**«Как играть с детьми старшего дошкольного возраста».**

 Издавна психологи и педагоги называли дошкольный возраст возрастом игры. И это не случайно. Почти все, чем занимаются маленькие дети, предоставленные самим себе, они называют игрой.

Для ребенка игра – средство самореализации и самовыражения. Она позволяет ему выйти за пределы ограниченного мира и построить свой собственный мир.

Что же привлекает ребенка в игре? Сам процесс действования. Но действие в игре — особое, ненастоящее.

Эти «понарошку», «как будто», то есть действие в вообража­емой ситуации, и делают игру отличным средством самореали­зации для ребенка. В игре он может делать все, что хочет, и все у него «получается».

Игра позволяет ребенку остановить мгновение, повто­рить и прожить его еще много раз. Например, он ездил с родителями на теплоходе, и теперь это приятное событие может постоянно повторяться в игре. Игра помогает ре­бенку не только получить удовольствие от «повторения» приятных событий, но и избавиться от неприятных пере­живаний, чувства неудовлетворенности, если что-то ему не удалось в действительности. К примеру, девочке очень хотелось быть Снегурочкой на детском празднике, но ей до­сталась всего лишь роль Снежинки. И вот она привлекает бабушку в качестве зрителя, а сама несколько раз разыгры­вает сценарий уже прошедшего в детском саду праздника, выполняя роль Снегурочки.

Ребёнку игра обеспечивает эмоциональ­ное благополучие, позволяет реализовать самые разные стремления и, прежде всего, желание действовать как взрослый, желание управлять вещами (которые на самом-то деле пока еще не очень подчиняются ему).

Психологические исследования показывают, что ребен­ку, который «не

 доиграл» в детстве, будет труднее учить­ся и налаживать контакты с другими людьми, чем детям, имеющим богатый игровой опыт, особенно опыт совмест­ной игры со сверстниками.

Из всего сказанного ясно, что игра имеет огромное значе­ние для общего

 развития и воспитания ребенка.

Как же играют дети пяти-семи лет? Сюжетная игра ребенка становится очень разнообраз­ной по своим формам.

В жизни старшего дошкольника все большее место на­чинает занимать режиссерская игра, появляется игра-фантазирование.

Собственно ролевая игра развивается в сторону конкре­тизации образа персонажа, роль которого берет на себя ребенок. Не просто назвать себя, условно обозначить свою роль, а уподобиться образу, максимально приблизиться к нему хотя бы внешне — вот что становится очень важ­ным.

Часто возникает особая игра — ряженье, где дело до раз­вернутых ролевых действий даже не доходит. Девочки, ре­шившие играть в принцесс, могут долго прилаживать себе шлейф из покрывала, примерять мамины бусы и т.п. Не чужды такой игры и мальчики, для которых могут стать притягательными предметами папина шляпа, офицерская фуражка или ремень, старые погоны и т. п., надев которые можно вообразить себя кем-то иным. Важно только, чтобы эти вещи были настоящими (а не игрушечными ролевыми атрибутами). Желательно иметь в группе уголок ряжения.

Несмотря на то, что ссюжетная игра детей пяти-семи лет имеет чрез­вычайно разнообразные формы, встает вопрос: а за­чем же взрослому подключаться к игре ребенка, если он уже умеет играть?

Делать это нужно, как и на предыдущих этапах, играя вместе с ребенком (но уже иначе, чем раньше). Взрослый и для старшего дошкольника (и даже для младшего школь­ника) остается еще очень притягательной фигурой.

Надо заметить, что поиск и развертывание сюжетной темы необходимы не только для игры, но и для любой дру­гой творческой деятельности ребенка - рисования, леп­ки, свободного конструирования. И часто случается, что ребенок говорит: «Я не знаю, что мне рисовать (лепить, строить)».

Здесь и необходима помощь взрослого.

Можно, конечно, помочь ребенку каждый раз разнообра­зить привычные, наигранные сюжеты, играя вместе с ним. При этом взрослый просто подключается к уже возникшей игре ребенка и вводит в нее новые сюжетные события, на­талкивает на них ребенка.

Но поскольку при таком «подключении» взрослый явля­ется все же инициатором введения в сюжет новых событий, привлекательной для ребенка становится именно игра со взрослым, который все время что-то придумывает, обнов­ляет игру, придает ей интерес. Так, шестилетний Рома, по­сле того как я внесла некоторое разнообразие в его игру (он все время играл в летчика, а в совместной игре мы перешли от летчика к космонавтам, путешествию на Луну и встрече с пришельцами с другой планеты).

Взрослый становится как бы поставщиком интересных сюжетов, а ребенок скорее потребителем их, нежели созда­телем.

Бесспорно, такое упражнение в совместной игре со взрос­лым полезнее, нежели однообразная игра самого ребенка, но все же лучше, если ребенок научится сам строить инте­ресные и разнообразные сюжеты игры.

Для этого надо выделить для ребенка сам сюжет как по­следовательность событий, попробовать поставить его в такие ситуации, где он сознательно оперировал бы собы­тиями и их последовательностями как самостоятельным материалом.

Здесь нам поможет особого рода игра, которую взрослый может предложить ребенку, — игра в «придумку».

Как мы уже выяснили, одна из форм сюжетной игры, которая появляется к концу дошкольного детства, — игра-фантазирование.

Дело в том, детская фантазия нуждается, с одной стороны, в активизации, а с другой — в некоторых опорах, структури­рующих и направляющих ее. Поскольку мы собираемся раз­вертывать игру в речевом плане (то есть уводим ребенка от внешних предметных опор), нам нужны смысловые опоры, которые направляли бы развертывание сюжета в определен­ное русло, но в то же время обеспечивали достаточную свобо­ду воображения, активизировали его.

Пожалуй, в поисках смысловых опор для придумывания нам придется снова обратиться к сказке.

Любая волшебная сказка предстанет перед нами как последовательность следующих основных событий или смысловых блоков:

1. Фиксация первоначальной недостачи, неосуществлен­ного желания (нехватка какого-то предмета; нарушение запрета, в результате чего какой-то персонаж пропал, по­хищен); отсылка (или самостоятельный уход) героя за не­достающим объектом.
2. Встреча героя с дарителем волшебного средства; пред­варительное испытание героя (на силу, ловкость, доброту, смекалку и т. п.).
3. Получение героем волшебного средства от дарителя; преодоление с его помощью препятствий на пути к недо­стающему объекту.
4. Встреча героя с противником-антагонистом (облада­телем недостающего объекта); основное испытание героя (борьба с антагонистом).
5. Победа героя и получение им искомого объекта.
6. Возвращение героя и получение им награды.

Итак, основная схема сказки задает последовательность примерно из шести сюжетных событий. Больше для ребен­ка пока и не нужно.

Взрослый, играя с ребенком в «придумку», может иметь в виду эту схему и руководствоваться ею, предлагая ребен­ку образцы трансформации, изменения (поначалу — не­значительного) каждого смыслового кусочка известной сказки. Знание схемы сказки облегчает участь взрослого в такой игре. Ведь не каждый взрослый может легко импро­визировать, придумывать интересную историю, увлекая за собой и ребенка.

Изменения, вносимые взрослым в известную сказку, яв­ляются образцом для ребенка, активизируют его воображе­ние, а сама сюжетная схема позволяет направить его в более строгое русло, задает смысловые опоры, придает фантазии ребенка большую логичность, связность.

Во-первых, ни в коем случае нельзя заранее объяснять эту схему ребенку и требовать от него придумывания по схеме. В таком случае игра превратится в учебную задачу, потеряет характер свободной и необязательной деятель­ности. Механическая работа по наполнению схемы — это уже не игра. Кроме того, снимается момент ожидания не­известного (что будет дальше), который составляет одну из самых привлекательных сторон совместной игры в «придумку».

Во-вторых, надо иметь в виду, что, поскольку речь идет о совместном придумывании, взрослый должен руковод­ствоваться именно сюжетной схемой. Даже если взрослый заготовит заранее конкретный вариант трансформации какой-либо сказки, он не может и не должен быть реали­зован в совместной деятельности, так как в ходе придумы­вания ребенок будет вносить свои предложения, разверты­вать сюжет по-своему. Придуманная вдвоем сказка всегда отличается от замысла каждого из партнеров.

Старший дошкольник уже легко принимает переиначивание знакомой сказки. Но надо сказать, что, изменяя кон­кретных персонажей, способы их действий, он стремится сохранить духовный смысл сказки.

В сказке добрые всегда побеждают злых.

Игровой материал для старшего дошкольника не слиш­ком отличается от имевшегося у него раньше.

Для совместной игры детей игрушка уже не так важна, они легко обходятся самым минимумом сюжетных игру­шек, разнообразными предметами-заместителями.

Также необходимы строительные наборы разного раз­мера; они обеспечивают занятия свободным конструиро­ванием и могут быть использованы в сюжетной игре (для обозначения игрового пространства, в качестве предметов-заместителей).

Ребёнок должен иметь возможность свободно использовать для игры детский: стол и стулья в своей комнате, диванные подушки и т. п. «Пещера» под столом, накрытым скатертью, «ракета» из перевернутых стульев, взятая из коридора стремянка — «капитанский мостик» — все это придает игре привлека­тельность.

Вообще все материалы для игры и самостоятельных за­нятий ребенка должны располагаться так, чтобы он имел возможность организовать самостоятельную деятельность (и сменить один ее вид на другой) без лишних обращений к взрослому.

***Своевременная и правильная организация взрослым игры ребенка важна не***

 ***только для его развития, его бу­дущей жизни, но и для его сегодняшнего***

 ***эмоциональ­ного благополучия, которое для старшего дошкольника во многом***

 ***определяется возможностями его включения в группу сверстников,***

 ***успешностью взаимодействия с ними.***