

Организация игры в средней группе

В этой главе мы продолжим разговор о формировании у детей ролевого поведения как важного центрального способа построения сюжетной игры. Ранее мы уже наметили в целом последовательность формирования ролевого поведения. Дети 4-го года жизни овладевают умениями принимать игровую роль, обозначать ее для партнера, развертывать элементарное парное ролевое взаимодействие, ролевой диалог с партнером-сверстником.

Задача воспитателя в работе с детьми 5-го года жизни — переводить их к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры. Эти умения — залог будущего творческого и согласованного развертывания игры со сверстниками, они обеспечивают гибкость ролевого поведения ребенка. Действительно, чтобы подключиться к игре сверстников, ребенок должен найти себе роль, подходящую по смыслу к их ролям, в ходе игры соотносить свои действия с действиями разных партнеров. Могут возникать ситуации, когда дети играют вдвоем-втроем, а по ходу развития сюжета появляются новые персонажи (роли). В таких случаях важно, чтобы ребенок умел сменить первоначально принятую роль на новую (например, если один из детей берет себе роль Емели, другому приходится быть «щукой», а затем «царем» и т. д.). Необходимы эти умения и в индивидуальной игре, где развитие сюжета связано с последовательным выполнением ребенком нескольких ролей, с действиями за кукол, которым ребенок приписывает разные роли.

Обычно воспитатели не ставят перед собой задачу специального формирования у детей таких умений, уделяя основное свое внимание обогащению содержания детской игры. Воспитатель подбирает конкретную тему, связанную с определенной сферой реальной жизни (о которой детям предварительно даются знания), и организует игру по заранее спланированному сюжету, включающему соответствующие роли, которые необходимо выполнять «до конца игры». Педагог стремится сразу включить в игру ровно столько участников, сколько он запланировал ролей (персонажей) в сюжете, каждому предписываются вполне определенные действия. Периодически повторяя игру по одному сюжету, воспитатель распределяет роли между детьми иначе, добиваясь того, чтобы каждый ребенок «научился» выполнять разные конкретные роли в сюжете. В такой игре, включающей много участников, не обойтись без режиссера, стоящего над ними и командующего — когда кому выполнять те или иные действия. Стремясь к «порядку» в игре (механически отображающему порядок реальной жизни), воспитатель убивает сам дух игры как свободной деятельности (обязательность может возникать лишь в рамках добровольного согласия между самими участниками). Дети, подчиняясь команде воспитателя, становятся пассивными объектами его воздействия, выполняют его предписания. При такой логике организации игры инициатива детей

становится не нужной воспитателю, ибо она приводит к разрушению «порядка», к хаосу. Что дает таким образом организованная деятельность ребенку для развития его самостоятельной игры (кроме «проработки» знаний о почте, стройке и т. п.)? Каждый из детей является как бы изолированной единицей, он поглощен действиями, предписанными ему по роли. В лучшем случае он видит роль ближайшего, непосредственно взаимодействующего с ним партнера, т. е. остается в рамках уже освоенного им парного ролевого взаимодействия. И в самостоятельной игре преобладают изолированные роли, ребенок не знает, какую роль принял играющий рядом сверстник, он не направлен на ролевое взаимодействие с ним. Ни умения самостоятельно соотносить свои ролевые действия с действиями партнеров, подключаться к их игре, ни тем более умения менять роли в процессе игры, использовать смену роли для развития сюжета у детей не формируется.

Каким же образом можно формировать эти умения у детей? Решение этой задачи возможно в совместной игре воспитателя с детьми, где взрослый является не руководителем и оценителем, а участником, партнером детей в этом творческом процессе. Игра должна разворачиваться особым образом, так, чтобы для ребенка «открылась» необходимость соотносить его роль с разными другими ролями, а также возможность смены роли в процессе игры, для разворачивания интересного сюжета. *Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий: 1) использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными; 2) отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры: персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.*

Остановимся подробнее на структуре сюжетов. Любую интересующую детей тему, которую воспитатель хочет использовать в игре, можно представить так, чтобы одна из ролей (основная) была непосредственно связана с несколькими другими ролями, относящимися к этой же смысловой сфере. Возможный состав ролей принимает вид «куста», например, к теме «Поездка на пароходе»:

----- матрос
капитан ----- пассажир
----- водолаз

Такой сюжет разворачивается постепенно — в первом событии в игре взаимодействуют капитан и матрос, во втором — капитан и пассажир, в третьем — капитан и водолаз. Таким образом, одна роль (капитана) включается уже не в единичную, а во множественные ролевые связи. Если ребенок выполняет роль капитана, он вынужден все время изменять свое ролевое поведение в соответствии с новой ролевой связкой, в которую он включается. Роль «открывается» для него во множестве возможных связей с другими ролями.

Для того чтобы ребенок открыл возможность смены роли в процессе игры, необходимо соблюдение второго условия: персонажей (ролей) в сюжете

должно быть больше, нежели участников игры. Например, если в приведенном сюжете распределить роли между четырьмя участниками, необходимость их менять в ходе игры не возникает. А если участников будет только двое — одному из них придется по мере появления в сюжете новых персонажей менять роль (побывать сначала «матросом», потом «пассажиром» и т. д.). При этом сюжет не должен быть «задан», спланирован для ребенка заранее; новый персонаж (роль) появляется в процессе самой игры. Общая схема сюжета (независимо от его конкретной тематики) будет выглядеть следующим образом:

----- дополнительная роль 1 (событие 1)
основная роль ----- дополнительная роль 2 (событие 2)
-----дополнительная роль 3 (событие 3) у

Для детей 5-го года жизни достаточно 2—3 дополнительных ролей в таком сюжете (хотя, в принципе, их может быть и больше).

В качестве примера приведем несколько конкретных «кустов» ролей:

дочка (сын)
пассажир покупатель
мама—папа
шофер—бензоправщик
продавец—шофер, который привозит продукты
бабушка
механик
директор магазина

Если для использования в игре реалистической тематики воспитателю придется подумать о том, как построить возможный «куст» ролей, то сказочные сюжеты уже имеют такую ролевую структуру (главный герой сказки обычно последовательно взаимодействует с остальными персонажами); они также могут быть использованы как основа для игры с детьми. Несколько примеров сказочных «кустов»:

мать
мачеха
больной воробей
девочка — гуси-лебеди
Золушка — фея
Айболит — шакал
почтальон
волшебная река
принц
Бармалей

Дополнительно отметим еще один важный момент. Известно, что в ролевой игре у ребенка развивается эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческих действий и отношений. Овладение умениями изменять ролевые позиции и роли уже само по себе делает самостоятельную игру ребенка богаче, способствует развитию такой ориентации. Однако можно,

особым образом подбирая роли в смысловом «кусте», сделать акцент не просто на многообразии ролевых связей, но и выделить для ребенка типы отношений между людьми. Так, роли могут быть связаны между собой специфическими функциями, которые один человек осуществляет по отношению к другому (например, врач лечит больного, продавец снабжает покупателя продуктами, вещами и т. п.), более сложными отношениями управления-подчинения (например, врач отдает распоряжения медсестре, милиционер указывает шоферу на нарушение правил и т. п.) и, наконец, дружескими отношениями, отношениями взаимопомощи, которые для детей ярче раскрываются на примере одинаковых ролей (например, шофер помогает своему товарищу исправить поломку, врач советуется с коллегой и т. п.). Чтобы включить в игру различные типы отношений, можно строить «куст» ролей следующим образом:

пациент пассажир пассажир

врач — медсестра шофер — милиционер капитан — матрос

другой врач водитель другой машины капитан другого судна

Введение к концу игры такой же роли, как основная, очень полезно, так как общение двух одинаковых персонажей позволяет участникам, как бы оглянувшись назад, увидеть все роли, присутствовавшие в игре (например, врач спрашивает Своего коллегу, какие у него были сегодня пациенты, помогала ли медсестра; капитан узнает у капитана другого парохода, куда тот направляется, что делают его матросы, есть ли пассажиры и т. п.). Такое общение (инициатором которого является взрослый) помогает ребенку в самом процессе игры отчетливее представить смысловые связи ролей, активизирует ролевой диалог, способствует развитию речи.

Приведенные схемы помогут воспитателю разворачивать совместную игру с детьми. Однако даже если воспитатель планирует какой-либо сюжет, для детей он должен выглядеть импровизацией — интересными предложениями, вносимыми по ходу игры партнером-взрослым.

Конечно, очень важно, чтобы дети имели представления о тех или иных ролях, включаемых в игру, но заметим еще раз, что ознакомление с окружающим, каким бы полным оно ни было, не обеспечит ребенка специфическими игровыми умениями, которые он легко может приобрести в соответствующим образом развернутой непринужденной совместной игре с партнером-взрослым.

Рассмотрим, как конкретно воспитатель разворачивает совместную игру с детьми. Начинать такую работу целесообразно с каждым из детей индивидуально. Наиболее подходящее время — утренние и вечерние часы, когда детей в группе немного, и воспитатель может уделить ребенку 7—10 минут.

На первом этапе игра строится таким образом, чтобы у ребенка была основная роль в сюжете; взрослый последовательно меняет свои роли в ходе игры.

Воспитатель не рассказывает ребенку предварительно сюжет, а сразу начинает игру, предлагая ему основную роль, ориентируясь на тематику, привлекающую ребенка. Например, мальчик любит играть в «шофера». Воспитатель предлагает ему: «Вася, давай с тобой играть. Здесь у нас будет машина. Ты будешь шофер? А я — пассажир». Во время «поездки» развертывает ролевой диалог с «шофером», а затем предлагает следующее сюжетное событие, требующее появления нового персонажа: «Давай, мы как будто на красный свет поехали, и милиционер нас остановил. Я теперь буду милиционером». После выяснения обстоятельств с «милиционером» можно ввести третье событие, требующее появления еще одного персонажа: «Давай, рядом с твоей машиной ехала еще одна — грузовик. Я теперь шофер грузовика. Моя машина вдруг сломалась. Я тебе сигналю, чтобы ты остановился и помог ее починить!» и т. д.

Педагог не всегда располагает реальными возможностями часто играть с каждым ребенком, поэтому важно уметь охватить формирующими воздействиями сразу несколько детей — играть с небольшой подгруппой. Каким образом можно это делать?

Воспитатель выбирает одного из детей в качестве своего основного партнера. Если ребенок уже занят игрой, взрослый подключается к ней, если нет — предлагает ребенку основную в сюжете роль (например, «врача»), а себе берет дополнительную («пациента»). Начав игру, воспитатель предлагает такую же роль, как у него самого, еще нескольким детям: «Давайте, вы тоже заболели и пришли к доктору!» Сам воспитатель активно взаимодействует с ребенком, выполняющим основную роль. «Полечившись» у доктора и уступив место следующему пациенту, взрослый меняет свою роль: «Я теперь медсестра. Доктор, давайте, я вам буду помогать». Затем на роль «медсестры» снова привлекается кто-нибудь из детей (из пациентов, ожидающих своей очереди), а взрослый становится «другим врачом».

Меняя роли в игре, воспитатель каждый раз развертывает новый диалог со своим основным партнером (разговаривает с врачом как пациент, как подчиняющаяся ему медсестра, как равный товарищ по работе). При этом последовательная смена ролей взрослым и его изменяющееся взаимодействие с ребенком-«врачом» являются как бы моделью развертывания игры для других, включенных в нее детей. В такую игру можно намеренно вовлечь от трех до семи детей. Однако стихийно к ней могут присоединиться и другие: не следует этому мешать («пациентов», «пассажиров», «покупателей» может быть сколько угодно).

Часть детей при смене роли воспитателем, подражая ему, также меняют роли (например, если взрослый меняет роль «пассажира» на роль «матроса» на пароходе, кто-то из «пассажиров» объявляет: «Я теперь тоже матрос!»). Поэтому ребенок может овладеть умением менять роль даже без индивидуальной работы педагога с ним. Если у ребенка возникают собственные предложения в ходе игры — необходимо их принять. По возможности воспитатель должен использовать их, включая в общую схему

сюжета. Например, ребенок может отвергнуть предложение о встрече с милиционером и выдвинуть свое: «Нет, мы на заправку поехали, за бензином». В таком случае взрослый в соответствии с желанием ребенка вводит не милиционера, а другого персонажа: «Хорошо. Я теперь бензозаправщик, на станции бензин наливаю. Шофер, сколько вам бензина?» Важен сам факт смены роли, а «запланированным» милиционером можно пренебречь (если же для воспитателя это по каким-либо причинам важно, предложение можно повторить чуть позже).

Играя с ребенком, воспитатель использует минимальное количество игрушек, чтобы манипуляции с ними не отвлекали внимания от ролевого взаимодействия. Если по ходу игры требуется изменение предметной ситуации (обозначение бензоколонки, второго автомобиля), взрослый делает это быстро (с помощью детских стульев, веревочек, ширмочек) или просто называет новую ситуацию («здесь будет дом, а здесь двор»), так, чтобы ролевое взаимодействие практически не прерывалось. Не нужны в такой игре и специальные ролевые атрибуты, они слишком жестко «закрепляют» роль за участником, мешают возможной смене роли. Меняя свои роли в ходе игры, взрослый все время фиксирует на этом внимание ребенка («Я теперь тоже шофер, я уже не пассажир»), активизирует его ролевую речь своими вопросами и репликами из каждой новой роли, стимулирует ролевые обращения к последовательно появляющимся персонажам.

С детьми, у которых менее развито ролевое поведение, целесообразно разворачивать игру по мотивам сказочных сюжетов, хорошо им известных. Они чувствуют себя в ней более уверенно, так как уже ожидают появления того или иного персонажа.! В этих случаях ребенку предлагается роль главного героя сказки, а взрослый последовательно меняет роли остальных персонажей: «Давай, ты Емеля, а я щука... А теперь я вельможа, который приехал к Емеле... А теперь я царь...» Разумеется, такая игра должна носить характер импровизации, без точного повторения текста сказки (важно лишь воспроизвести общий смысл ролевых диалогов).

С каждым ребенком игру по такой схеме (со сменой ролей взрослым) желательно развернуть 2—3 раза (каждый раз меняя конкретную тематику). После этого воспитатель может переходить ко второму этапу формирования — учить детей менять первоначально принятую роль в ходе разворачивания игры.

С этой целью используются те же, что и раньше, схемы сюжетов, но теперь взрослый берет себе основную роль, а ребенку предлагает дополнительную. В процессе игры воспитатель стимулирует последовательную смену ребенком игровых ролей: «Давай играть, я — врач, а ты — больная, пришла ко мне на прием... Как будто больная ушла, а ко мне пришла медсестра помочь. Давай, ты теперь медсестра...» и т. д. Сюжетное событие, которое вводит взрослый, чтобы «оправдать» появление нового персонажа, должно быть достаточно интересным, тогда у ребенка возникнет желание сменить роль на новую, так как от этого зависит продолжение игры.

Если партнер сопротивляется смене игровой роли, взрослый не должен настаивать, лучше отложить это на следующий раз, попробовать на другой тематике. Инициатива ребенка (который может сам предложить нового персонажа) должна быть принята и поддержана.

Аналогичным образом можно предлагать смену ролей и в игре по мотивам сказочных сюжетов. Теперь уже воспитатель принимает роль главного героя сказки, а партнеру предлагает быть «всеми остальными, по очереди» («Давай играть в Емелю? Я буду Емелей, а ты щукой. Согласен? А потом ты будешь вельможей...») Педагог проводит с каждым из детей 2—3 игры (используя разные сюжетные темы), стимулируя смену роли в ходе совместной деятельности.

Воспитатель в общем виде может спланировать такую игру (наметить примерный состав ролей, кого-то из детей в качестве основного партнера), но реальный процесс всегда выходит за рамки этого плана. Характер игры зависит от того, какая конкретно сложится ситуация в этот день в группе, во что начнут играть дети самостоятельно. В процессе игры инициатива детей может придать сюжету совершенно неожиданный поворот. Воспитателю следует быть готовым к этому, поддерживать детскую творческую инициативу, ни в коем случае не отвергая ее в угоду собственному плану.

Вовлечение детей в игру (или подключение к их игре) осуществляется педагогом только по их желанию. Также дети должны иметь полную свободу «выхода» из игры, перемещения по групповой комнате и переключения на другие игры и занятия. Если игра с воспитателем не увлекает ребенка (он не обнаруживает инициативных действий, эмоционального оживления), продолжение ее бессмысленно, так как в этом случае игра уже превращается в обязательное занятие. Воспитатель не «диктует», а предлагает детям в игре ту или иную роль, событие как равный партнер.

Поскольку проведение игры с подгруппой детей зависит от конкретной ситуации, настроения, инициативы разных участников, на этот счет нельзя дать конкретных рецептов (многое зависит от мастерства и тактичности воспитателя). Однако, чтобы можно было приблизительно представить тактику и манеру поведения взрослого как партнера детей, их реакции на игру, приведем пример из опыта игры воспитателя с детьми.

Во вторую половину дня дети средней группы (от 4 лет 4 мес. до 5 лет) играют в групповой комнате: несколько мальчиков возят грузы в машинах, две девочки укладывают кукол спать и разговаривают друг с другом по телефону, один из мальчиков, надев белый халат, раскладывает на столе медицинские принадлежности («пациентов» нет). Часть детей занимаются дидактическими игрушками, рассматривают книги, рисуют.

Воспитатель (*предлагает нескольким незанятым игрой детям*): Юля, Лена, давайте играть!

Юля: А во что мы будем играть?

Воспитатель: Давайте, в магазин!

Дети соглашаются и воспитатель вместе с Юлей, Алешей, Леной и Таней строят из стульев «прилавок», раскладывают на нем мелкие игрушки.

Воспитатель: Юля, будешь продавцом? Юля: Нет, лучше вы!

Воспитатель: Пожалуйста! Я буду продавцом в магазине игрушек. Кто будет покупателем? Кто хочет купить игрушки?

Выстраивается очередь «покупателей»: Юля, Алеша, Таня. Приходят и другие дети.

Лена (*воспитателю*): Я буду вам помогать!

Воспитатель: Хорошо, давай ты будешь помощник продавца.

Воспитатель «продает» детям по очереди игрушки, развертывая ролевые диалоги с каждым (что хочет купить покупатель, для кого), берет воображаемые деньги, дает сдачу.

Подходят Саша и Максим с грузовиками, наблюдают за игрой.

Воспитатель: А вот и шоферы приехали. Шоферы, вы еще игрушки в магазин привезли? (*Лене*) Помощник, посмотрите, что там привезли!

Саша и Максим с удовольствием подключаются к игре, выгружают вместе с Леной на «прилавок» кубики, привозят еще игрушки.

Воспитатель: Моя смена кончилась. Кто будет продавцом во вторую смену? (*Свете, наблюдающей за играющими*) Хочешь быть продавцом?

Света: Да, я продавец! (*занимает место за прилавком*).

К Свете продолжают подходить «покупатели», игра продолжается детьми самостоятельно.

Воспитатель подходит к Васе, который на «пароходе» (обозначенном на полу брусками из строительного набора) крутит штурвал в одиночестве.

Воспитатель: Вася, ты во что играешь?

Вася: На пароходе еду. Я капитан (*дотрагивается до фуражки*).

Воспитатель: Капитан, можно, я с вами? Я буду пассажиром.

Вася: Можно (*поглощен штурвалом*).

Воспитатель (*усаживаясь внутри корабля на большом кубе*): Вы куда плывете, капитан? (*Вася не отвечает*) Мне нужно в Африку, в гости к доктору Айболиту.

Вася: Мы в Африку плывем.

На пароход подсаживаются оживленные Юля и Таня (которые до этого были «покупателями»).

Юля: И я тоже. (*Воспитателю*) Давайте, я была ваша дочка?

Воспитатель: Хорошо, садись, дочка, рядом со мной.

Таня: И я пассажир. И я тоже в Африку.

К пароходу подходят Саша и Алеша (они были «шоферами»). Алеша надевает матросский воротник, но новую роль не называет.

Воспитатель: Что-то у нас на пароходе матросов нет. Пассажиров много, а матросов нет. Я буду теперь матросом, буду капитану помогать.

Алеша: И я тоже матрос (*указывает на свой воротник*).

Саша: Я тоже матрос. Воспитатель: Капитан, что матросам делать?

Вася: Смотреть, где берег. И еще... пол мыть (*сосредоточенно вертит штурвал*).

Воспитатель как будто «моет палубу» воображаемой шваброй, а остальным матросам предлагает смотреть в воображаемые бинокли. Девочки-пассажиры натащили на пароход игрушек и книжек, рассматривают их и болтают друг с другом, но предпочитают делать это в рамках воображаемой «пароходной» ситуации.

В это время Света — «продавец» осталась в «магазине» лишь с помощником — Леной («покупатели» и «шоферы») вслед за воспитателем перебрались на пароход и стали «пассажирами» и «матросами»).

Света: Приходите покупать!

Воспитатель: Мы придем, когда будет остановка.

Юля: Капитан, скоро остановка?

Вася: Остановка!

Воспитатель идет в «магазин» и покупает игрушку у Светы (вслед — и часть «пассажиров»).

Воспитатель: Что-то у меня голова болит. Я к доктору зайду.

Женя — «доктор» все это время сидит за столом и перекладывает медицинские принадлежности, издали наблюдая за общей игрой: «пациенты» так и не появились.

Воспитатель: Доктор, можно к вам? У меня что-то голова болит.

Женя (*обрадованно*): Я таблетки дам. И вот еще капли.

Воспитатель: Спасибо, доктор. (*Обращаясь к Алеше и Саше*) Матросы! Давайте, вы проходили осмотр у врача!

Алеша и Саша подходят к Жене.

Алеша: Я первый! (*Жене*) Давай, смотри мне горло!

Воспитатель: Женя, давай, я теперь как будто медсестра. Доктор, я вам помогу медосмотр проводить.

Как видно из примера, воспитатель со многими детьми вступает в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, «закрывает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Но основными партнерами, на которых непосредственно направлены формирующие воздействия взрослого, являются двое детей: Вася — «капитан» (воспитатель взаимодействовал с ним сначала как «пассажир», а затем как «матрос») и Женя — «доктор» (к которому взрослый подключался как «пациент», а затем как «медсестра»). Вся игра носит характер свободной импровизации, дети активны, оживлены, хотя, быть может, с традиционной точки зрения все это больше похоже на хаос, нежели на «хорошую игру» (никто не «доводит роль до конца» игры, дети, как «перекати-поле», кочуют вслед за воспитателем и т. п.).

Тем не менее, игра воспитателя с каждым из детей и с подгруппами, стимулирующая гибкое ролевое поведение и смену роли, дает существенные сдвиги в самостоятельной детской деятельности. Дети свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря подходящие по смыслу роли. В совместной со сверстником и индивидуальной

игре расширяется диапазон актуализируемых детьми игровых ролей. При этом дети широко и творчески используют способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами-заместителями, соединяя усвоенные ранее игровые умения с новыми. У них появляется вкус к динамичному разворачиванию сюжета в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках той или иной смысловой сферы. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует с одним-двумя сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером, т. е. устанавливает разнообразные ролевые связи в игре. Все это подготавливает возможность дальнейшего перехода к совместному творческому построению новых игровых сюжетов в старшем дошкольном возрасте.