**Формирование сюжетно-отобразительной игры у детей раннего возраста**

При правильной организации воспитательной работы уже в первой половине второго года жизни дети начинают переходить от действий, основанных на свойствах предметов и игрушек, к отражению практических смысловых связей между ними, то есть к обыгрыванию доступных пониманию ребенка сюжетов из его жизни. Наступает следующий этап развития игры — она становится сюжетно-отобразителъной.

Характерной чертой самостоятельной сюжетно-отобразительной игры является стремление многократно повторять те или иные игровые действия. Например, девочка может измерить кукле температуру: поставить ей под мышку палочку, вынуть, посмотреть, определить температуру и снова поставить градусник. В других случаях дети, вытерев куклу после купания, начинают снова ее мыть и т. д.

У детей третьего года жизни преимущественно сохраняется характер отобразительных игр, но действия становятся более разнообразными. В них отражаются уже не только манипуляции с предметом, но и человек, действующий определенным образом. Впрочем, действия человека еще не выделяются из отражаемого ребенком жизненного явления: ребенок изображает в игре и работу шофера, и шум мотора. Каждое сюжетное действие само по себе имеет свою логику: зайчик шел — «топ-топ»; упал и хнычет — «ой-ой»; кушает — «ням-ням». Однако комбинируются они в произвольной последовательности.

Развитие игры в раннем детстве происходит также в связи с возникновением роли, которую берет на себя ребенок, выполняя то или иное действие. Уже в играх, в которых дети лечат или причесывают куклу, фактически имеет место выполнение ряда действий, производимых взрослыми. Но дети при этом еще не называют себя именем взрослых, чьи действия они выполняют в игре. Сначала ребенок начинает называть себя своим собственным именем, чтобы понять, что именно он произвел действие, в дальнейшем, с развитием игровой деятельности дети начинают обозначать свои действия другим именем — ролью.
Первые начатки роли проявляются лишь в самом конце раннего детства. Это находит двоякое отражение. Во-первых, появляется называние куклы именем действующего лица. Кукла тем самым выделяется из игрушек как заместитель человека. Во-вторых, появляется разговор ребенка от лица куклы. Например, Вова ставит двух кукол лицом друг к другу и говорит за них: «Здравствуй, Коля, я пришла». В этих проявлениях мы видим зачатки будущей ролевой речи, которая произносится уже не от «лица» роли, взятой на себя ребенком, а через куклу.

В игре игрушки заменяют ребенку предметы, а отобразительные ситуации становятся носителями определенных отношений между людьми. На третьем году жизни малыш не берет на себя роль, но фактически выполняет ее. Нет еще явного общения ни с кем, ребенок играет в одиночестве, но вместе с тем его действия одухотворены воображаемым общением и отражают деятельность взрослых. Именно ситуация общения определяет переход от игры предметной к игре сюжетно-ролевой.
И. О. Ивакина выделяет три уровня сюжетно-отобразительной игры.

Высокий уровень сформированности сюжетно-отобрази-тельной игры предполагает, что замысел у ребенка возникает преимущественно по собственной инициативе, только в некоторых случаях взрослый приходит ему на помощь. В игре малыш отображает знакомые события, комбинируя их между собой. Заинтересовавшие его события могут повторяться многократно. Самостоятельно ребенок может ставить 5-6 игровых задач, и лишь иногда ему требуется незначительная помощь взрослого. Игровые задачи могут быть как взаимосвязаны между собой, так и разрознены. У ребенка хорошо сформированы предметные способы решения игровых задач. Игровые действия с игрушками разнообразны по степени обобщенности. Ребенок самостоятельно использует в играх знакомые и новые предметы-заместители, воображаемые предметы. Иногда малыш принимает на себя роль взрослого, в некоторых случаях обозначает ее словом. Игра преимущественно носит индивидуальный характер, но ребенок проявляет большой интерес к играм сверстников.

При среднем уровне развития сюжетно-отобразительной игры замысел ее появляется как по инициативе ребенка, так и после предложения взрослого. В игре отображаются знакомые события, играющий с удовольствием повторяет какую-то одну ситуацию. Игровые задачи (от 3 до 5) ребенок ставит как самостоятельно, так и с помощью взрослого; у него сформированы предметные способы решения игровых задач. Игровые действия с игрушками разнообразные, по степени обобщенности могут быть как развернутые, так и обобщенные. Ребенок самостоятельно использует в играх только знакомые предметы-заместители в известном значении, по мере необходимости включает в игру воображаемые предметы (возможна и помощь взрослого в выборе). Роли взрослого малыш не принимает. Игра носит индивидуальный характер, но ребенок проявляет интерес к играм сверстников.

Ребенку с низким уровнем сюжетно-отобразительной игры чаще всего требуется помощь взрослого в появлении замысла. Он отображает знакомые события, многократно повторяя одну ситуацию. Игровые задачи ему помогает ставить взрослый, лишь в отдельных случаях игровые задачи малыш ставит самостоятельно (не более двух). Предметные способы решения игровых задач недостаточно сформированы. Игровые действия чаще однообразные, по степени обобщенности — только развернутые.
Ребенок не использует в играх предметов-заместителей и воображаемых предметов. Игра индивидуальная, малыш почти не проявляет интереса к играм сверстников.

Дети, обладающие как высоким, так и низким уровнем развития сюжетно-отобразительной игры, нуждаются в педагогическом руководстве.

Н. Н. Палагина характеризует третий год жизни как период расцвета сюжетно-отобразительной игры. Точнее — период, когда уже имеются предпосылки к расцвету, но его еще надо обеспечить. Во-первых, следует добиться разнообразия сюжетов как отражения многообразия окружающей жизни, показать детям новые источники создания сюжета: по впечатлению, по представлению, по описанию в литературе, по подражанию. Во-вторых, надо способствовать обогащению сюжетов, их детализации, наращивать логическую цепочку действий, ввести более обобщенные средства выражения сюжета (условные и символические игрушки, действия с воображаемыми предметами и лицами), отображать эмоции и состояния игровых персонажей. И наконец, необходимо развить речевое сопровождение игры — обозначение действий словом и диалоги с игрушкой. То есть обеспечить зарождение новой, более сложной формы — сюжетно-ролевой игры.

Итак, к концу раннего детства появляются следующие предпосылки для перехода к ролевой игре:

* в игру вовлекаются предметы, замещающие реальные предметы, которые называются в соответствии с их игровым значением;
* усложняется организация действий, приобретающая характер цепочки, отражающей логику жизненных связей;
* происходит обобщение действий и их отдельных предметов;
* возникает сравнение своих действий с действиями взрослых и в соответствии с этим называние себя именем взрослого;
* происходит своеобразная «эмансипация», при которой взрослый выступает как образец действий, и вместе с тем возникает тенденция действовать «как взрослый», но самостоятельно.