборчики, дощечки для животных).

#### *Способ построения сюжета в игре:*

В раннем возрасте воображение ребенка включается и работает только в предметной деятельности, поэтому единственно доступный для ребенка способ выстроить воображаемую игровую ситуацию - предметно-игровые действия, сопровождаемые речью (от звукоподражаний и отдельных фраз к сюжетному диалогу – разговору с игрушкой).

#### *Виды предметно-игровых действий:*

- от действий с натурализованными (реалистическими, образными, сюжетными) игрушками – подобиями настоящих вещей
- к действиям с заместителями – объемными (предметными), плоскостными, воображаемыми (изобразительное действие)
- к полностью воображаемому действию (хорошо знакомые действия и уже неинтересные заменять словами).

### ***Подводящие игры, подготавливающие к совместным сюжетным.***

Подводящие игры проходят как в рамках НОД, так и в режимных моментах. Нужны 3 вида таких игр.

1. *Игровое обучение реальным действиям в режимных процессах* - ознакомление детей с той сферой действительности, которая будет отражаться в игре. *Как прием* - параллельное выполнение режимного процесса с детьми и с игрушками (Мишка тоже будет есть...).

2. *Игры, знакомящие с теми игрушками, с которыми будем играть, и действиями с ними.*

Главный стимул к игре в этом возрасте – игрушки. Замысел игры появляется или непосредственно перед игрой (увидел игрушку – что я с ней буду делать) или уже в ходе игры (взял игрушку в руки), поэтому основные подводящие игры – это игры, знакомящие с игрушками – заинтересовать этими игрушками, сделать их желанными, привлекательными.

В этих играх идет многократный (засчет разных видов игр) показ действий с игрушками. Особо ценны игры с сюжетом (по сути уже разыгрывание, но пока только с игрушками):

- Сюжетно-дидактические игры по сравнению игрушки с реальным предметом и уточнению его назначения и действий с ним. (С кем сравнивается игрушка-персонаж? – С ребенком. Какая это игрушка? – Кукла).
- Игры-инсценировки в кукольном театре на основе художественных текстов (сказок, стихотворений, потешек) в контексте сюжета.
- Игра-рисование, сопровождаемая рассказом, сюжетное комментирование рисования (рисует взрослый).

3. *Игры, подготавливающие детей к совместной игре с общими игрушками.*

Психолого-педагогические исследования показывают, что у детей очень рано обнаруживается стремление к общению друг с другом и совместным действиям. Но предмет, игрушка еще привлекательнее, чем общение со сверстниками. Поэтому к игре с общими игрушками детей надо подвести постепенно, через игры, где нет соперничества из-за игрушек.

- Общие игры без предметов или с одинаковыми предметами: например, подвижные, сюжетные «Приходите ко мне в гости, будем вместе танцевать (я вам сказку расскажу, песенку спою, всем подарки подарю /одинаковые/, я вас буду наряжать /одинаково/) – воспитатель в одной роли, а все дети – в другой».
- Общие игры с одной общей игрушкой: «Поймай бабочку» (дети стоят в кругу, воспитатель проносит бабочку по кругу).
- Парные игры с общей несюжетной игрушкой: катать мяч друг другу, собирать вместе поочередно пирамидку, строить башню из кубиков...

### ***Совместные сюжетные процессуальные игры воспитателя с детьми.***

Три приема построения и дальнейшего развития (разыгрывания) сюжета в совместной процессуальной игре воспитателя с детьми

Направленность игровых действий	Действия воспитателя направлены на	Действия ребенка направлены на
На игрушку (как будто она хочет есть, заболела...)	В → игрушка	Реб → игрушка
На ребенка - с долей иронии: (как будто ты хочешь кушать... «мы понарошку...»)	В → ребенок (дети)	Реб → другой реб

		На себя
На воспитателя (как будто я хочу...)	На себя	Реб → В

**Начальный этап ( примерно 1е полугодие): Формирование у детей игровых действий с натурализованными игрушками**

*Как начать игру:*

- Вы играете, и я буду играть, буду моего зайку купать.
- Давайте играть, у нас зайка испачкался, надо его искупать.
- Вот какая ванна у нас, буду зайчику купать.
- Что ты, зайка, грустный такой? Испачкался? Не беда, сейчас я тебя искупаю

*Ход совместной игры:*

Главное назначение совместной игры: не просто показать игровые действия (предметные и речевые), но сделать это эмоционально, чтобы увлечь детей и вызвать желание играть.

*Главный прием - отношение к игрушке-персонажу как к ребенку (мягко, ласково, поглаживая, обнимая)...*

- Воспитатель, начиная разыгрывать ситуацию с игрушкой, приписывает игрушке-персонажу понятные детям желания( кукла хочет спать, мишка хочет кушать...); эмоционально обыгрывает действие (называет его) и эмоционально подчеркивает его результат «вкусно поела кукла»). Варианты:
  - ✓ приписывание игрушке не только желаний, но и разного настроения: кукла хочет есть – не хочет есть
  - ✓ игрушка не хочет, а я ее уговариваю... не хочет – плачет, а я успокаиваю...хочет, но капризничает, а я ее попестую...хочет, но балуется, а я потешку расскажу...
  - ✓ и в результате: довольная – улыбается, смеется ...
- Затем втягивает в игру детей любым приемом, который подойдет: Вы играете, и я поиграю с куклой. Я сейчас ее покормлю, она есть хочет. Вот здесь каша в тарелке. Кушай, дочка! Ешь, открывай рот! Вот какая хорошая у меня дочка, ест кашу!
  - ✓ Давай играть. Вот мишка и кукла сидят за столом. И ты с ними садись. А я вас кормить буду (полушутя).
  - ✓ Я не успеваю всех кормить сразу. Маша, помоги мне.Покорми мишку.
  - ✓ Алеша, давай играть как будто и мне тоже каши захотелось, а ты меня угощаешь.

*Варианты такой совместной игры:*

- Воспитатель втягивает детей на разыгрывания таких же действий, но с другими персонажами, в других местах группы:
  - ✓ «Кукла спать хочет. Я ее уложу – баю-бай. И зайка спать хочет. Уложи его».
  - ✓ Воспитатель кукле: «Ты спать хочешь, поэтому и капризничает. Давай я тебя покачаю, песенку спою! Все, глазки закрылись, теперь дочка спит, тихонечко в кроватку ее положу! – Маша, зайка тоже, наверное, хочет спать. Побаяюкай его, уложи в кровать».
- Воспитатель втягивает детей на разыгрывание действий, дополняющих по смыслу его действия (предшествующих его действиям или продолжающих их):
  - ✓ Оля сварит кашу на игрушечной плите – я накормлю ею куклу – а Алеша уложит ее спать ( разыгрывание уже процесса - сюжетной цепочки ситуаций).

- ✓ В игре используется речевой прием «сначала – потом – теперь» - он подготавливает детей к элементарному планированию игры (определению последовательности своих действий): Мишка, ты что такой грустный? Есть хочешь? Сначала надо кашу сварить. - Петя, свари мишке кашу. Он хочет есть. - Вот и кашка, теперь кушай, мишка. А потом будешь спать. - Сережа, мишка поел. Теперь ему спать пора. Уложишь его спать?

### **Активизация самостоятельной игры детей:**

Норма для самостоятельной игры – она кратковременная индивидуальная или игра рядом (играем каждый своей игрушкой, видим друг друга, но не мешаем друг другу). Совместные игры очень краткие и неустойчивые. Главная задача – создать условия для самостоятельной игры рядом.

#### **1. Развитие игровых замыслов через игрушки, предметно-игровое пространство:**

- Для самостоятельных игр оставлены подсказывающие предметно-игровые ситуации, обязательно повторные – копия обстановки совместной игры (несколько кукол и зверушек за столом, несколько кастрюлек с поварешками на плите...). Игрушки словно просят «Накорми меня» (искупай...).
- Замена привычных игрушек в сюжете на новые того же содержания, но в новом оформлении – с возможностью новых действий (кукла – большая, умеющая ходить и говорить, телефон – со звонком...). Такие игрушки резко повышают эмоциональные проявления у детей, вызывают эмоциональную приподнятость и влияют на развитие, дополнение, обновление привычных сюжетов.
- Игрушки «гуляют» по сюжетам: перенос знакомой игрушки из одного сюжета в другой, куда целесообразно, чтобы показать ее многофункциональность (особенно игрушки-персонажи) – расштамповывать игру.
- Сюжетные картинки – сюрпризы: с вариациями сюжетных ситуаций, появляются в игровом уголке на несколько дней и исчезают.

2. *Речевые приемы:* Обращение к реальному опыту ребенка: «Почему у тебя кукла ест на полу? А ты где ешь? Разве ей удобно? Куда ее нужно посадить?», «Что пьет твоя кукла – молоко или чай?»

3. *Проблемно-игровые предметные ситуации.* «Кукла Оля испачкала свое платье», «Обезьянка ждет гостей», «У лисички нет домика» и др. Для этого создается ситуация в предметной среде (Сидит кукла, у которой перепачкано платье. За накрытым столом сидит обезьянка), воспитатель привлекает внимание детей к этой ситуации, помогает найти проблему и разрешить ее: постирать кукле платье, построить для лисички домик из кирпичиков.

**Следующий этап ( примерно 1е полугодие):**

### **Формирование игровых действий с предметами-заместителями.**

В знакомых обыгранных ситуациях с реалистическими игрушками заместить одну хорошо знакомую дополнительную игрушку предметом-заместителем, сходным с ней по форме или цвету, фактуре.

- Предметы-заместители всегда используются только в сочетании с натурализованными игрушками, иначе ребенок теряет смысл действия (комплекс «игрушка-заместитель»: игрушечная тарелка и кубик-хлеб, игрушечный тазик и брусок-мыло). Натурализованные игрушки, которые будут замещаться, должны быть все убраны.

- Воспитатель, разыгрывая действие с заместителем, обязательно называет заместитель игровым именем (Это как будто ложка – на палочку-ложку. Это у нас мыло – на кубик-мыло) и подчеркивает смысл действий с ним (Намылю мишке лапки, хорошо мылится мыло.) – игровое значение заместителя должно быть выражено действием и словом.

Мишка есть хочет, покормлю его кашей. Вот тарелка, а ложки нет. А, вот у нас ложка (берет палочку). Ешь, мишка (кормит палочкой).

Не наелся еще мишка, покорми ты его еще. Вот тебе ложка (дает палочку). Вот как будто ложка. А я пока кровать ему приготовлю.

Сейчас буду дочку мыть. Она купаться хочет. Надо в ванну воды теплой налить. Вот здесь налью (подходит к игрушечному крану или просто к стене). Все, вода готова. Иди купаться дочка, водичка хорошая. Сейчас намылю тебя. Где мыло? Забыла принести. Дима, принеси мне тот кубик (заранее приготовлен и лежит на соседнем столе). Спасибо, это у меня как будто мыло. Буду им мыть (трет куклу мылом-кубиком).

Хорошо мылится мыло. Давай и тебе ручки помою.

У твоего зайца лапки грязные. Разве можно с грязными лапками садиться обедать? Надо помыть. Вот тебе мыло (дает кубик), помой зайке лапки.

Аля, возьми конфетку, угости мишку (протягивая воображаемую конфету).

Мишка, попробуй, какая вкусная. (если ребенок не принял игру).

Аля, у меня есть еще одна. Вот, попробуй и ты.

#### *Усложнение такой совместной игры:*

- Использовать для замещения одной и той же игрушки разные предметы (мыло – кубик, брусочек, плоская коробочка...) – заместитель остается на месте замещаемой игрушки.
- Замещать одним предметом разные игрушки и в разных сюжетах (придавать одному и тому же предмету разное значение в игре: палочка – ложка, градусник, расческа... Самостоятельно находить предметы, подходящие для замещения).
- Сначала замещать дополнительные игрушки (мыло, конфетка), а затем основные (котенок из пушистого платка, кукла из свернутой ткани...). Замещать в одном сюжете основную и дополнительную игрушки в сочетании с остальными реалистическими (дать кукле из платка воображаемую конфету);
- Называть результат изобразительного действия – с воображаемым предметом;
- Заменять знакомые и уже неинтересные действия словом – выход на воображаемое действие. Примерно во 2м полугодии 3го г.ж.

#### *Активизация самостоятельной игры детей:*

Совместные игры краткие и неустойчивые. Главная задача – создать условия для самостоятельной игры рядом.

#### *1 Развитие игровых замыслов через игрушки, предметно-игровое пространство:*

Включение предметов-заместителей в игры требует изменений в игровых ситуациях:

- Из игрового уголка поочередно убирается часть игровых материалов: ложки, утюжки...

- Создаются комплексы «Игрушка + предмет-заместитель» (ванночка-кубик). В дальнейшем игрушка просто исчезает и ничем не замещается: найди заместитель сам или играй изображая – с воображаемым предметом.
- Заводится коробка с «бросовым материалом» - палочками, кубиками, колечками и другими предметами, которые могут использоваться как заместители в разных игровых ситуациях.

2. *Проблемно-игровые ситуации, побуждающие к поиску предметов-заместителей:* «В кукольном уголке нет кроваток. Как уложить кукол спать? Надо построить кроватки из кирпичиков».

3. *Речевые приемы:* Стимулировать детей к называнию действий с заместителями: «Чем ты свою куклу кормишь? Ах, это у тебя хлеб». Прием приписывания действиям ребенка с любым предметом условного значения: ребенок вертит в руках зеленый мяч – «Это у тебя арбуз? Куклам хочется сладкого!»

4. *Вмешательство в самостоятельные игры детей только при необходимости:*

- При «зацикливании» ребенка на одном и том же игровом действии - подсказка, как расширить сюжет: ребенок сидит и долго крутит руль - «Твоя машина за кирпичиками поехала? Привезешь кирпичики и будешь строить дом?»; ребенок бесконечно кормит куклу – «Хватит, Катя уже наелась» или «Не надо больше кормить, зайка уже все съел»; или через вопросы: «Чего хочет твой мишка? Ты хочешь поведи мишку на прогулку?»
- Параллельная игра: при простых манипуляциях ребенка с игрушкой – параллельный рассказ воспитателя, придающий манипуляциям сюжетный смысл. Аналогично: любой игрушке (не образной) или предмету придать образ (кольцо от пирамидки – Какая у тебя вкусная сушка. Мишка тоже такую хочет...).

**Завершающий этап ( примерно 2е полугодие):**

#### **Формирование совместных игровых действий детей в общей игре с воспитателем.**

Это важнейший этап: пока ребенок не умеет играть с другими детьми, он видит в них не партнеров для совместных игр, а конкурентов, претендентов на общие игрушки. Другие дети становятся для него тяжелым испытанием – поэтому ссоры, обиды, и осуждать за это бесполезно, только мягко, ласково «Нельзя отнимать, он играет» (если еще не отнял) – и переориентировать на повторный экземпляр такой же игрушки или другую деятельность.

Игра выстраивается 2мя приемами – сначала это игры без игрушек-персонажей, т.е. игровые действия детей направлены на самих себя или дети играют друг с другом («Коля причеши Машу»), затем это игра детей с одной общей игрушкой-персонажем. Воспитатель участвует в игре косвенно: сам не разыгрывает, а только побуждает детей к совместным поочередным действиям с игрушкой.

*В → дети:* Воспитатель (ставит в ряд несколько стульчиков) Это автобус. Я поеду на автобусе в лес. Кто хочет со мной поехать? Садитесь в автобус. У нас большой автобус, все поместятся. Я вас повезу. Где мой руль? Поехали. Рррр (изображает шум мотора). Би-би. Рррр. Все дети едут. Далеко-далеко. Остановились. Давайте пойдём все в лес погулять. Выходите. Будем собирать ягоды (срывает воображаемую ягоду и «ест» ее). /Вариант: дать детям маленькие корзинки и собирать воображаемые грибы; поехать в парк, где

малыши будут собирать красивые опавшие листья; есть мороженое – воображаемое или в виде брусочков из строительного набора...)

*Реб → на себя:* Вы тоже собирайте ягоды.

*Реб → ребенок:* Алеша, угости Наташу, она ягодку не нашла.

*В → дети:* А теперь надо ехать обратно. Садимся в автобус. Никто в лесу не остался. И т.п.

*Реб → ребенок:* Вася уже тарелку для каши приготовил. Настя, подай ему пожалуйста кастрюльку с кашей.

*Реб → ребенок:* Маша, какую большую ягодку я нашла (ягода воображаемая). Угости ею Диму.

*Реб → ребенок:* (Около Гали кукла, около Сережи несколько кубиков). Вот кирпичики. Их можно перевозить на машине. Сережа, ты загружай. Теперь отправляй машину Гале. У ее куклы нет дома. Галя, а ты разгружай машину. Она снова поедет за кирпичиками к Сереже. Сначала все кирпичики перевезете, потом можно будет вместе строить кукле дом.

Со 2го полугодия в совместные игры вводится начало ролевого способа игры: название ролей и развитие диалога с игрушкой. К концу 3го г.ж. в игре детей появляется «роль в действии», ребенок фактически разыгрывает определенную роль, только еще не осознает этого.

#### ***Активизация самостоятельной игры детей:***

- В совместных играх дети постепенно начинают называть свои роли. Для ролей должны появиться простые костюмы.
- Предметно-игровое пространство начинает сворачиваться – игрушки не расставлены и разложены как в начале года, а хорошо знакомые игрушки и атрибуты сложены в стопочки, или даже убраны в игровой шкаф, сервант: достань сам то, что нужно тебе для игры, а потом убери. В этом сворачивании главное отличие игровой среды для детей 3го г.ж. от игровой среды в группе 2го г.ж., где все расставлено и разложено.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 29506604513842569967847282462287250401048067645

Владелец Буклинова Лариса Серафимовна

Действителен с 10.03.2023 по 09.03.2024