

## **Консультация для родителей: «Сюжеты для игр с куклами»**

Ролевая игра - это игра в кого-то, т.е. воспроизведение действий и отношений взрослых или героев какой-либо истории, реальной или выдуманной. Можно играть в дочки-матери или в путешествие на Северный полюс, в цирк или в звёздные войны, или в строительство железной дороги. В принципе - играть можно во что угодно, в любую человеческую деятельность, в любое реальное или вымышленное событие человеческой жизни или истории.

Причём в игре эти действия или события воспроизводятся "понарошку", в воображаемой ситуации. Создать её помогают игрушки и самые обычные предметы, которые, как по взмаху волшебной палочки, приобретают игровой смысл. Стол может стать поездом или самолётом, обрывки бумаги - едой или деньгами, старый мамин халат - плащом волшебника и так далее.

Ролевая игра - путь освоения смыслов и обогащения чувств ребенка. Что происходит с ребёнком, когда он играет в маму или папу? Становясь в игре мамой, ребёнок примеривает на себя не только действия мамы (например, укачивание малыша), но и её чувства и эмоциональные отношения: заботу и нежность, ласку и строгость. Ребёнок всегда сопереживает герою, роль которого он играет, а потому он как бы проживает в своём воображении события, происходящие с героем, и приобщается к его опыту, вбирает его в свою душу.

Прожитые в игре чувства обогащают репертуар эмоционального реагирования малыша - испытав их "понарошку" в игре, он приобретает способность переживать эти чувства и в "реальной" жизни. После того как малыш ощутил себя в игре тем, кто заботится о других, ему будет легче проявлять заботу в повседневной жизни. Таким образом, игра оказывается первой школой человеческих чувств.

Для обозначения такого игрового превращения в другого человека в психологии был введён термин идентификация, т.е. отождествление себя с кем-то. Идентифицируясь с тем, чью роль он играет, ребёнок как бы вбирает в своё "я" его способы поведения, его цели и смыслы действия, его чувства и переживания. Идентификация существенно отличается от элементарного подражания, присущего ребёнку ранее: подражая, малыш просто воспроизводил увиденное действие, которое могло быть лишь очень простым, как бы лежащим на поверхности; отождествляя же себя с кем-то ("я - мама", "я - Маугли", "я - зайка"), ребёнок развивает внутренний, смысловой план действия, обогащая тем самым своё "я" и выстраивая своё сознание. Поэтому не будет преувеличением сказать, что в ролевой игре ребёнок строит себя.

Игра как способ переживания эмоционально-напряжённых ситуаций Ещё одна очень важная функция ролевой игры заключается в том, что в ней ребёнок имеет возможность переработать обуревающие его эмоциональные впечатления и "отыграть" эмоциональное напряжение.

Любые сильные впечатления, в том числе и радостные, возбуждают маленького ребёнка. И для того чтобы это возбуждение улеглось и малыш успокоился, а впечатление превратилось в приятное воспоминание, часто бывает необходимо ещё раз - но уже в игре - пережить взволновавшее событие. Например, сходив первый раз в цирк, ребёнок может несколько последующих дней или даже недель играть в цирк, побывав у врача - делать прививки куклам и так далее.

Разыгравая то, что сильно взволновало, обрадовало или даже испугало и рассердило его, ребёнок овладевает этим впечатлением и встраивает его в свою картину мира. Игра хороша тем, что она позволяет ребёнку преобразовать ситуацию: например, самому встать на место страшного персонажа, победить обидчика, продлить или многократно воспроизвести радостное событие.

Особую роль выполняет игра в переработке любых эмоциональных напряжений. Играя в маленького зайчонка, который боится лисы, но успешно от неё удирает, малыш проживает свои реальные страхи (например, страх темноты) и, преодолевая их в игре, учится справляться с ними и в "реальной" жизни. Ведь хотя все события разыгрываются "понарошку", эмоциональный опыт, который накапливает при этом ребёнок, вполне реален.

Ролевые игры - школа общения Ролевые игры учат ребёнка основам трёх очень важных видов человеческого общения - **ролевого, делового и дружеского**.

**Ролевое общение** - это общение людей как носителей определённых социальных ролей: продавца и покупателя, врача и пациента, клиента и банковского служащего и так далее. Это общение строится по чётко определённым правилам и нормам, которые определяют, как вступить в контакт, что уместно сказать в той или иной ситуации, как закончить общение.

Ролевое общение используется в часто встречающихся стандартных социальных ситуациях и служит для того, чтобы каждый из партнёров мог быстро и эффективно достичь своих целей. Цели партнёров здесь согласуются друг с другом, а сценарий взаимодействия заранее известен обоим и не вызывает возражений. Стоит иметь в виду, что на уровне ролей люди могут общаться не только в "деловых" ситуациях, но и просто поддерживая взаимоотношения друг с другом: например, участвуя в светской беседе или кокетничая с представителями противоположного пола.

Играя в дочки-матери, в магазин, в школу, в посещение врача или в приём гостей, ребёнок знакомится со многими повседневными ролями. И благодаря этому он увереннее себя чувствует с настоящими гостями или у настоящего врача, и ему становится легче общаться в реальных ситуациях ролевого взаимодействия.

Задавая нормы общения в разных ситуациях, ролевое общение является в определённом смысле фундаментом, на котором строятся другие виды общения - прежде всего деловое и дружеское.

**Деловое общение** - это умение договариваться с другими людьми, убеждать их и находить взаимоприемлемые решения спорных вопросов.

Деловое общение вырастает из ролевого в тех ситуациях, когда стандартный способ взаимодействия не приводит к успеху, и людям надо самим решать, как себя вести и как реагировать на слова и действия партнёра. Например, ученик может начать разговор с учителем, соблюдая все нормы ролевого общения. Но затем, возмущившись несправедливой, по его мнению, оценкой, он выходит за рамки роли и принимается спорить с учителем, доказывая свою правоту. Проявить инициативу и предложить свой вариант или плыть по течению, вступить в конфликт или уйти от него, искать компромисс или отстаивать свои права, соглашаться или спорить - всё это входит в сферу делового общения.

Играя в ролевые игры с другими детьми, ребёнок должен договариваться с ними - о том, во что играть и кто кем будет в игре, о том, как будут развиваться события и чем всё закончится. Чем сложнее игра, тем больше в ней моментов, по которым надо договариваться и находить общие решения. Как правило, чем больше ребёнок играет в ролевые игры с другими детьми, тем больше у него навыков делового общения и тем увереннее он себя чувствует в ситуациях, где надо кого-то убеждать и с кем-то договариваться.

Впрочем, бывают и исключения - прежде всего в тех случаях, когда ребёнок, играя с другими детьми, привыкает подчиняться более напористым партнёрам. Именно поэтому так важно, чтобы сначала совместную игру детей организовывал взрослый, который учил бы детей договариваться, умерял бы пыл тех, кто стремится всегда командовать, и помогал бы более робким высказывать своё мнение.

Наконец, ролевые игры учат детей ещё одному очень важному виду общения - **дружескому**.

Это общение, в которое люди вступают не ради достижения каких-то целей, а ради него самого, ради удовольствия от эмоциональной близости с другим человеком и возможности разделить с ним свои чувства, ради радости совместной деятельности и чувства, что тебя понимают, принимают и, если будет надо, поддержат. Конечно, играя в ролевые игры с другими детьми, ребёнок только начинает учиться дружескому общению, но это начало очень важно. Ибо именно оно закладывает потребность в дружеском общении и побуждает к нему стремиться в отношениях с другими людьми.

Если с ребёнком не играть...

Ролевая игра появляется в ходе истории тогда, когда усложнение жизни общества делает невозможным непосредственное включение маленького ребёнка в занятия взрослых. Чем сложнее общество - тем сложнее и многообразнее сюжеты детских игр.

Как правило, ребёнок играет, во-первых, в то, что он видит; во-вторых, в то, о чём ему рассказывают или читают; в-третьих, в то, во что с ним играют взрослые или старшие дети. Ещё лет двадцать назад ребёнок, если с ним не играли родители, учился играть в детском саду или во дворе. Сейчас в детских садах всё больше времени уделяется разного рода учебным занятиям (а в свободное от занятий время дети всё чаще оказываются предоставлены сами себе), дворов же в старом понимании - как своеобразных клубов общения - практически несталось. Читать детям тоже стали меньше.

Поэтому особенность сегодняшней ситуации заключается в том, что если взрослые не организуют игру ребёнка, её будет "организовывать" то, что он видит, т.е. массовая теле - и видеопродукция и компьютерные игры. В результате многие дети начинают играть в "людей-пауков", роботов-убийц и тому подобных персонажей.

В дошкольном детстве закладываются основы представления человека о мире и основы его личностной идентичности, т.е. того, с чем человек себя

отождествляет и кому подражает. Л.Н. Толстой проявил немалую проницательность, когда утверждал, что личность человека в основном складывается к 5 годам. Причём личностно-смысловой "каркас" образа мира и образа самого себя формируется в значительной мере именно в сюжетно-ролевой игре. Определяя содержание детских игр, поток массовой видео - и компьютерной продукции создаёт эмоционально-смысловую основу представления о мире как арене борьбы "наших" и "чужих" - борьбы, где жестокость и холодный расчёт приносят успех, где сильный всегда прав, обмануть и убить врага всегда похвально, где часто нет места ни любви, ни сопереживанию, ни благородству, ни даже элементарной порядочности...

Коварство этой ситуации в том, что её последствия становятся очевидны далеко не сразу, ведь дошкольник по-прежнему сохраняет ориентацию на взрослых и продолжает их слушаться. Лишь к подростковому возрасту, когда наиболее значимыми становятся отношения со сверстниками, а взрослые теряют львиную долю своего авторитета, родители спохватываются и начинают ужасаться эмоциональной чёрствости своего отпрыска, его расчётливости или примитивности его интересов. Но изменить уже окрепший эмоционально-смысловой стереотип видения мира и поведения в нём теперь гораздо сложнее и удаётся далеко не всегда.

Другой важный аспект - это развитие структуры игры. Если с ребёнком не играть, он будет играть примитивно. Именно это и происходит во многих семьях. В результате всё чаще место сюжетно-ролевой игры даже у старших дошкольников начинает занимать игра-манипуляция с игрушками: пострелять из пистолета, запустить машинку с мигалкой, изменить форму у робота-трансформера...

Причём чем эффектнее и дороже игрушка, тем меньше воображения обычно требуется для игры с ней, тем сильнее она поощряет простое манипулирование. Следствием этого является увеличение числа детей с неразвитым воображением, не умеющих ничего делать самостоятельно,

занимать собственную позицию в отношениях с другим человеком или понимать позицию другого.

Всевозможные развивающие занятия не могут компенсировать отсутствие полноценного игрового опыта. Ведь игра и занятие предполагают разные способы взаимодействия взрослого и ребёнка.

В игре ребёнок свободен и сам определяет свои действия, учится взаимодействовать с другими людьми - как сверстниками, так и взрослыми - на равных. Занятие же всегда связано с выполнением заданий, которые даёт взрослый, учит выслушивать инструкцию взрослого и действовать в соответствии с нею. Занятия в большей мере развивают операционально-техническую сторону деятельности ребёнка, иначе говоря, позволяют ему овладеть новыми средствами и способами действия. Игра же развивает прежде всего мотивационные и эмоционально-личностные возможности малыша, стимулирует формирование его собственной познавательной и творческой активности.

Раннее начало занятий при слабом развитии игры приводит к тому, что дети привыкают выполнять задания взрослого и воспроизводить задаваемые взрослым образцы, но собственная познавательная активность у них не развивается, а иногда даже и деградирует.

Более того, пренебрегая игрой дошкольников и всё больше насыщая их жизнь различными учебными занятиями, мы можем спровоцировать реальное сокращение и обеднение дошкольного возраста как самоцennой эпохи детства. Неизбежным следствием этого станет эмоционально-личностная примитивность и неразвитость воображения в сочетании с ранней интеллектуализацией. В результате мы можем получить поколение личностно неразвитых и лишённых творческого воображения интеллектуалов.

Ещё одно последствие того, что с детьми мало играют, состоит в "непроработанности" эмоциональных впечатлений - страха, возмущения, обиды и других. Непереработанные и "непереваренные" впечатления

оседают в душе ребёнка грузом проблем и приводят к появлению "необъяснимых" страхов и слёз, вспышек агрессии и жестокости, истерического возбуждения или апатии.

Игры-имитации и другие формы действий с игрушками Ролевым играм противостоят неосмыслиенные действия или действия с упрощённым смыслом: запускание машинки с мигалкой, разламывание игрушек, стучание по столу и так далее. Такие упрощённые игры возникают, когда взрослые не играют с ребёнком и он оказывается предоставлен сам себе. В результате внутренний мир такого ребёнка формируется очень скучным, и если только впоследствии жизнь не заставит его развиваться, он будет обречён на довольно примитивное существование.

От ролевых игр стоит отличать и **игры-имитации**. Это игры с игрушками, воспроизводящими мир реальных и фантастических человеческих предметов: игры со всевозможными машинами, поездами, роботами, бытовой техникой, одеванием и переодеванием кукол, расстановкой кукольной мебели и так далее. Они отличаются от ролевых игр прежде всего тем, что ребёнок не берёт на себя какую-либо роль и не придумывает ход событий, а действует по "логике" игрушки: запускает поезд по железной дороге, надевает на куклу новое красивое платье или "звонит" по игрушечному мобильнику.

В играх-имитациях могут участвовать те же игрушки, что и в ролевых играх, но в них практически нет сюжета или он очень прост - малыш просто запускает машинку или железную дорогу, наряжает Барби или поднимает кубики с помощью игрушечного подъёмного крана. Кроме того, игрушки в имитационных играх должны быть как можно более точными копиями настоящих машин, поездов, одежды, украшений и так далее. Наиболее обширны две группы игр-имитаций - технические (всевозможные машины, железные дороги, подъёмные краны, роботы, военная техника) и кукольные (мир Барби и её многочисленных аналогов, всевозможные кукольные наряды, мебель, бытовая техника, дома и так далее).

Если ролевые игры знакомят ребёнка с миром людей, их занятий и взаимоотношений, то игры-имитации знакомят его с миром человеческих вещей и помогают ему этот мир освоить.

Чем отличается игра-имитация от ролевой игры? Игра-имитация не требует от ребёнка активности воображения: включил или запустил машинку, и она сама едет и удерживает внимание ребёнка; одеваешь новое платье на Барби (особенно роскошные вечерние туалеты) - и смотришь, как хорошо получилось, потом меняешь наряд, или сравниваешь с куклами подружек, или думаешь, что бы ещё добавить. В отличие от ролевой игры, ребёнок не придаёт здесь игрушке какого-то нового смысла, он просто действует по "логике" игрушки и получает удовольствие от вызываемых игрушкой эффектов.

Игры-имитации не дают такого развивающего эффекта, как ролевые игры, и если ребёнок играет только в имитации и не играет в ролевые игры, у него не будет развиваться воображение; кроме того, он будет способен вступать лишь в очень простые взаимоотношения с другими людьми, будет плохо понимать чужую точку зрения и часто ссориться с другими детьми. Если не умеющий играть в ролевые игры ребёнок общителен, он часто становится навязчивым и драчливым и, несмотря на свою общительность, не пользуется популярностью у детей. Если же он малообщителен, игра-имитация - в отличие от ролевой - не помогает ему выстраивать устойчивые отношения с другими детьми, и он либо играет один, либо может становиться жертвой, у которой отбирают игрушки.

Впрочем, иногда "имитационные" игрушки помогают ребёнку вступить в контакт с другими детьми. Например, выйдя во двор с игрушечным самолётиком или роскошной куклой, он легко может на время оказаться в центре внимания. Но для построения устойчивых взаимоотношений этого мало. Нужен ещё взрослый или старший ребёнок, который сможет организовать общую игру с этим самолётиком или куклой.

С одними и теми же игрушками можно играть и в ролевые, и в имитационные игры. Как понять, какого рода игры малыш предпочитает? Постоянные просьбы о новых игрушках, особенно эффектных, - признак игримитаций, ибо ребёнок пресыщается одними и теми же эффектами и хочет новых. Если, получив новую игрушку, малыш довольно быстро её забрасывает - это тоже признак склонности к игре-имитации. Кроме того, вы всегда можете спросить ребёнка: "Во что ты играешь? Что у тебя в игре происходит?" И если его ответ повторяет название игрушки ("В машинку", "В Барби") - значит, тут царит имитация. Если же малыш начинает рассказывать вам о событиях, которые происходят в игре, или хотя бы о действиях персонажей, то он, скорее всего, играет в ролевую игру.

Опасны не эффектные игрушки как таковые - опасно неумение ребёнка играть в ролевые игры. Сами-то эти игрушки полезны - знакомя ребёнка с миром вещей, они помогают ему быть на "ты" с современной техникой и аксессуарами. Ребёнок, умеющий играть в ролевые и конструктивные игры, поиграв с новой эффектной игрушкой, всегда начинает включать её в ролевую игру или вносить в имитацию элементы ролевой или конструктивной игры (например, собирать железную дорогу разными способами или придумывать историю про путешествие паровозика).

Этапы развития сюжетно-ролевой игры и последствия её недоразвития В наиболее простые ролевые игры начинают играть практически все дети. А дальше всё зависит от родителей и других взрослых: если они много играют с малышом, его игры постепенно становятся всё более сложными и интересными.

Как правило, малыши с удовольствием включаются в игру, предлагаемую мамой или папой, если только она не чересчур сложна для ребёнка. Играя со взрослым, малыш подражает ему, эмоционально вовлекается в разыгрываемые взрослым события и благодаря этому постепенно осваивает всё более сложные формы игрового поведения.

Поэтому сначала новый уровень игры достигается именно в совместных со взрослым играх, и лишь постепенно к этому уровню подтягивается спонтанная игра малыша.

Если же взрослые (или старшие дети) мало играют с ребёнком, развитие его игровой деятельности обычно останавливается на одной из ранних стадий. А соответственно, тормозится и развитие его внутреннего мира.