**Первые сюжетные игры малышей**

Игра является основным видом деятельности ребенка – дошкольника. В игре он развивается, обучается и воспитывается. В игре формируется личность маленького человека. Наиболее весомый вклад в социализацию ребенка вносит сюжетно – ролевая игра.

Первая младшая группа – период расцвета сюжетно – ролевой игры. Точнее, имеются предпосылки, возможности. Новые впечатления, яркие, интересные, могут стать основой развития игры. Но при одном условии, этим предпосылкам следует помогать, и так, чтобы воспитатели на вопрос: **«Во что играют дети?»** — отвечали: **«Целыми днями пьют чай. Сами пьют и кукол угощают»**. Да, если нет должного руководства, игра сводится к стереотипным, отрывочным действиям.

Во многих методических пособиях сквозит такая мысль: **«Для развития игры показывать, объяснять детям простейшие игровые действия, знакомые им по опыту, например, покормить куклу или мишку, покачать, уложить спать; закреплять эти действия в совместной игре, подталкивать к переносам на другие игрушки, чтобы к концу третьего года жизни сформировалось бы умение разыгрывать четыре – пять сюжетов»**. Как видим, просматривается стремление разучивать с детьми определенные программные сюжеты. Однако, повторяя сюжет за взрослым, ребенок стереотипно усваивает цепочку действий.

Чтобы игра стала самостоятельной, инициативной, сюжетной, необходимо развивать и совершенствовать механизм моделирования жизненных явлений на игрушках. Моделирование – общая основа игры и воображения. Не прорабатывать многократно какой – то сюжет, а проигрывать, ежедневно осваивать новые сюжетные действия и их варианты.

Итак, как сформировать инициативную сюжетно – ролевую игру. Главным направлением считают развитие игрового сюжетного действия. На втором году жизни детей учат моделировать на игрушке все, что они делают сами. Развивать игровое моделирование – задача третьего года жизни. Теперь дети с помощью игрушки играют в **«больницу»**, проводят утреннюю зарядку, читают куклам книжки, организуют экскурсии. Для развития игры важно помочь детям освоить разные источники моделирования сюжета: проигрывать не только то, что сейчас случилось, но и то, что они раньше видели, о чем им читали, что они видели в мультфильмах. Весь сюжет, конечно, дети еще не смогут освоить, но элементы, игровые действия им вполне доступны. Разыгрывание действия по сюжетам художественных произведений имеет свои сложности. Ведь воспитателю надо выделить в текст описания действия, представить его, а затем смоделировать, используя подручные средства. Символы он заменяет образцами – реальными предметами. Задача облегчается тем, что диалоги повторяют текст произведения, а создание полного сюжета не требуется, достаточно обыграть интересное действие. Главное, что в игру привносится элемент знаний, открывается новый источник сюжета.

Чтобы игра стала отражением действительности, надо помогать детям создавать сюжеты на темы событий, какие были в их опыте ранее. Речь идет о сюжетах по представлению, т.е. о более высоком уровне игрового моделирования, когда материал для создания воображаемой ситуации поставляет память. Методика руководства созданием сюжета по представлению включает три элемента: оживление представлений с помощью вопросов; обогащение и уточнение сюжета за счет аналогичного рассказа или детей, или воспитателя; побуждение проиграть ситуацию, смоделировать сюжет.

Сюжеты по представлению, на мой взгляд, могут стать элементом повседневного общения в группе, формой индивидуально – групповой работы по развитию речи. Разумеется, преждевременно ставить в этом случае задачу воссоздать всю логическую цепочку действия по каждому сюжету. Малышам это непосильно. Достаточно, что они усваивают новые темы, новые игровые действия. И более того, подходят к воспитателю с предложением поиграть. Но одного согласия педагога не достаточно для развертывания интересной игры. Педагог должен развивать тему, выделять игровые сюжетные действия, да еще и показать.

Вторая половина третьего года жизни примечательна тем, что многие дети в ходе игры применяют диалог, что-то от игрушки требуют, поучают. Иногда можно видеть, слышать, как игрушка не слушается, препирается, ее наказывают. Увлекаясь, ребенок до десяти раз повторяет свое требование. Вслед за диалогом и на его основе проявляется характеристика игрушки, обобщение ее особенностей. Это уже показатель интеллектуального развития, развития восприятия, мышления. В чем же значение этого момента игры? Дело в том, что специфическая характеристика игрушки, дает множество вариантов каждому сюжету. Даже если ребенок не может сформулировать обобщающее определение, ему интереснее сюжеты с вариантами. Включаясь в игру, воспитателю целесообразно подать реплику от имени игрушки и тем самым подсказать новый сюжет. Реплики должны отражать реальное поведение, и тогда дети легко смогут разыгрывать ситуации в самостоятельной деятельности.

Из всех видов игры сюжетно – ролевая игра изучена наиболее глубоко и самыми авторитетными исследователями. Однако переход к ней, ее зарождение изучены недостаточно. В практике именно этот момент вызывает затруднения. Рассмотрим, несколько описанные выше направления развития игры подготавливают ролевые действия.

**Умение отображать разнообразные сюжеты, да еще вариативно и в деталях, делает ребенка желаемым партнером по игре. С ним интересно играть, он увлекает. Видимо, это обстоятельство позволяет принять как аксиому известное высказывание А.С. Макаренко:**

**«Чем лучше ребенок играет в младшем возрасте в одиночку, тем лучшем товарищем он будет в дальнейшем»**. Ролевая игра – групповое действие, она требует понимание действий друг друга и согласование замыслов. Эти процессы обычно выражаются словам. Без словесного сопровождения действий детям трудно понимать друг друга. В ролевой игре основные части сюжета выражаются в форме диалога. Роль определяет содержание речи каждого играющего. Это один из сложных моментов. Ступенька к овладению этим умением – диалог в сюжетно –ролевой игре, когда у ребенка и у игрушки – персонажа разные фразы, разная позиция.

Для многих детей переход ролевой игре затруднен тем, что они не могут создавать воображаемую ситуацию без практических действий. Ведь для раннего возраста характерна практика, мышление ребенка отличается наглядной действительностью, а ролевая игра требует опоры на образы. Как тренировочное упражнение для развития умения представить партнера, вести с ним диалог можно использовать игру в **«телефон»**. Можно предложить позвонить, скажем, маме и, подсказывая ответы, развивать воображаемый разговор. Сюжет телефонного разговора близок детям, они быстро подхватывают идею, стоят воображаемый диалог.

Телефон в группе должен стать одной из самых активных игрушек. Он послужит развитию воображения, речи, научат играть без предметных действий и строить диалог с игрушкой.

Обобщая сказанное. Еще раз подчеркну: основа игры – игровое сюжетное действие, которое должно быть сформировано на третьем году жизни со всей полнотой. Главная задача руководства формированием детской игры – помочь смоделировать впечатления.

Игра с куклой. Кукла – совсем не обычный предмет. Уже в раннем возрасте кукла становится для ребенка заместителем другого человека в игре и верным игровым партнером. Но оживить куклу и сделать ее настоящим другом, за которым можно ухаживать и с которым можно общаться, ребенок может только с помощью взрослого. Поэтому игры с куклой на первых порах требуют вашего участия. Следует приложить все усилия, чтобы сделать куклу настоящей, живой, для малыша. Для этого нужно разговаривать с ним от имени куклы, радоваться или плакать **«Куклиным»** голосом, просить его о помощи и пр.

Игры с куклой можно организовать уже на втором году жизни. Для этого следует выбрать одну куклу – не обязательно очень красивую и дорогую, но обязательно ей дать имя и характер. И постарайтесь, чтобы она стала для малыша любимой. Привязанность ребенка к игрушке далеко не всегда определяется ее внешними качествами. В значительно большей степени отношение к ней зависит от ее выразительности и от тех действий, которые с этой игрушкой можно совершать. Все это может придать игрушке только близкий взрослый.

Знакомство с куклой должно быть неожиданным и сюрпризным: **«Ой, смотри, кто к нам пришел! Какая красивая девочка! Как тебя зовут?»** — **«Ляля»**, — **«Ее зовут Ляля! А где ты будешь жить?»** — **«Я хочу жить с вами! Давайте познакомимся. Тебя как зовут?»** — обращается Ляля к малышу (если он молчит, вы помогаете ему ответить на вопросы куклы).

**Когда ребенок познакомиться с куклой и полюбит с ней играть, можно организовать вместе с ним различные жизненные ситуации с куклой, напоминающие его собственные. Например:**

Кукла хочет спать. Ляля жалуется ребенку, что она очень устала и хочет спать. Она просит помочь ей раздеться и приготовить кроватку. Вместе с малышом вы раздеваете куклу, укладываете в кроватку, поете колыбельную песенку и пр.

Кукла хочет есть. Ляля хочет кушать. Вместе с ребенком вы накрываете стол и кормите куклу игрушечной ложкой. За едой Ляля может немножко покапризничать: отказаться от еды, потребовать конфетку или мороженое. Требования и капризы куклы могут напоминать требования самого ребенка. Важно, чтобы кукла с вашей помощью вела себя как настоящий ребенок, и чтобы малыш видел в ней живого человека.

Подобные игры можно организовывать на разные сюжеты: **«Купание куклы»**, **«Прогулка»**, **«кукла заболела»** и др. для таких игр нужны определенные игровые атрибуты – игрушечные наборы посуды, мебели, больницы, парикмахерской. К концу третьего года жизни в игре с ребенком можно вводить различные предметы – заместители: шарики, брусочки, тряпочки, кусочки бумаги и т.д. на первых порах вы можете подсказать, как можно использовать один предмет вместо другого. Если вы сможете действительно заинтересовать ребенка игрой и сделать ее увлекательной, он вскоре сам научиться играть, замещая одни предметы другими. Он будет сам, учиться играть, замещая одни предметы другими. Он будет сам, уже без вашей помощи, разыгрывать разные сюжеты с куклой, и ваше участие уже не потребуется.

Но чтобы после трех лет ребенок полноценно и творчески играл в сюжетные игры, сейчас, в раннем детстве, вы должны помочь ему войти в мир игры, научить его игровым действиям и сделать игрушки живыми и настоящими. Не надо жалеть на это силы и время! Ваше усилия не только избавят от дальнейшей необходимости занимать и забавлять малыша, но и сделать его детство радостным и счастливым.