**Многообразие детских игр**

***Происхождение и сущность игры***

Игра представляет собой особую деятельность, которая появляется и развивается в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Проблема игры привлекает к себе внимание исследователей, причѐм не только педагогов и психологов, но и философов, социологов, этнографов, искусствоведов. Естественно, что представителей научных отраслей в игре интересуют «свои» аспекты, но все они сходятся во мнении, что игра – неотъемлемая часть человеческой культуры.

Современное понимание игры, согласно А.В. Запорожец, – это исторически возникший вид деятельности, который заключается в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними.

***Классификация детских игр***

Детские игры достаточно многообразны по своему содержанию, по степени самостоятельности детей, по формам организации, по игровому материалу. В педагогике делались неоднократные попытки дать классификацию детских игр. Каждая классификация составляется с опорой на авторскую концепцию, предполагающую какие-либо критерии.

Классификация игр Ф. Фребеля. Основная концепция – влияние игр на развитие ума. Исходя из данной концепции Ф. Фребель все игры подразделил:

• на сенсорные игры (развивают внешние органы чувств);

• на моторные игры (развивают движения).

Классификация игр П.Ф. Лесгафта. Основная концепция – стремление ребѐнка к отражению и осмыслению впечатлений об окружающей жизни.

Исходя из данной концепции П.Ф. Лесгафт все виды игр подразделил на:

• имитационные (подражательные);

• подвижные (игры с правилами).

Классификация игр Н.К. Крупской. Основная концепция – степень самостоятельности детей в придумывании игр. Исходя из данной концепции Н.К. Крупская все виды игр подразделила на:

• игры, придуманные самими детьми (творческие игры);

• игры, придуманные взрослыми (игры с правилами).

Классификация игр С.Л. Новосѐловой.(Светлана Леонидовна Новосёлова ([1933](https://ru.wikipedia.org/wiki/1933)—[2005](https://ru.wikipedia.org/wiki/2005)) — советский [психолог](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3), доктор психологических наук, действительный член РАЕН)

C.JI. Новосёловой была разработана и представлена в программе «Истоки» новая классификация детских игр. Основная концепция – инициатива возникновения игр (ребѐнка или взрослого). Исходя из данной концепции С.Л.Новосѐлова все игры подразделила на три типа:

**• игры, возникающие по инициативе ребѐнка – самостоятельные игры:**

\* игры-экспериментирования;

\* самостоятельные сюжетные игры:

-сюжетно-отобразительные,

-сюжетно-ролевые,

-режиссѐрские,

-театрализованные.

**• игры, возникающие по инициативе взрослого,** который внедряет их с образовательной и воспитательной целями:

\*игры обучающие:

-дидактические,

-сюжетно-дидактические,

-подвижные.

\*досуговые игры:

-игры-забавы,

-игры-развлечения,

-празднично-карнавальные,

-театрально-постановочные.

• **Народные игры, идущие от исторически сложившихся традиций** этноса, которые **могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей**.

За последние десятилетия с развитием системы дошкольного образования в теоретической литературе были разработаны, описаны и названы новые виды игр, например, такие как логико-математические, шансовые игры, игры на эмоционально-волевую сферу, игры на общение и пр. Исходя из этого, разработка классификации детских игр претерпевает изменения, оставляет возможность пересмотра и расширения. Наука педагогика развивается, совершенствуется еѐ понятийный и методологический аппарат, поэтому возможно появление и новых авторских классификаций игровой деятельности дошкольников.

\*\*\*\*

В дошкольной педагогике традиционно рассматривается следующая классификация детских игр:

- сюжетно-ролевые:

- театрализованные;

- подвижные;

- дидактические.

РАССМОТРИМ ИХ ПОДРОБНЕЕ.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. **Сюжет игры** – эта та сфера действительности, которая

воспроизводится детьми. В зависимости от этого сюжетно-ролевые игры подразделяются на:

**Игры на бытовые сюжеты**: в «дом», «семью», «праздник», «дни рождения»

(большое место уделяется кукле).

**Игры на производственные и общественные темы**, в которых отражается труд

людей (школа, магазин, библиотека, почта, транспорт: поезд, самолет, корабль).

**Игры на героико-патриотические темы**, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т.д.)

**Игры на темы литературных произведений, кино-, теле- и радиопередач**: в

«моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, Чебурашку и крокодила Гену (по содер-жанию мультфильмов, кинофильмов) и т.д.

Длительность сюжетной игры:

в младшем дошкольном возрасте (10-15 мин.);

в среднем дошкольном возрасте (40-50 мин.);

в старшем дошкольном возрасте (от нескольких часов до дней).

В творческой сюжетно-ролевой игре ребёнок активно воссоздаёт, моделирует явления реальной жизни, переживает их и это наполняет его жизнь богатым содержанием, оставляя след на долгие годы. Игра становится формой собственного творчества ре­бенка, а это обусловливает ее развивающий эффект.

**Режиссерские игры**, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разно - образные действия кукол, действуя и за себя и за куклу.

**Театрализованные игры** – разыгрывание в лицах определенного литературного

произведения и отображение с помощью выразительных способов (интонации,

мимики, жестов) конкретных образов.

Игра драматизация – особенный вид деятельности детей дошкольного возраста.

В играх-драматизациях содержание, роли, игровые действия обусловлены сюжетом и

содержанием того или иного литературного произведения, сказки и т.п. Они сходны с

сюжетно - ролевыми играми: в основе тех и других условное воспроизведение явления, действий и взаимоотношений людей и т.д., а также имеются элементы творчества. Своеобразие игр драматизаций заключается в том, что по сюжету сказки или рассказа дети исполняют определённые роли, воспроизводят события в точной

последовательности.

* **Строительно – конструктивные игры.**

Строительно-конструктивные игры – разновидность творческих игр, в которых

дети отображают окружающий предметный мир, самостоятельно возводят сооружения, выполняют связанные с ними действия и оберегают постройки.

Сходство сюжетно-ролевых и строительных игр заключается в том, что они

объединяют детей на основе общих интересов, совместной деятельности и являются

коллективными.

Различие: в сюжетно-ролевой игре отражаются разнообразные явления и осваиваются взаимоотношения между людьми,

в строительной игре основным является ознакомление с соответствующей

деятельностью людей, с применяемой техникой и её использованием.

**Творческие игры**

Творческие игры – игры, в которых проявляются образы, которые вмещают в себя

условное превращение окружающего.

**Подвижные игры** – сознательная, активная, эмоционально окрашенная деятель - ность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. Подвижные игры, прежде всего, средство физического воспитания детей.

**Дидактические игры** – игры, специально создаваемые или приспособленные для

целей обучения. В дидактических играх перед детьми ставятся задачи, решение которых требует сосредоточенности, внимания, умственного усилия, умения осмыслить правила, последовательность действий.

Среди всего многообразия игр для дошкольников особое место принадлежит дидактическим играм, такие игры существуют уже много веков. Их первым создателем был народ, который заметил свойство маленьких детей - восприимчивость к обучению в игре, с помощью игр и игрушек.

Сложившаяся в народной педагогике традиция широкого использования дидактических игр в воспитании и обучении детей получила развитие в работах ученых и в практической деятельности многих педагогов. Дидактические игры занимали и продолжают занимать особое место в любой педагогической системе дошкольного образования.

Новый подход к дидактическим играм предложила Е. И. Тихеева, одна из первых деятелей российской педагогической системы дошкольного образования. Эффективность дидактических игр в воспитании детей, по мнению Е. И. Тихеевой, напрямую зависела от того, насколько они соответствовали интересам ребенка, доставляли ему удовольствие, позволяли проявить свою активность, самостоятельность. Образовательные задачи игр, предложенных Е. И. Тихеевой, в отличие от игр Фрёбеля и Монтессори, выходят за рамки тренировки внешних чувств ребенка, сенсоров. Они обеспечивают формирование мыслительных операций (сравнение, классификация, обобщение), совершенствование речи (обогащение словарного запаса, описание предметов, составление загадок), развитие умения ориентироваться в расстоянии, времени, пространстве. Е. И. Тихеева разработала дидактические материалы, настольно-печатные игры по принципу парных изображений, геометрической мозаики, которые и сегодня используются в дошкольных учреждениях.

Дидактические игры способствуют формированию у детей психических качеств: внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности. Они учат детей применять имеющиеся знания в различных игровых условиях, активизируют разнообразные умственные процессы и доставляют эмоциональную радость детям.