

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –  
детский сад №7



**«Типы сюжетных игр.  
Организация игры-фантазирования с детьми  
дошкольного возраста»**

**Разработала: Гурьева Ольга Петровна,  
воспитатель**

Екатеринбург  
2021

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом в развитии человека, когда закладываются основы личности, развивается волевая сфера, воображение, творческие способности ребенка. Эти важнейшие качества формируются в ведущей деятельности дошкольника – игре.

Игра – особая форма активности, занимающая в жизни ребенка главное место.

Потребность в игре заложена в человеке. Игра отличается от любой другой деятельности именно тем, что в основе ее лежит фантазия. Это особая жизнь, и каждый участник игры притворяется кем-то другим, кем не является.

В настоящее время в дошкольной педагогике выделяют несколько классификация игр дошкольника, множество видов детской игры. Каждый вид игры имеет свое содержание, свои особенности, выполняет свои функции в развитии ребенка и пр.

В последнее время в педагогической литературе и практике особо начал выделяться такой вид игры, как игры-фантазии. Иногда педагоги, психологи объединяют понятия игры – фантазии, игры – воображения, творческие игры, что в основном является одним и тем же.

Пожалуй, каждый взрослый – педагог, родитель, хотел бы видеть ребенка творческой, развитой личностью, способной к фантазированию. Необходимыми составляющими творчества являются - свободный полет воображения, способность к фантазии, интуиция, которая может выливаться в изобретениях и открытиях и пр.

Творчество, игра, фантазия – прекрасные психотерапевтические средства, которые дают возможность развиваться ребенку, отдохнуть, снять напряжение, повысить эмоциональный тонус.

Здесь на помощь взрослому могут прийти игры-фантазии с детьми. В настоящее время нет точного определения, что такое игра – фантазия, игра – воображение. Из практики видно, что это особый вид игры ребенка дошкольника, имеющий игровые задачи, содержание, игровые правила, результат... главный участник игры - ребенок...

Игры-фантазии содержат в себе элементы других игр: образных, сюжетно-ролевых, режиссерских и др.

Прежде всего, для организации игр-фантазий необходима организация предметной среды. Здесь для предметной среды важно не многообразие, а те условия, которые дают детям возможность фантазировать, придумывать, творить. Ребенка не должно окружать много предметов, наряду с хорошо знакомыми вещами должны быть малоизвестные. Неспецифические предметы, которые можно использовать по-разному, по-другому. Необходимо с самого раннего возраста давать ребенку «полуфабрикаты», которые воображение превратит во что угодно. Многие исследователи (Л.С.Выготский, О.Н.Дьяченко) указывали на необходимость создания такой предметной среды, которая бы служила пусковым механизмом, на важную роль специфических предметов в развитии творчества.

Характерной особенностью игр-фантазий является умение приспособлять для игр любой предмет: катушку ниток, деревянные брусочки, палочки, веточки, цветные лоскуты и ленточки и пр. В играх-фантазиях всякий предмет мгновенно меняет значение: повязанная деревянная ложка становится важной дамой и пр.

Способность варьировать объект игры при помощи фантазии, дает ребенку чувство власти над предметом игры, развивать вкус к своей творческой деятельности, создавать новые стимулы активности. Многие дети любят фантазировать. Мир детской фантазии огромен и многообразен. Что в свою очередь дает простор для организации, развития игр – фантазий дошкольников.

Работая над играми – фантазиями, необходимо быть готовыми, что все дети ведут себя по-разному в игровой деятельности, а так же воспринимают мир иначе, чем взрослый.

Пути развития игр-фантазий:

1. чтение детям книг: сказки, стихи, рассказы и пр.,
2. игры с предметами – заместителями, с образами – заместителями,
3. активное общение ребенка с взрослыми, с окружающим миром.

Работу над развитием игр-фантазий необходимо начинать с младшего дошкольного возраста, хотя основной пик развития приходится на старший возраст. Игры-фантазии могут быть индивидуальные и коллективные.

В детском саду в педагогическом процессе очень мало внимания уделяется играм-фантазиям, играм-воображениям, иногда их практически нет. Поэтому этот вопрос остается актуальным. Необходимо разрабатывать вопросы игр-фантазий, игр-воображений: продумывать конкретный перечень игр, содержание игр, пути и методы работы с детьми, организация предметной среды и пр.

Человек, ребенок, который умеет придумывать новые занятия находить себе развлечения «на пустом месте» никогда не будет скучать. Придумывание интересных игр – занятие не для ленивых, оно требует опыта, фантазии, наблюдений и пр.

Задачи работы:

Развитие творческой активности, способности к фантазированию и импровизации в игре.

Развивать умение общаться по поводу игры – определять содержание, роли и пр.

Развитие умения мыслить нестандартно в обычных ситуациях, создавать образы по словесной описанию или по другим опорам.

Развитие речевой активности, способов речевого общения, связной речи.

Развитие мышления и мыслительных операций, внимания, памяти.

Развитие общей и мелкой моторики.

Развивать самосознание и мировосприятие через осмысление своего я.

Воспитание положительных взаимоотношений в игровой деятельности.

Игры – фантазии способствуют всестороннему развитию детей.

В каждом возрасте у детей свои игры – фантазии.

## Примеры игр-фантазий для детей младшего и старшего возраста.

### *Странная картинка*

Педагог предлагает детям целую сюжетную картинку, предметные картинки с героями и явлениями к сюжетной картинке. Дети рассматривают и составляют все на свои места, объясняя свои действия.

### *Оживи картинку*

Педагог предлагает детям разные картинки с изображением сказочных героев, детей, животных и пр. В начале картинки могут быть сериями, потом одиночные картинки. В последствии дети оживляют картинки, представляя что они могут делать, говорить и пр.

### *Подружи игрушки*

Взрослый предлагает детям набор игрушек, рассказывает детям, что в мире все дружат. Чтобы подружить игрушки между собой нужно связать их рассказом про них. Он сам приводит 2-3 примера, а затем предлагает детям: еж, заяц, кукла, машина, карандаш и пр.

### *Продолжи сказку*

Педагог читает детям известную сказку, с известными героями. Дети продолжают сказку, придумывая новый финал истории. Для начала работы можно предложить детям наглядный материал для игры.

### *Для чего эти предметы?*

Педагог предлагает детям набор обычных, известных предметов: газета, катушка ниток, носовой платок, баночка из-под растворимого кофе, полиэтиленовый пакет, носок, коробка из-под молока, подушечка для иголок, глубокая тарелка, зонт и пр.

Взрослый берет какой-либо предмет и рассказывает, как его можно использовать. Детям предлагается подумать, пофантазировать и назвать как можно больше вариантов использования последовательно предъявляемых известных предметов.

Взрослый предлагает называть варианты использования предметов по кругу, чтобы каждый ребенок мог хоть раз ответить первым. Если будут затруднения, взрослый может помогать детям. Принимаются и подсказки других детей.

### *Игры на руках и пальцах*

Взрослый предлагает детям поиграть в игру без игрушек. Сначала он просит повторять за ним те действия руками, которые он будет показывать. Все действия сопровождаются словами. Затем взрослый просит по очереди каждого ребенка изобразить что-либо из того, что будет говорить взрослый, например: у меня в руках маленький мячик, мои пальчики идут, у меня на голове корона. и пр.

После того как дети легко будут производить действия вслед за взрослым, можно перейти к другой форме игры: взрослый в среднем темпе наговаривает текст, а дети стараются показать на руках и пальцах то, что происходит в игре.



Например, Стоит дом. Окошки в нашем доме крепко закрыты. Откроем окна и впустим свет!

#### *Отгадай, что мы задумали*

Взрослый загадывает какой-нибудь предмет, они должны отгадать что это за предмет. Когда дети научились играть в данную игру можно играть с водящим. Еще позднее можно детям предложить показывать признаки задуманного предмета. Например, задуман мяч. Дети по кругу говорят водящему: он красный, он большой, он круглый, он катится и т. д. Водящий может назвать предмет после любого названного признака. Тогда тот, на ком произошло угадывание, становится водящим, и игра начинается снова.

Сферу загадываемых предметов следует ограничить игровой комнатой, домом и т. п., чтобы ребенок мог отгадать задуманное. Взрослый не должен руководить перечислением признаков, указывая на них детям, нужно добиваться, чтобы каждый ребенок делал это самостоятельно, даже если и не очень удачно.

#### *Дорисуй*

Детям предлагают листы бумаги с нарисованными на них элементами предметов. Это может быть, например, силуэт дерева, простые геометрические фигуры и др., важно, чтобы изображение не было однозначным. Детей просят дорисовать каждую фигуру, так, чтобы получилось что-то осмысленное. А потом рисунки всех детей рассматриваются, составляется рассказ по нарисованному.

#### *Фантазеры*

Педагог предлагает детям поиграть в игру и пофантазировать. Дети смотрят на что-то и говорят что напоминают увиденные образы, на что они похожи. Например, кляксы на листе, облака на небе, ветви дерева, тени на земле, морозные узоры на стекле, капля воска от свечи и др.

#### *Мультфильм*

Взрослый предлагает детям картинку и рассказывает детям начало какой-то истории, например: «Лето. Утро. Мы вышли из дома и пошли к реке. Ярко светит солнце, дует приятный легкий ветерок...». Далее ребенок должен придумать продолжение истории. Он представляет себе то, что происходит дальше, и рассказывает. Затем ребенок останавливается и дальше продолжение придумывает взрослый и др. ребенок. Позднее придумывать мультфильм можно без наглядности.

#### *Что показывают по телевизору...*

Педагог предлагает детям макет телевизора, но телевизор не работает. Дети придумывают, что может показывать телевизор в данный момент: передачи, мультфильмы и пр., рассказывая содержание.

#### *Отыщи сходство*

Взрослый рассказывает детям, что в мире все связано и между двумя любыми вещами в принципе можно найти какое-нибудь сходство. Он сам приво-

дит 2-3 примера, а затем предлагает детям самим отыскать сходство между называемыми им парами предметов: цыпленком и мотоциклом; столовой ложкой и экскаватором; монетой и ракушкой; карандашом и мостом; крокодилом и трактором; самолетом и лягушкой; фотоаппаратом и глазом; электричеством и водопадом; болью и радостью, горем и счастьем и т. д.

#### *Пантомима*

Взрослый рассказывает детям, что можно движениями тела, рук, головы, глаз и т. д. показывать разные действия, и предлагает поиграть в пантомиму. Первое задание он показывает сам в качестве образца, предлагая детям повторять за ним. Последующие три дети выполняют по командам взрослого поочередно, а другие дети повторяют за ведущим. Пятое задание делают все вместе, причем начинать действие должны дети, а взрослый как бы присоединяется к ним. В шестом задании взрослый договаривается с одним из детей (поочередно), что они вдвоем покажут действие, а остальные дети должны его угадать и повторить. В седьмом задании взрослый предлагает действовать каждому ребенку по отдельности.

Например, Покажи, что ты чувствуешь, когда тебе в автобусе, наступили на ногу, ты пошел с мамой в магазин и потерялся и пр.

#### *Где мы были не скажем...*

Взрослый и дети загадывают героев, место или какое – либо событие. Совместно, а потом индивидуально они должны с помощью невербальных средств объяснить место, ситуацию в которой они были, водящему ребенку. Позднее можно детям предложить показывать разные действия. Водящий угадывает кого дети изображают, место, событие, которое дети показывают.

#### *Море волнуется...*

Дети играют в игру, произнося слова. После окончания речевого сопровождения дети замирают придумывая морскую фигуру, водящий отгадывает фигуры, изображаемые детьми, тем самым оживляя их. Позднее дети изображают место, событие и пр.

#### *Волшебные слова*

Взрослый предлагает детям игру с волшебными словами незнакомого языка. Он сообщает им слово, говорит что предмет, обозначаемый этим словом, ему неизвестен, единственное, что он знает, что этот предмет - одежда (мебель, животное, инструмент). Взрослый по одному называет слова, предлагая детям описать предмет, который обозначается таким волшебным словом. Например, бескозырка, тюрбан, плокорог и пр.

Взрослый активно помогает детям в этой игре.

#### *Вещи из волшебной страны*

Взрослый предлагает детям представить, что они очутились в волшебной стране, где много незнакомых, самых разнообразных и фантастических предметов - одежда, еда, инструменты, да и сами жители тоже волшебные. Он просит детей попытаться представить эти вещи, животных, жителей по их названиям и постараться описать словами, какие они, как выглядят, как используются и т. д. Если детям это дается без труда, можно попросить их нарисовать воображаемое.

Например, волшебные животные, волшебные предметы, волшебная еда, волшебная одежда, волшебные инструменты, жители волшебной страны и пр.

#### *Придумай сказку*

Педагог предлагает детям придумать новую сказку. Совместно, а потом самостоятельно, дети определяют героев сказки, место событий и составляют свою сказку.

#### *Старая сказка на новый лад*

Педагог предлагает детям рассказать известную сказку на новый лад. Берется какая-то известная сказка, например, «Колобок», «Теремок» или «Красная шапочка», и изменяется. Сначала можно изменить сюжет, оставив прежних героев, потом, наоборот, нужно сохранить сюжет, но придумать других действующих лиц. Самое интересное – оставить героев, но изменить их характер, например, лягушка станет злой врединой, волк – симпатичным милягой, а Красная шапочка – плохо воспитанной девочкой, которая в конце концов съест несчастного волка.

#### *Перевертывание сказки*

Взрослый спрашивает детей, какие сказки они знают и любят. Все вместе выбирают одну из сказок, и взрослый предлагает ее перевернуть, по очереди рассказывая ее и заменяя в каждой фразе известное на противоположное или новое. Дети рассказывают сказку по очереди по кругу, начинает же перевертывание сам взрослый.

Взрослый наравне с детьми участвует в перевертывании и должен следить, чтобы во всех ключевых моментах сказка была переделана, но в целом получилась бы некая новая история, моделирующая более или менее логично развивающуюся ситуацию. Вот, например, во что может превратиться известная сказка про Красную Шапочку: *"Жил-был мальчик, которого звали Желтый Беретик. Позвал его как-то папа и говорит: "Сходи-ка, сыночек, к бабушке и отнеси ему книги и газеты". - Пошел Желтый Беретик, а навстречу ему медведь..."* и т. д.

#### *Вербальная фантазия*

Ребенку дается задание придумать рассказ (историю, сказку) о каком-либо живом существе (человеке, животном) или о чем-либо ином по выбору ребенка и изложить его устно.

### *Переводчики*

Взрослый предлагает детям представить, что они изучают сказочные языки - полшинский, ансельмский и т. д. В каждом языке есть одно основное правило, которое надо запомнить, чтобы на нем говорить. Взрослый предлагает каждому ребенку запомнить правило какого-либо одного языка, а затем перевести на него сначала слова, а потом и несложные предложения. Например,

1) полшинский язык: к любому слову добавляется -ца: *кошкаца, карандашца, гулятьца, конфетаца*;

2) булявский язык: во всех словах вместо твердых звуков произносятся мягкие: *булка - бюлька, дом - дёмь, рыба - рибя*;

3) мерабский язык: во всех словах с буквой "р" она заменяется на "л": *рыба - лыба, привет - пливет, порошок - полошок, портфель - полтфель*;

4) икульский язык: все гласные буквы тянутся в два раза длинней: *доом, саад, девоочкаа*;

5) ансельмский язык: все слова сокращаются до первого слога: *карман - кар, привет - при, кошка - кош*.

### *Фантастические гипотезы*

Педагог предлагает детям поразмыслить над разными ситуациями, которые могут произойти с детьми. Что было бы, если бы...

1) ...ты вдруг, проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а кузнечик (бабочка, крокодил и т. д.);

2) ...все люди стали ходить на руках, вверх ногами;

3) ...не стало ночей, а все 24 часа в сутки был бы день и светило солнце;

4) ...все твердое стало внезапно мягким;

5) ...на Земле не стало воды;

6) ...никогда не было зимы, а всегда стояла жара? И пр.

Дети по очереди придумать последствия этих невероятных происшествий. Каждый ребенок должен побывать первым отвечающим в круге. Гипотезы и предположения детей взрослый принимает без ограничений, критики и комментариев, при необходимости задает вопросы, побуждая детализировать замысел.

### *Веселые перевертыши*

Детям предлагается поиграть с перевертышами, объясняя свою точку зрения.

1. Конфеты: хорошо или плохо? Хорошо: они вкусные. Плохо: если съесть много, могут заболеть зубы, и их придется лечить.

2. Лекарство: хорошо или плохо? Хорошо: оно помогает вылечиться от болезни. Плохо: много таблеток - яд.

3. Музыка: хорошо или плохо? Хорошо: можно под нее петь и танцевать. Плохо: если работаешь, она мешает; от слишком громкой могут заболеть уши и голова.



4. Ветер: хорошо или плохо? Хорошо: в жару освежает, несет прохладу. Плохо: в мороз при ветре становится еще холоднее; сильный ветер может повалить деревья, сорвать крыши с домов.

5. Дождь: хорошо или плохо? Хорошо: помогает расти урожаю. Плохо: если сильно вымокнешь, можешь простудиться и заболеть.

6. Кошка: хорошо или плохо? Хорошо: ласковая, мягкая, приятно мурлычет, с ней можно играть. Плохо: может больно оцарапать. И пр.

#### *Хорошие и плохие поступки*

Взрослый обсуждает с детьми хорошие и плохие поступки, обобщает их понятиями: жадность, воровство, ябедничество, драчливость, вежливость, доброта и т. п. А затем он просит детей представить, что все плохие и хорошие поступки, совершаемые человеком, изменяли бы его внешность. Дети фантазируют как мог бы выглядеть драчун, ябида, обжора, обманщик, грязнуля, ябеда, хитрец и пр.

Например: обжора становился бы очень толстым, у драчуна вырастали бы такие огромные кулаки, что он не мог бы их поднять и пр.

#### *Дорисуй предмет*

Педагог предлагается изображения разных фигур или элементов предметов, дети дополняют заготовки, чтобы получилось изображение. Позднее можно предлагать детям много одинаковых элементов, чтобы получились разные предметы и изображения.

#### *Представь и нарисуй*

Педагог предлагает детям разные метафоры и выражения, просит подобрать примеры к некоторым из них. Затем каждый ребенок получает лист бумаги, карандаши и фломастеры. Взрослый предлагает им представить и нарисовать ситуацию, иллюстрирующую то или иное выражение. Каждый ребенок получает индивидуальное задание. Когда рисунок закончен, взрослый просит ребенка прокомментировать.

- 1) от удара искры из глаз посыпались;
- 2) часы ходят минута в минуту;
- 3) дождь льет как из ведра;
- 4) похожи, как две капли воды;
- 5) искать иголку в стоге сена;
- 6) темно, хоть глаз выколи; и пр.

#### *Необитаемый остров*

Взрослый предлагает детям представить, что каждый из них оказался на необитаемом острове. Взрослый описывает остров, его природу, его теплый климат, животных и птиц, а потом просит детей по очереди придумать, как: сделать себе жилище; сделать себе одежду; сделать посуду; определить время; подать сигнал о помощи и т. д.

### *Заколдованная картина*

Детям выставляется картина (чаще всего пейзаж), педагог предлагает заколдовать картину и войти в нее рассмотреть изнутри и даже спрятаться в одном из ее уголков. Дети представляют себя маленькими и входят в картину. Каждый ребенок рассказывает, что видит, слышит или чувствует, находясь в своем уголке картины. Дети слушают, определяют в какой части картины находится ребенок.

### *Путешествие*

Детям предлагается туристическая карта (или игровое поле) с изображением реки. Ребенку предлагается стать капитаном корабля, который плывет по данной реке и рассказать, что происходит, что он видит, чувствует.

Данным образом можно играть и с другими объектами карты, игрового поля.

### *Страна Вообразия*

Детям предлагается придумать свою страну, которой нет на карте и в мире. Дети придумывают свою страну, расположение, жителей страны, события и пр.

### *Правда – выдумка*

Педагог предлагает детям описать какую – либо историю, ситуацию подробно и так, чтобы было не ясно правда это или выдумка. Дети отгадывают правда это или нет.

### *Робот*

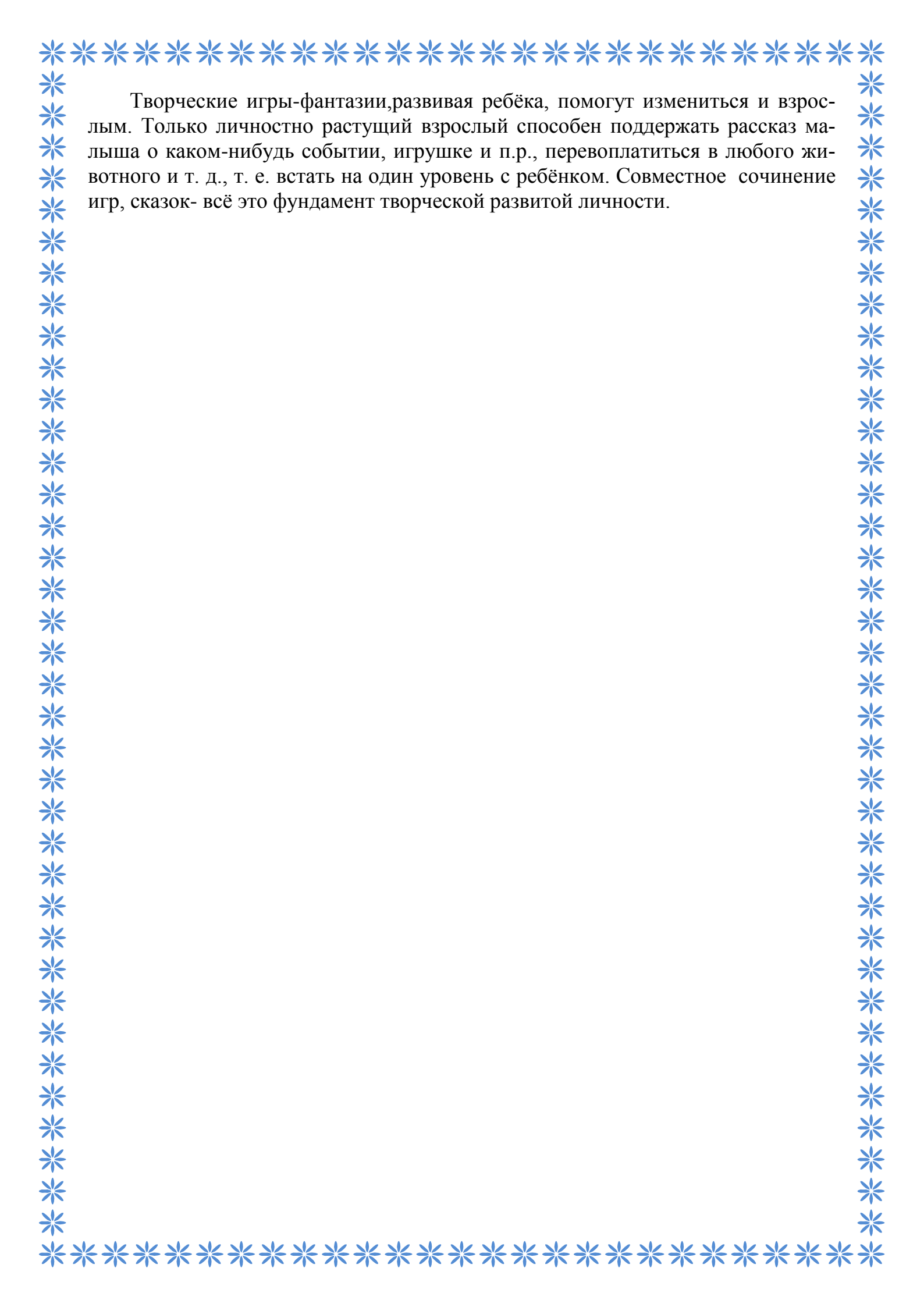
Взрослый предлагает детям игру в управление роботом. Он просит детей представить и показать, как выглядят движения робота, обращая их внимание на расчлененность его действий; например, чтобы поднять руку, роботу придется выполнить несколько отдельных законченных операций.

Дети по очереди отдают команды, разлагая их для робота на отдельные действия. Например, для того чтобы робот нарисовал карандашом квадрат, необходимо ему отдать несколько команд: "Наклонись!", "Согни руку!", "Согни пальцы!", "Подними карандаш!" и т. д. Если команд недостаточно или они непоследовательны, робот может металлическим голосом сказать: "Команды не понял!", побуждая ребенка-оператора дробить свои команды на более мелкие действия.

### *Придумай игру*

Ребенок получает задание - придумать какую-либо игру и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы педагога, затем проиграв ее:

1. Как называется игра?
2. В чем она состоит?
3. Сколько человек необходимо для игры?
4. Какие роли получают участники в игре?
5. Как будет проходить игра?
6. Каковы правила игры?
7. Чем должна закончиться игра?
8. Как будут оцениваться результаты игры и успехи отдельных участников?



Творческие игры-фантазии, развивая ребёнка, помогут измениться и взрослым. Только личностно растущий взрослый способен поддержать рассказ малыша о каком-нибудь событии, игрушке и п.р., перевоплотиться в любого животного и т. д., т. е. встать на один уровень с ребёнком. Совместное сочинение игр, сказок- всё это фундамент творческой развитой личности.