

## Организация игры в старшей и подготовительной группах

К пяти годам у детей сформированы такие способы построения сюжетной игры, как условные действия с игрушками, ролевое поведение. Что нужно для дальнейшего развития детской игры?

Как правило, воспитатели старших групп озабочены главным образом обогащением тематического содержания игры и внедрением ее «коллективной» формы. На деле это часто сводится к разучиванию с детьми готовых сюжетов, отражающих сферы жизни, с которыми знакомят по «Программе» (почта, стройка, ферма и т. п.). По сравнению с предыдущим возрастным этапом изменяются лишь сюжетные темы и наращивается количество участников, за которыми на все время игры закрепляются определенные роли. Воспитатель даже стремится охватить такой игрой по заданному сюжету всю группу. Дети не хотят играть самостоятельно в «разученные» игры, но по предложению педагога (особенно в ситуациях проверок, «показов») они их воспроизводят.

По существу, в результате такой работы педагога самостоятельная игра детей не поднимается на новый уровень. Более того, зачастую детская деятельность «шаблонизируется» — возникают установки на то, что в «почту» («стройку», «космос») надо играть только так, как предлагал воспитатель, и не иначе.

Для того чтобы действительно переводить детей на новую, более высокую ступень сюжетной игры, надо хорошо представлять дальнейшую ее эволюцию. Одна из линий развития сюжетной игры дошкольников - игра-фантазирование. В младшем школьном возрасте она может протекать уже преимущественно в речевом плане, с крайне свернутыми предметными действиями. Вспомним «Фантазеров» Н. Носова, «Кондуит и Швамбранию» Л. Кассиля, где описываются такие совместные игры детей. Смысл их — построение новых цепей событий, воображаемого мира, интересного и привлекательного. Совместная игра-фантазирование развивает воображение, творчество, обогащает эмоциональную жизнь детей, позволяя полнее реализовать значимые переживания. Для такой игры необходимо уметь комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы. Разумеется, дошкольники еще не могут самостоятельно развертывать игру-фантазирование в чисто речевом плане (без опоры на предметные действия, роль), но возможность перехода на эту новую ступень закладывается уже в старшем дошкольном возрасте.

Старшие дошкольники готовы к освоению указанных умений по ряду причин. Увеличивается объем знаний об окружающем, определяются и конкретизируются интересы отдельных детей к тем или иным сторонам жизни, событиям, о которых они узнают из наблюдений, книг, кинофильмов, участниками которых хотели бы быть. Каждый из детей стремится воплотить в игре свой, уже достаточно сложный замысел. При этом все сильнее становится стремление ребенка играть вместе со сверстниками.

Конечно, дети и раньше могли развернуть игру со сверстниками, но согласование в ней осуществлялось за счет предметно-игровой среды, направляющей действия участников в общее смысловое русло, за счет принятия близких по смыслу ролей, вызывающих взаимодополнительные действия партнеров. Цепь событий развертывалась в игре как бы автоматически, как общее «воспоминание» о той или иной смысловой сфере. Усложнение и разнообразие детских замыслов влечет за собой трудности построения совместной игры, которая требует больших усилий по их согласованию.

Напомним, что сюжетной игре не свойственно предварительное планирование и жесткое следование плану. В этом проявляются ее специфические черты — необязательность, свобода выбора действий. В начале игры дети, как правило, определяют лишь ее тему в общем виде, а дальше события в сюжете постепенно наращиваются, как снежный ком. Общий сюжет складывается из предложений участников уже в процессе самой игры. Согласовывать замыслы в процессе игры в группе, включающей более 4-х человек, — непосильная задача даже для старших дошкольников. Но и в небольшой группе игра часто распадается, едва начавшись, из-за непонимания и невозможности соотнести разнонаправленные предложения участников, либо переходит на накатанные рельсы более простого сюжета: стремление развернуть интересную новую игру отступает перед удовольствием действовать вместе и слаженно со сверстниками.

*Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры — совместным сюжетосложением. Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным на партнеров-сверстников: обозначать для них (пояснять), какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров (ведь они могут предложить совсем другие события); умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.*

Каким же образом можно сформировать эти сложные умения у детей? *Оказывается, эффективным средством формирования является совместная игра взрослого с детьми, но по форме совершенно иная, нежели на предыдущих возрастных этапах.*

Как уже говорилось, каждый новый способ построения игры (на данном этапе — совместное сюжетосложение) формируется достаточно легко и быстро, если он отделен от более простых, ранее усвоенных способов. Сделать именно совместное сюжетосложение центром внимания детей можно в игре особого рода — совместной со взрослым «игре-придумывании», протекающей в чисто словесном плане. Ее естественным прототипом является упомянутое выше совместное фантазирование младших школьников. Игра-придумывание

позволяет взрослому, будучи партнером детей, ненавязчиво и непринужденно стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий; причем придумывание, развертывание общего сюжета не замаскировано здесь для детей предметными и ролевыми действиями, открывается для них как бы в «чистом» виде.

Конечно, для дошкольников такая игра доступна лишь как совместная деятельность со взрослым. В своей самостоятельной игре дети вновь возвращаются к действиям с игрушками, к ролям, но освоенные умения вместе придумывать новые сюжеты позволяют им более полно и согласованно реализовывать игровые замыслы.

Определив форму совместной игры взрослого с детьми (игра-придумывание), поставим следующий, далеко не праздный вопрос: что и как «придумывать»? Чтобы не вылиться в автономное фантазирование каждого участника «для себя», игра-придумывание первоначально нуждается в смысловых опорах, продвигающих работу воображения всех участников вперед и направляющих ее в достаточно широкое, но все же общее русло. Такими опорами могут быть уже известные детям сюжеты.

*Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового.*

Наиболее удобными для такого постепенного «расшатывания» являются сюжеты известных детям волшебных сказок. Сказка по своей природе родственна игре: она погружает в атмосферу условности, вымысла, чрезвычайно привлекая детей. И, что очень важно, несмотря на конкретное разнообразие волшебных сказок, все они имеют общую сюжетную схему (СНОСКА: Устойчивая композиционная схема волшебных сказок была выделена в исследованиях отечественного литературоведа В. Я. Проппа (Пропп В. Я. Морфология сказки. — М., Г969)), включающую примерно такую последовательность событий: 1) обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам) за ним; 2) герой встречается с «дарителем» (обладателем) волшебного средства и для получения последнего проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т. п.); 3) герой получает от «дарителя» волшебное средство или волшебного помощника (им может быть и сам «даритель»), при помощи которого достигает искомый объект; 4) герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им трудные задачи); 5) герой побеждает противника и получает искомый объект; 6) герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Преобразовывать сказки достаточно легко: сохраняя общую смысловую канву событий, надо лишь изменять конкретные условия действий персонажей

или изменять самих персонажей, выполняющих в сказке те или иные функции (героя, дарителя, противника), и получится новая сказка.

Возьмем, к примеру, сказку «Иван-царевич и Серый волк». Какие здесь возможны преобразования? В первом событии сказки Царь хочет получить Жар-птицу и отправляет за ней Ивана-царевича. Заменяем Жар-птицу другой, труднодостижимой для Царя диковиной — к примеру, новогодней елкой. Пусть он отправит за ней не Ивана-царевича, а слугу (или любого другого персонажа, в восприятии детей положительно окрашенного). Во втором событии герой может встретить вместо Серого волка другого обладателя волшебного средства (Бабу-ягу, Фею, старичка-лесовичка и т. п.) и получить волшебный клубочек, ковер-самолет, сапоги-скороходы и т. п. С помощью волшебного средства герой попадает в страну, где растут елки, — это третье событие сказки. В четвертом событии герой должен вступить в борьбу с противником. Заменяем царей-противников из сказки о Сером волке на Змея-горыныча (дракона, злого волшебника, гнома и т. п.), охраняющего самую красивую елку в лесу. Победив противника, герой забирает елку и возвращается домой — это пятое событие сказки (здесь можно придумать дополнительные препятствия: на пути герой встречает морского царя, колдунью и т. п., которых он успешно побеждает). И последнее событие — получение награды (полцарства можно заменить любой привлекательной вещью — сто пудов мороженого, ранец к школе, велосипед и т. п.).

При преобразованиях сказки можно использовать весь арсенал известных детям персонажей и коллизий — сначала из других сказок, а затем и из реалистических историй, кинофильмов и т. п.

*Разумеется, приведенная общая схема волшебных сказок нужна воспитателю, чтобы развешивать игру-придумывание, знать, как можно «расширять» знакомый сюжет, а не детям. Ни в коем случае нельзя специально объяснять им схему сюжета и требовать придумывания «по схеме». В таком случае игра превратится в учебную задачу и потеряет свою привлекательность как свободная и необязательная деятельность, как импровизация — сотворчество. Другое дело, что дети к пяти годам знают уже много сказок и у них, конечно, есть интуитивные представления о том, как «бывает в сказке». Но поначалу придумывать им легче, отталкиваясь от конкретной опоры и какой-то вполне определенной сказки.*

Как конкретно начинать игру-придумывание с детьми?

*Прежде всего, надо сориентировать детей на слушание друг друга, продолжение рассказа партнера. Это можно сделать, «вспоминая» вместе известную сказку (по сути, пересказывая ее, но в непринужденной форме). Воспитатель обращается к двум детям: «Маша, Вася, вы какую сказку больше всего любите? Про Серого волка? Что-то я ее немного забыла. Давайте вместе вспомним. Будем по кусочку вспоминать — кусочек расскажет Маша, потом — Вася, потом — я, а дальше опять Маша». Пересказ должен происходить в свободной обстановке, без оценок качества детской речи и требований полноты рассказа. Важно, лишь, чтобы ребенок передал общий смысл*

очередного события сказки. После его изложения взрослый предлагает передать «ход» следующему партнеру: «Ты уже рассказала кусочек, давай теперь Вася». Если дети забыли часть сказки, можно включиться «вне очереди»: «Я вспомнила, что дальше было так...»

Этим же детям через 1—2 дня после пересказа воспитатель предлагает: «Давайте по-новому играть! Будем вместе придумывать одну общую сказку, похожую на сказку про Ивана-царевича и Серого волка, только немного не такую». Обычно это предложение с готовностью принимается детьми, но далее следует их вопрос: «А как мы вместе будем придумывать?» Воспитатель поясняет: «Будем придумывать по кусочку. Сначала я придумаю кусочек, потом — Вася, потом — Маша, а дальше опять я».

*Начинать преобразование известной сказки проще всего с изменения главного героя, его задачи (искомого объекта), волшебного средства.* Воспитателю нужно «заготовить» для себя несколько вариантов начала новой сказки (чтобы не растеряться, если один из них будет отвергнут детьми). Однако следует понимать, что в ходе игры дети будут вносить свои предложения (в очередных кусочках рассказа), развертывать сюжет по-своему, не так, как намеревался это делать взрослый. Придуманная вместе сказка всегда будет отличаться от замысла каждого из партнеров.

Воспитатель предлагает детям начало сказки: «Давайте, царю очень хотелось получить не Жар-птицу, а новогоднюю елку, украшенную игрушками. Он слышал, что это очень красиво. И он отправил ее искать... Кого же он отправил?» Поначалу дети подскажут уже известного персонажа: «Ивана-царевича». В этот момент взрослый может внести свое предложение, направленное на дальнейшее изменение сказки: «Давайте, у нас будет по-другому. У него был слуга, и он этого слугу отправил. И пообещал ему...» Если у детей сразу появляются собственные инициативные предложения (относительно героя, награды), следует их принять. Затем воспитатель передает «ход» второму участнику игры: «Дальше ты придумывай, Вася!»

Следующим событием (как в любой сказке) должна быть встреча с «дарителем» волшебного средства. Ребенок может столкнуться нового героя с привычным Сером волком или по собственной инициативе ввести какого-то другого «дарителя»: гнома, попавшего в беду зверька и т.п. Если ребенок придерживается привычного сюжета, можно натолкнуть его на очередное изменение: «Так было в сказке про Серого волка, а мы же немножко по-другому придумываем. Давайте, кто-нибудь другой ему помог». Затем воспитатель напоминает, что сказку «мы придумываем вместе, по кусочку, и дальше очередь Маши». Таким образом сказка постепенно доводится до конца (получения героем искомого объекта и возвращения). Но дети часто обнаруживают желание продолжить ее (как и игру), задав новую задачу герою («А потом царь его снова позвал...»). В таком случае лучше отложить продолжение игры на следующий раз.

С этими же детьми в следующий раз можно придумывать новую сказку, опять отталкиваясь от «Ивана-царевича и Серого волка» («Давайте новую

сказку придумывать. Не такую, как в прошлый раз, но тоже немножко похожую на сказку про Серого волка»), или взять в качестве опоры любую другую, по желанию участников («Царевна-лягушка», «По щучьему веленью» и т. д.).

*В дальнейших таких играх взрослый стимулирует детей к внесению большего числа изменений в придумываемую сказку, по сравнению с известной. Для этого целесообразно предлагать начало сказки, соединяя в нем сразу сказочные и реалистические элементы.* Например: «Ивану-царевичу захотелось учиться в школе, и он отправился ее искать»; «У Емели была сестра, и родители попросили его отвезти девочку на санках в детский сад. Вдруг поднялась вьюга, и они заблудились» и т. п. Чем неожиданнее будут предложения воспитателя и детей, тем интереснее игра-придумывание; возникнут оживленные обсуждения — чье предложение лучше, подходит ли оно к уже рассказанному и т. п.

В такой игре, кроме активизации воображения ребенка, возникает еще очень важный момент: он начинает понимать, что замыслы его партнеров могут сильно отличаться от его собственного, оказывается перед необходимостью объяснить свой замысел, изменить его в соответствии с предложениями других участников, т. е. учиться понимать других людей. Конечно, все это приходит не сразу, и тут важна роль взрослого. Он обращает внимание детей на смысловое несоответствие их «кусочков» друг другу: «Что-то мне непонятно. Вася говорил, что Емеля тигра волшебного встретил, а Маша про щуку рассказывает. Как же было дело?» Воспитатель помогает детям избежать ссоры и перейти к содержательному обсуждению событий, если один из участников стремится навязать свой замысел, все время отвергая предложения других: «Вася, мы же общую сказку придумываем. Это несправедливо, если будет только так, как ты хочешь. Давайте вместе подумаем, как интереснее».

Игра-придумывание каждый раз должна занимать не более 10—15 минут. Расположиться для нее нужно в спокойном месте, кружочком, чтобы участники видели друг друга. Постепенно воспитатель может включать в нее уже не двух, а трех детей. Большое число участников пока нецелесообразно, так как дети не могут долго ждать своей «очереди» высказаться, теряют нить сюжета, и в результате интерес к игре пропадает. Привлекательность игры-придумывания для детей, появление у них радости сотворчества во многом зависит от эмоционального поведения взрослого, его увлеченности, способности к импровизации, гибкому реагированию на любые предложения детей (пусть даже «логика» сказки несколько нарушится). Вокруг играющих часто собираются «наблюдатели», которые с интересом следят за ходом событий, высказывают оценки, пытаются предложить свой вариант. Такое, казалось бы, пассивное участие в игре тоже очень полезно — «наблюдатели» частично осваивают умения согласованно строить новые сюжеты.

*По мере овладения умениями совместно комбинировать разнообразные события, воспитатель может стимулировать детей к соединению*

*творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием. С этой целью взрослый включает детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам — разноконтекстные роли (например: Буратино и воспитатель, принцесса и милиционер, космонавт и учитель, Айболит и солдат, Баба-Яга и продавец и т. п.). Чтобы не «закрывать» предметными действиями творческую работу по соединению этих ролей в общем сюжете, игру можно осуществлять в форме «телефонных» разговоров персонажей.*

Воспитатель приглашает двух детей поиграть вместе с ним и выясняет их намерения. Предположим, один из детей хочет играть в «магазин» и быть «продавцом». Воспитатель же берет себе роль, по смыслу совершенно не связанную с ролью ребенка, например, роль «Бабы-Яги», и предлагает следующую игровую ситуацию: «Давайте, Коля был в своем магазине, и у него был телефон. А я в избушке на курьих ножках, у меня здесь тоже телефон». Такое сочетание, казалось бы, несовместимых ролей обычно вызывает оживление и интерес у детей. Второму ребенку предлагается такая же роль, как у взрослого: «Таня, давай, ты — другая Баба-Яга, и у тебя тоже своя избушка». Получив согласие детей на такое распределение ролей, воспитатель - «Баба-Яга» звонит своей соседке и разворачивает с ней разговор, наводящий на мысль о необходимости взаимодействия с «продавцом»: «Хотела к тебе в гости прилететь, да у меня ступа сломалась. Не знаю, как быть. Как ты думаешь, может быть в магазине их продают? Позвоню в магазин». В зависимости от ответов «продавца» воспитатель так разворачивает сюжет, чтобы у второй «Бабы-Яги» тоже возникла необходимость позвонить в магазин и даже посетить его. Начав таким образом игру, взрослый затем сводит свое участие в ней к минимуму или устраняется совсем, дав первоначальный заряд работе детского воображения. Дети с удовольствием продолжают игру сами, придумывая необычные коллизии, прибегая к смене игровых ролей. Особенно эффективно для активизации воображения включение в игру персонажей, которые «существуют» для ребенка в совершенно разных плоскостях: один в реальной жизни, другой — в сказке.

Необходимость в объединении разноконтекстных ролей возникает у детей очень часто в игре со сверстниками, когда играть хочется вместе, а роли, привлекающие каждого из партнеров, — совсем разные. Полученный в игре со взрослым опыт придумывания многотемных сюжетов, событий, объединяющих разноконтекстные роли, помогает детям успешнее разворачивать самостоятельную совместную игру.

*В дальнейшем воспитатель продолжает проводить с детьми совместную игру-придумывание, предлагая теперь придумывать не сказки (знакомая сказка уже выполнила свою функцию первоначальной опоры для совместной деятельности), а «настоящие истории». Выбирая вместе с детьми содержание для таких историй (о ком, о чем она будет), педагог прежде всего опирается на детские интересы, но одновременно стимулирует участников к использованию тех знаний, которые они получают на занятиях,*

экскурсиях, из книг и кинофильмов. Придумывание историй можно осуществлять уже в численно больших группах (до 4—5 человек). Воспитатель, обсудив с детьми начальный эпизод истории (выбор героя, ситуация, в которой он оказался, цель, которую он должен достичь), или предложив его сам, занимает в дальнейшем позицию скорее наблюдателя, нежели активного участника игры. На этом этапе не так важен контроль за соблюдением очередности рассказчиков: каждый из детей готов уступить свой очередной «ход», если у партнеров появляются интересные предложения. Основой для истории может послужить и прочитанный накануне рассказ («Давайте придумаем новые приключения этого мальчика...»), и реальное наблюдение. Например, дети с огромным интересом наблюдали за появившимися в соседнем дворе пожарными машинами, вплоть до их отъезда, но что там случилось — никто не знает. Можно предложить им: «Давайте придумаем, что там произошло...» Важно учитывать, что такая деятельность будет интересна и привлекательна для детей, если в начальном эпизоде — основе истории — лежит какое-то происшествие, вызывающее их эмоциональное отношение, требующее мобилизации сил персонажей (проявления находчивости, смекалки), преодоления препятствий, лежащих на пути достижения их целей.

*Характер игры-придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности: 1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки; 2) частичное преобразование известной сказки; 3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов; 4) развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров»; 5) придумывание новых историй на основе реалистических событий.* Желательно включать детей в игру-придумывание не менее 2—3 раз на каждом из этапов (за исключением первого, который может быть одноразовым). Разумеется, каждый раз следует учитывать желание ребенка. Если он не хочет включаться в игру, ни в коем случае нельзя на этом настаивать — пусть понаблюдает за играющими, это тоже полезно. Важен также и подбор партнеров. Игра будет протекать успешнее, если уровень умений участников примерно одинаков.

В качестве примера приведем запись игры-придумывания взрослого с детьми старшей группы (возраст: от 5 лет 6 мес. до 6 лет 3 мес). Дети уже имеют опыт такого рода игры, поэтому воспитатель фактически участвует лишь в «завязке» истории.

Воспитатель: Кто хочет поиграть со мной в придумку?

Подходят Паша, Андрей, Аня, Таня и Дима; все вместе с воспитателем рассаживаются вокруг стола.

Воспитатель: Давайте придумаем все вместе не сказку, как раньше, а настоящую историю.

Дима: А сказку когда?

Воспитатель: А сказки вы можете уже и сами придумывать. Давайте так начнем нашу историю. В одном доме жила семья — мама, папа и девочка. Ее звали Юлей. Как-то раз Юля заболела. Мама пошла в аптеку за лекарством, а Юля осталась дома одна. Папа был на работе...

Паша: Я дальше! Вот мама ушла, Юля встала и пошла на кухню. Взяла спички и зажгла газ. А искра на пол упала...

Андрей: Нет, там белье висело, и оно загорелось...

Аня: Нет, так нельзя. Ведь Паша говорит. А он сказал, что искра... Ну, спичка непотушенная на пол упала.

Андрей: Ну ладно, пусть на пол. А пол был из линолеума.

Паша: Да, из линолеума. И все загорелось. Огонь полыхает.

Андрей (*рассказывает очень эмоционально*): И еще палас у них был. Все синтетика! Так и горит!

Аня: А мама все в аптеке, а Юля одна.

Таня: Она еще к врачу заходила (*имеется в виду мама*).

Паша: А в это время пришел папа. Ему на работе отпуск дали. Видит — все горит...

Таня: Он сразу к телефону.

Андрей (*драматизирует*): А телефон сгорел!

Аня: Нет, пусть еще не сгорел!

Дима (*предлагает примиряющую версию*): А давайте, у них три телефона было. Два сгорели, а один целый остался.

Андрей: Ну ладно, один остался.

Аня: Вот папа позвонил по телефону ноль-один пожарникам, и они стали собираться. Сели в пожарку и поехали.

Таня: А тут мама пришла. Видит — все горит. Очень испугалась и пошла домой.

Дима (*задумчиво*): Нет, ей нельзя, лестница уже вся в огне.

Таня: Нельзя... Стоит она и плачет.

Андрей: А тут приехали пожарники.

Дима: Там были огнетушители.

Паша: Где там?

Дима: Ну, дома у них.

Андрей: Их было мало.

Дима: Зато пены в них много.

Андрей: А когда такой огонь, пена не поможет.

Спор угрожает затянуться, поэтому включается воспитатель и возвращает детей к персонажам истории.

Воспитатель: А про девочку-то мы забыли!

Аня: Она испугалась и в холодильник спряталась.

Дима (*невозмутимо*): А он сгорел.

Паша (*эмоционально*): Нет, Димочка! Она к окну подошла и хотела прыгнуть. А тут мама ей кричит: «Нельзя, а то убьешься!»

Андрей: А ей можно веревку в окно закинуть. Там ведь папа, он поможет.

Аня: А давайте, так. Люди закинули веревку, и они с папой спустились.

Паша: Ладно. А пожарники?

Таня: А они тушить стали. И скоро пожар кончился.

Воспитатель: Ну вот, и придумали историю все вместе.

Паша(с воодушевлением): А давайте так поиграем?

Аня: Я — мама!

Таня: Я — дочка!

Паша: А я тогда — папа!

Андрей: Я — пожарник!

Дима (задумывается): А я огонь!

Далее дети развертывают игру с непосредственным принятием ролей, по мотивам придуманной истории, но центром их игры становится драматическая борьба пожарников с огнем (Димой) и спасение появившихся раненых.

Уже на первоначальных этапах после игры-придумывания со взрослым у детей может возникать желание самостоятельно ее продолжить. Иногда они пытаются развернуть сюжет дальше в речевом плане, но чаще придуманный со взрослым сюжет служит как бы толчком для игры с распределением ролей, развертыванием действий с игрушками. Педагогу следует поощрять такие, возникающие у самих детей намерения, но ни в коем случае не навязывать им «разыгрывание» придуманного сюжета.

Важно понимать, что значение совместной со взрослым игры-придумывания заключается не в прямом переносе ее формы или содержания придуманного сюжета в самостоятельную деятельность детей. Это, так сказать, поверхностное, сиюминутное влияние формирующих воздействий. А главный эффект заключается в том, что приобретенные умения совместно развертывать новые сюжеты придают самостоятельной игре детей на любую тему более творческий и согласованный характер.

Однако в ряде случаев систематическая работа по формированию совместного сюжетосложения может быть дополнена воздействием педагога именно на конкретную игру детей. Необходимость в таком воздействии возникает, если воспитатель замечает, что какая-то группа детей изо дня в день развертывает один и тот же сюжет, где действия участников доведены до шаблона. Еще одна причина — постоянные конфликты между детьми при выборе темы для совместной игры, навязывание ребенком-лидером своего мнения другим. В этих случаях важно организовать подготовительный период к игре, который выполняет функции «расшатывания» шаблонизированных сюжетов, активизации воображения, повышения инициативы всех участников.

При организации подготовительного периода можно использовать уже накопленный детьми опыт игры-придумывания, где все участники, дополняя друг друга, вводят новые сюжетные события, развивающие выбранную тему. Воспитатель подходит к группе детей и спрашивает; «Ребята, вы во что собираетесь играть?» Получив ответ, предлагает: «Давайте все вместе

придумаем, как играть интереснее, по-новому». Отталкиваясь от обозначенной детьми темы, воспитатель поощряет их к внесению двух-трех вариантов развития событий; сам предлагает дополнительный вариант (типа: «Может быть так... А может быть, по-другому... А как еще можно?»). В отличие от игры-придумывания, в подготовительном периоде не нужно стремиться к построению четкой последовательности событий. Главное — краткое высказывание разнообразных предложений. Любая инициатива участников должна быть вне критики педагога, тогда дети почувствуют свободу, удовольствие от сотворчества. После того как предложено 6—7 событий с вариантами (в течение 3—5 минут), воспитатель говорит: «Вот видите, как можно по-новому, интересно играть», — и предлагает детям играть уже самостоятельно.

Поскольку события предлагались в разных вариантах, у детей есть новые «идеи» для игры, но нет готового сюжета, который остается только разыграть. Переходя к самостоятельной игре, ее участники отталкиваются от придуманных событий, выбирают тот или иной вариант, предлагают новые коллизии в процессе игры, включают новые роли, т. е. творческая совместная работа продолжается. Это как раз свидетельствует о том, что подготовительный период выполнил свои функции.

Всю работу по формированию совместного сюжетосложения можно начинать с детьми старшей группы и продолжать в подготовительной группе детского сада.

*Как изменяется самостоятельная сюжетная игра старших дошкольников под влиянием систематического формирования у них новых игровых умений? Прежде всего возникает установка на придумывание новой, интересной игры. Сюжеты, развертываемые детьми, становятся разнообразнее и сложнее, приобретают многотемный характер. В них так переплетаются, комбинируются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, что игра уже не укладывается в простое определение типа «Стройка», «Почта» и т. п. Динамичное наращивание событий в процессе игры приводит к свертыванию многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи; часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей. Учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события (а не «разыгрывают» их), намечают дальнейшее направление сюжета. Игра развертывается в группах до 3—4 человек, причем возрастает инициатива всех участников; они меньше зависят от активности одного ребенка-лидера. Умение прислушаться к партнерам, соединить их замыслы со своими приводит к уменьшению конфликтов в игре.*

Однако не следует ожидать, что дети каждый раз будут развертывать совершенно новую игру. Дошкольники привязаны к своим изобретениям и не прочь их воспроизвести. Но возвращаясь к уже придуманному сюжету, они варьируют его на все лады, подхватывая и согласовывая друг с другом возникающие в процессе игры новые идеи.

Описанное здесь направление работы педагога — очень важное, но, конечно, не единственное по отношению к игровой деятельности в целом. Особого внимания требует организация игры-драматизации (театрализованной игры) для зрителей, игры с правилами — регламентированных форм игровой деятельности, которые имеют свое специфическое значение для развития и воспитания детей.

*Заключая разговор об организации сюжетной игры дошкольников, напомним, что на каждом возрастном этапе педагогический процесс по отношению к игре должен быть двучастным, состоящим из ситуаций формирования игровых умений в совместной игре взрослого с детьми, где взрослый является «играющим партнером», и самостоятельной детской игры, в которую взрослый непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для нее.* Старший дошкольный возраст в этом плане — не исключение, хотя игра воспитателя со старшими дошкольниками строится совсем иначе, чем с младшими детьми. Мы уделили так много внимания совместной игре воспитателя с детьми, поскольку именно от нее во многом зависят эмоционально насыщенная, полноценная жизнь детей в детском саду, их самостоятельная деятельность и развитие.