

Методические рекомендации по организации сюжетно – ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста

Сюжетно-ролевая игра — это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. В чем же ее особенность? Основным источником, питающим сюжетно-ролевую игру ребенка,— это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; делает укол, как медсестра), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т. д.). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные - «как будто».

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры — стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой - с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения. Своеобразие содержания сюжетно-ролевой игры также является одной из ее важнейших особенностей.

Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку. Но наличие детского общества — это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.



Для того чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать её специфику, иметь представления о её развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов.

Свободная сюжетная игра — самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Её привлекательность объясняется тем, что в игре ребёнок испытывает внутренне субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений — всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает сопротивление, даётся с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетной игры - действием в воображаемой, условной ситуации. Сюжетная игра не требует от ребёнка реального, осязаемого продукта, в ней всё условно, всё «как будто», «понарошку».

Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок воссоздаёт интересующие его сферы жизни с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи, а затем - изобразительные, речевые и воображаемые действия (совершаемые во внутреннем плане, в «уме»).

Игра имеет значение не только для умственного развития ребёнка, но и для развития его личности: принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться между людьми:



во-первых, воссоздавая в игре взаимодействие взрослых, ребёнок осваивает правила этого взаимодействия, во-вторых, в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими людьми.

Именно исключительное сочетание объективного развивающего значения игры и субъективного ощущения внутренней свободы ребёнка в ней заставляет отводить важное место игре в педагогическом процессе детского сада. Однако свои развивающие функции игра выполняет в полной мере, если с возрастом она всё более усложняется, и не только по своему тематическому

содержанию.

Сюжетная игра может строиться как цепочка условных действий с предметами, как цепочка специфических ролевых взаимодействий, как

последовательность разнообразных событий. Чем полнее в деятельности ребёнка представлены все способы построения сюжетной игры, тем более разнообразные тематические содержания может он в неё включать, и тем больше у него свободы в самореализации.

Поэтому основным критерием оценки уровня игровой деятельности детей должны быть игровые умения - преобладающий у ребёнка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы (умения ребёнка в зависимости от собственного замысла включать в игру и условные действия с предметом, и ролевые диалоги, комбинировать разнообразные события). Детям, свободно владеющим различными способами построения игры, свойственны «многотемные» сюжеты, и это показатель высокого уровня.

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должно быть формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию, реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

В современных психолого-педагогических исследованиях показано, что сюжетная игра, как и любая другая человеческая деятельность не возникает у ребёнка спонтанно, сама собой, а передаётся другими людьми, которые уже владеют ею — «умением играть».

Каким же образом передаётся ребёнку игра? Оказывается, ребёнок овладевает ею, как бы втягиваясь в мир игры, в мир играющих людей.

Современный дошкольник имеет мало шансов приобрести опыт в игровых умениях, так как неформальные разновозрастные группы в настоящее время большая редкость. Раньше они существовали в виде дворовых, соседских групп, или группы братьев и сестёр одного возраста, в одной семье. Сейчас дети данного возраста разобщены. В детском саду их подбирают в группу по одновозрастному принципу, в семьях очень часто есть только один ребёнок, а дворовое и соседское общение становится редким из-за чрезмерной опеки взрослыми дошкольников и занятости школьников в школе, специализированных кружках.

Воспитатель должен заменить дошкольнику недостающих братьев и сестёр, старших товарищей, должен помочь ребёнку овладеть игровыми умениями, втягивая его в игру. Сильным фактором разобщения детей является и телевизор, у которого они проводят много времени.

Сформулируем первый принцип организации сюжетной игры в детском саду: для того чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребёнка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя - взрослого, которому в любом случае надо подчиниться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнёра.

Для формирования игровых умений можно использовать следующий путь - строить игру с детьми таким образом, чтобы на соответствующем

возрастном этапе они сразу ставились перед необходимостью использовать именно новый, более сложный способ построения игры. В этом случае дети сначала как бы «открывают» и используют новый способ в «чистом» виде в совместной игре со взрослым, а затем переносят его в самостоятельную игру с различным конкретным содержанием.

Второй принцип организации сюжетной игры воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного возраста, но на каждом его этапе следует развёртывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ её построения. Комфортная жизнь ребёнка в условиях детского сада во многом зависит от того, сумеет ли он при желании развернуть совместную игру со сверстниками. Чтобы успешно играть с кем-то, ребёнку необходимо понимать смысл действий партнёра и самому быть им понятным. Для этого смысл условного действия с предметом, момент принятия той или иной роли, развёртываемое в игре событие должно быть пояснено партнёру. Взрослый, играя с ребёнком, должен пояснить игровые действия сам («Я буду купать мишку, это у меня мыло», и стимулировать к этому ребёнка). Но чтобы такие пояснения ребёнок по собственной инициативе обращал к партнёру - сверстнику, взрослый должен как можно раньше ориентировать его на сверстника, втягивая в игру нескольких детей. У детей очень рано обнаруживается стремление к совместным действиям и уже с раннего возраста можно научить в игровое взаимодействия друг с другом на доступном им уровне построения игры.

Третий принцип - начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка как на осуществление игрового действия, так и на пояснения его смысла партнёрам - взрослому или сверстнику. Для того чтобы втягивать детей в игру, играть с ними вместе, воспитатель должен сам научиться свободно развёртывать сюжет того или иного строения в «живом» процессе игры, отталкиваясь от тематики, привлекающей детей. Воспитатель должен владеть игровой «граммотой», игровой культурой. Дети должны быть обеспечены в любом возрасте временем, местом и материалом для самостоятельной игры.

Роль педагога должна ограничиваться лишь созданием условий для активизации игры детей.

Игра оказывает важное воздействие на эмоциональное развитие ребенка. Дети привносят в неё то, что они знают о жизни: свои знания и заблуждения, свои страхи и пожелания, а порой



болезненные воспоминания, с которыми они пытаются совладать. Маленькие дети, языковые возможности которых ограничены, часто используют игру как средство осознания своего мира.

Через сюжетно-ролевую игру дети пробуют множество ролей. Они могут переодеться и стать теми, кем хотят, подражая речи и манерам лиц, роли которых играют.

.Сюжетно-ролевая игра — занятие в значительной мере умственное. Дети используют память: они вспоминают о людях и событиях и затем воспроизводят их. Они апробируют идеи, планируют и реализуют свои планы, формируют представление о прошлом, настоящем и будущем.

В игре дети творят, используя материалы и игрушки совершенно новыми способами. Кроме того, они совершенствуют разговорные навыки, что чрезвычайно важно для мышления и способности обмениваться информацией. Игра является не только средством формирования абстрактного мышления, но и фактором расширения знаний о предметных областях.

Развитие математических представлений

В процессе сюжетно-ролевой игры происходит развитие многих математических представлений. В игре ребенок сталкивается с различными группами и подгруппами материалов и вещей. Дети обучаются классифицировать предметы, используют понятия типа «больше - меньше», «шире - уже», «тяжелее - легче».

Развитие научных понятий

Игра способствует также развитию понятий и методов научного характера. Дети наблюдают, пробуют и экспериментируют, проверяют, анализируют, сравнивая вещи в отношении сходства и различия, ставят вопросы и обобщают ситуации. Все эти действия имеют основополагающий характер в работе ученого.

Обогащение словаря и развитие понятий - важная предпосылка успешного чтения и понимания. Общаясь в игре, дети используют родной язык, увеличивая гибкость речи, расширяя словарь, осваивая новые понятия. Приведение в порядок материалов и предметов в соответствии с их сходствами и различиями обостряет способность наблюдения. Выявления сходства и различия крайне важно для опознавания букв и слов при чтении. Обыгрывание какой-либо темы заставляет детей организовывать свои представления. В дальнейшем это облегчает им понимание текстов, где следует учитывать логическую последовательность событий.

Для того чтобы действительно переводить детей на новую высокую ступень сюжетной игры надо хорошо представлять дальнейшее её развитие.

Одна из линий развития сюжетной игры дошкольников - игра-фантазирование. Старшие дошкольники готовы к ее освоению. В сюжетной игре не свойственно предварительное планирование и жесткое следование плану. В этом проявляются ее специфические черты - необязательность, свобода выбора действий. Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение более новым 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, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров; 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.

Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит 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 сложную схему:

1. обнаруживается желание иметь какой-то объект, вследствие чего герой сказки отсылается за ним;
2. герой встречается с «дарителем» волшебного средства и для получения последнего проходит предварительное испытание;
3. герой получает от «дарителя» волшебное средство или волшебного помощника, при помощи которого достигает искомый объект;
4. герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание;
5. герой побеждает противника и получает искомый объект;
6. герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

При преобразованиях сказки можно использовать весь арсенал известных сказок, а затем и из реалистических историй, кинофильмов.

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. Пересказ должен происходить в свободной обстановке, без оценок качества детской речи и требований точности рассказа. Важно лишь, чтобы ребенок передал общий смысл очередного события сказки.

При организации сюжетно-ролевой игры педагогу необходимо чётко определить:

1. Замысел игры, постановка игровых целей и задач.
2. Содержание игры (что составляет основное содержание игры: действия с предметами, бытовые или общественные взаимоотношения между людьми).
3. Сюжет игры.
4. Выполнение роли и взаимодействие детей в игре.
5. Игровые правила.

6. Достижение результата игры.
7. Особенности конфликтов в игре.
8. Игровая среда.
9. Роль взрослого в руководстве игрой.

Проведите эксперимент: взрослый вызывает к себе одного ребенка и дает следующую инструкцию: «Представь себе, что к тебе прилетел волшебник и пригласил в свой замок. В этом замке есть волшебная комната, в которой собраны все игры, все игрушки, какие только есть на белом свете. Ты можешь прийти в эту комнату и делать в ней все, что захочешь. Но есть два условия. Ты должен прийти туда не один. Возьми с собой двоих, кого ты захочешь. И еще: все, что вы будете там делать, будешь предлагать ты сам».

Затем ребенку задают вопрос: «Кого ты с собой возьмешь?». Если ребенок называет имена детей, например: «Возьму Сашу и Вову», то важно уточнить, что это за дети (из группы детского сада, куда ходит ребенок; соседи; родственники и т.п.), какого они возраста (такого же, младше, старше). После этого ребенку говорят: «Вот теперь вы пришли в волшебную комнату, что ты предложишь там делать?». После ответа ребенка, следует уточнить, как будет проходить игра, что дети будут делать. Затем экспериментатор продолжает: «Хорошо, все проиграли, а потом сказали, что им это надоело, и они не будут больше в это играть. Что ты дальше предложишь?». Обсуждается второе предложение ребенка, после чего взрослый просит предложить еще что-нибудь делать. После того, как ребенок сделал третье предложение, ему говорят: «Ты предложил, а ребята не хотят так играть. Что ты будешь делать?». В заключение ребенку необходимо сказать, что он очень хорошо все придумал, и волшебник, наверное, еще пригласит его в свой замок.

Можно предположить, что ребенок, который легко вносит разнообразные (например, первый раз - играть в дочки-матери, второй - в прятки, третий - в доктора и т.п.), четкие по замыслу (может рассказать, как будет идти игра) предложения по совместной игре, в реальном игровом взаимодействии также будет инициативным (предложит другим детям совместные игры с разнообразной тематикой). Как правило, такие дети принимают на себя главные роли в игре и занимают ведущую (доминирующую) позицию в общении. При этом доминирование может быть как положительным (ребенок доброжелателен, склонен конструктивно решать возникающие конфликты, учитывать мнения и желания других и т.п.), так и отрицательным (ребенок авторитарен, стремится достичь своей цели любыми, чаще неконструктивными, средствами - криком, физической силой и т.п.). Характер доминирования уточняется на последнем этапе применения методики, где экспериментатором задается воображаемая ситуация конфликта.

Дети, предлагающие один-два варианта игры и не всегда представляющие себе ее ход, затрудняющиеся или отказывающиеся распределить роли, скорее всего, в ситуации реального общения будут менее активны (они, как правило, не выступают активными организаторами игры, а лишь поддерживают ее, вносят предложения и уточнения, связанные только с принятой ими ролью, а не по всей игре в целом). Такие дети выбирают для себя средние по значимости

роли (помощников главных персонажей) и занимают подчинительную позицию в общении. Дети с указанными особенностями игрового взаимодействия обычно не пользуются у сверстников большой популярностью, но и не оказываются в изоляции, т.е. занимают среднее положение в структуре групповых взаимодействий.

По тому, сколько партнеров и кого именно для воображаемой игры выбирает ребенок, можно судить о его благополучии в общении. Если ребенок легко выбирает партнеров-ровесников (причем их количество часто не ограничивается двумя), то можно предположить, что он достаточно успешен в общении и у него благополучные взаимоотношения со сверстниками. Когда ребенок долго обдумывает свой выбор, берет с собой в лучшем случае одного партнера-ровесника или брата, сестру, других детей, резко отличающихся от него по возрасту, или детей, с которыми он не имеет постоянных контактов (сосед по даче), то это может свидетельствовать о каких-то трудностях, возникающих у него при общении (в первую очередь - с ровесниками, и об относительном неблагополучии его взаимоотношений с детьми. Очень неблагополучный в общении со сверстниками ребенок, как правило, отказывается кого-нибудь взять с собой, иногда берет с собой только свою собаку или взрослых (маму, бабушку, экспериментатора и т.п.).

Уровень развития игровых навыков в старшем дошкольном возрасте определяется умением детей включаться в сюжетно-ролевую игру или в игру с правилами, распределять роли, выполнять их, последовательно разворачивать сюжет игры. Об уровне развития игровой деятельности могут свидетельствовать разнообразие и характер предлагаемых ребенком игр.

Понаблюдайте за его игрой, и вам многое станет понятно. В игре ребенок моделирует и отражает значимые для него социальные и межличностные отношения. Наблюдая за развитием игрового сюжета, связанного с семьей, можно увидеть развернутую картину внутрисемейной жизни «глазами ребенка». Игра может выявить реальные переживания ребенка, личностный смысл изображаемых в ней событий, уже сформированные способы разрешения конфликтных ситуаций, его отношение к родительскому стилю воспитания, в частности к методам воздействия на него — поощрениям и наказаниям. Наблюдение за игрой позволит также определить, на какие морально-этические эталоны и ценности ориентируется ребенок, какие поведенческие образцы приняты им как основа для подражания. С этой целью психолог может предложить поиграть «в семью». Для организации такой игры подбирается игровой материал, соответствующий возрастным и психологическим особенностям ребенка и обеспечивающий возможность символического выражения его чувств, отражения специфики межличностных отношений и ролевых функций в семье. В детской игре у каждого предмета, с психологической точки зрения, может быть две функции:

Замещение реальных людей и совершение действий с ними;

Игра строится на активизации воображения и сопровождающих его положительных эмоций. Очень эффективно влияет на формирование личности и оптимистичного чувствительного фона. Возрастных ограничений не имеет. Предлагаем такую игру. Все дети (можно работать и индивидуально с ребенком) выстраиваются в затылок и идут в помещение змейкой по воображаемой тропинке. По команде взрослого они переходят воображаемые препятствия. Начали. «Спокойно идем по тропинке... Вокруг кусты, деревья, зеленая травка... Птицы поют... Шелестят листья... Вдруг на тропинке появились лужи. Обходим лужи... Одна... вторая... третья... Снова спокойно идем по тропинке... Перед нами ручей. Через него перекинут мостик с перилами. Переходим по мостику, держась за перила... Спокойно идем по тропинке... тропинка пошла через болото. Появились кочки. Прыгаем с кочки на кочку. Раз... Два... Три... Четыре... Перешли болото, снова идем спокойно. Перед нами овраг. Через него переброшено бревно. Переходим овраг по бревну... Осторожно, идем!.. Ух! Наконец-то перешли... идем спокойно!... Что это? Тропинка вдруг стала липкой от мокрой раскисшей глины. Ноги так и прилипают к ней... еле-еле отдираем ноги от земли... идем с трудом... А теперь через тропинку упало дерево. Да какое огромное! Ветки во все стороны! ... Перелезаем через упавшее дерево... идем спокойно по тропинке... Хорошо вокруг! ... вот и пришли! Молодцы!»

Текст необходимо читать спокойно, с соответствующими интонациями. Для начала можно читать по книге, но затем, по мере опыта, целесообразно «комментировать» тропинку наизусть.

Можно отходить от предлагаемого образца, импровизировать препятствия и условия («тропинку засыпало песком», «посередине лежит огромный камень», «заросла крапивой» и т.п.). Эта игра проводится в комнате или на асфальтированной дорожке. Она очень хорошо воспринимается детьми и активно стимулирует образное двигательное представление и воображение. Вариантом этой игры, еще более пробуждающим фантазию детей, является «Путешествие по другой планете». Попросите детей самих придумать, какие препятствия возникают у них на пути, преодолеть их, описать.

Упражнение «Волшебники»

Используется для развития чувств на базе воображения. Хорошо воспринимается детьми, начиная с 5 лет.

Вначале ребенку предлагают две совершенно одинаковые фигуры «волшебников». Его задача дорисовать эти фигуры, превратив одну в «добраго», а другую в «злого» волшебника. Для девочек можно заменить «волшебников» на «волшебниц».

Теперь вторая часть задания. Ребенок должен сам нарисовать «добраго» и «злого» волшебников, а также придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

Если в работе участвовала группа детей, целесообразно сделать выставку рисунков и оценить, чей волшебник лучше.

Эмоции имеют очень яркую форму выражения через мимику и пантомимику. Когда у ребенка «работает» воображение, то эмоциональное отношение к воображаемым образам также можно увидеть на его лице.

Упражнение «Неоконченный рассказ»

Это упражнение развивает образное и воссоздающее воображение ребенка. Оно с большим интересом воспринимается детьми и доступно им с 5 лет.

Ребенку читают начало рассказа. «Темнело. Шел нудный дождь. По улице семенила старушка под большущим зонтиком. Вдруг...»

Необходимо продолжить и закончить рассказ. Более лучший вариант, когда в игре участвует несколько детей, которые по очереди продолжают рассказ, пока не придут к развязке.

Поскольку это развивающее упражнение, оно не имеет строгой оценки, но целесообразно обратить внимание на фантастичность, оригинальность, комизм предложенного сюжета.

Игра «Сказка наизнанку»

Вспомнить с детьми знакомую сказку и предложить поменять характер у ее героев: положительный характер на отрицательный, и наоборот. Предложить подумать как изменятся герои и их характер, поступки.

1. Злая волшебница заколдовала героев.
2. В сердце доброго героя попал кусок льда, а злому стало жарко и он подобрел.
3. Совершил герой один добрый поступок и ему так понравилось.
4. Например, красная шапочка злая, а волк добрый; золушка непослушная девочка довела до белого каления добрую мачеху, все время издевается над смиренными сестрами.



Игра «Салат из сказок»

Предложите детям соединить знакомые персонажи из других сказок в одну и придумать новую. Интересно сочинить сказку, используя морфологический ящик.

В качестве наглядного материала можно использовать иллюстрации из книг, рисунки детей.

Игра «Хорошо - плохо»

Для игры выбирают объект, не связанный с людьми. Это может быть карандаш, шкаф, книга, лампа.

Например, **настольная лампа.**

Хорошо, что красивая, плохо, что не устойчивая; хорошо -стеклянная, плохо — может разбиться.

Лекарство.

Плохо - горькое, хорошо - можно быстро вылечиться. Лекарство невкусное, зато, когда я его выпью, меня все хвалят.

Снегопад.

Снег закрывает поля и деревья, но плохо, если на всходы и первые цветы. Хорошо играть в снежки, но плохо кататься на коньках.

Игра «Фантастический бином»

Детям даются слова, на основе которых они должны придумать историю (5-6 слов из сказки и одно постороннее).

Цель. Развивать способность детей реагировать на новый неожиданный элемент; учить использовать его в известном сюжете.

Ход.

Предложить детям 5-6 картинок с изображением сказки. Определив из какой сказки, дети должны рассказать сказку. И вдруг «появляется» новая. Например, ребенок выбрал 5 карточек: девочка, волк, бабушка, лес, цветы + вертолет.

Первый вариант - сначала ребенок рассказывает настоящую сказку, а ближе к концу вводит новый персонаж.

Второй вариант — сразу вместе с набором карточек вводите тут же незнакомый объект в сказку.

Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок воссоздаёт интересующие его сферы жизни с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи, а затем - изобразительные, речевые и воображаемые действия (совершаемые во внутреннем плане, в «уме»).

Игра имеет значение не только для умственного развития ребёнка, но и для развития его личности: принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться между людьми.

Однако свои развивающие функции игра выполняет в полной мере, если с возрастом она всё более усложняется, и не только по своему тематическому содержанию.

Список литературы

1. Краснощекова Л.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В. Краснощекова. - Ростов н/Д.: Феникс.
2. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. — М.:Издательство «ГНОМ и Д», 2001.
3. Субботина Л.Ю. Развитие воображения у детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. -Ярославль: Академия Развития, 1996.