

Памятка «Генезис игры в онтогенезе»

3 – 4 года	4 - 5 лет	5 – 6 лет	6 – 7 лет
Признаки игры – воображаемая (мнимая) ситуация, игрушка и роль.			
<p>Индивидуальная режиссерская игра – школа управления.</p> <p>Ребенок сам создает сюжет и сам исполняет. Манипулирует с предметами. Действует через игрушку, отождествляет себя с предметом. Образно – ролевая – школа чувств. Сюжета нет, изображает персонажа, вещь – человека еще сложно. Воображение является новообразованием возраста. Может долго быть в одном образе, взрослый не должен допустить чтобы ребенок заигрался, предложить другую роль. Образно – ролевая является базисной для сюжетно – ролевой.</p>	<p>Появляется сюжетно – ролевая игра.</p> <p>Разные роли, универсальная игрушка или ее отсутствие, игры вдвоем (черты коллективной игры), подражают голосу, манерам героев, господствует позиция - над -, главная тема «Семья». В сюжетно – ролевой 2 позиции – личная и позиция игрока. С/р игра представляет последовательную постановку проблем и их решение, ребенок пока учится их решать, а только потом ставить. Замещает конкретные действия и вещи. Воображение и игра совпадают. Корректное участие взрослого.</p>	<p>Игра с правилами. Игра по правилам.</p> <p>Ребенок продолжает играть во все игры, но только они усложняются. Правило есть во всех играх, но в образно – ролевой и в сюжетно – ролевой правила свернуты, на первое место идет воображаемая ситуация, а на второе правила. Идет обсуждение правил перед игрой, появляются конфликты из-за нарушений правил, пытаются подвести другие игры под игры с правилами, появляются неформальные лидеры. Диалоги простые, развернутой игры еще нет, коллективные игры носят распределительный характер. Младший школьник играет без предметов, вербально, есть продукт и цель. Взрослый играет рядом.</p>	<p>Коллективная режиссерская игра. Синтез с/р, режиссерской и игр с правилами.</p> <p>Дети обговаривают правила и условия, коллективные режиссерские игры долее разнообразны, внутри с/р начинают играть в режиссерскую (5-6 человек), игра более адекватна, богатый сюжет, много линий и героев, может включать элементы продуктивности (Рисование, конструирование), игра носит вербальный характер, есть продукт, итог, цель. не предполагает мнимых ситуаций, только реальные. Все может быть всем.</p>