

Рекомендации

родителям по развитию

сюжетно-ролевой игры

у детей дошкольного возраста.



Почему ребенок обязательно должен играть в ролевые игры?

- Ролевая игра - это игра в кого-то, т.е. воспроизведение действий и отношений взрослых или героев какой-либо истории, реальной или выдуманной. Можно играть в дочку-матери или в путешествие на Северный полюс, в цирк или в приключения Муми-троллей, в звёздные войны или в строительство железной дороги. В принципе - играть можно во что угодно, в любую человеческую деятельность, в любое реальное или вымышленное событие человеческой жизни или истории.

Причём в игре эти действия или события воспроизводятся "понарошку", в воображаемой ситуации. Создать её помогают игрушки и самые обычные предметы, которые, как по взмаху волшебной палочки, приобретают игровой смысл. Стул может стать поездом или самолётом, обрывки бумаги - едой или деньгами, старый мамин халат - плащом волшебника и так далее.

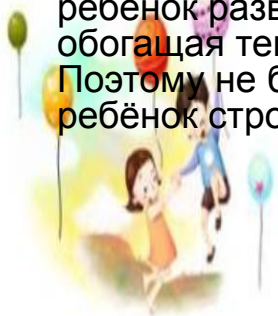


Ролевая игра - путь освоения смыслов и обогащения чувств ребенка

- Что происходит с ребёнком, когда он играет в маму или папу? Становясь в игре мамой, ребёнок примеривает на себя не только действия мамы (например, укачивание малыша), но и её чувства и эмоциональные отношения: заботу и нежность, ласку и строгость. Ребёнок всегда сопереживает герою, роль которого он играет, а потому он как бы проживает в своём воображении события, происходящие с героем, и приобщается к его опыту, вбирает его в свою душу.

Прожитые в игре чувства обогащают репертуар эмоционального реагирования малыша - испытав их "понарошку" в игре, он приобретает способность переживать эти чувства и в "реальной" жизни. После того как малыш ощутил себя в игре тем, кто заботится о других, ему будет легче проявлять заботу в повседневной жизни. Таким образом, игра оказывается первой школой человеческих чувств.

Для обозначения такого игрового превращения в другого человека в психологии был введён термин идентификация, т.е. отождествление себя с кем-то. Идентифицируясь с тем, чью роль он играет, ребёнок как бы вбирает в своё "я" его способы поведения, его цели и смыслы действия, его чувства и переживания. Идентификация существенно отличается от элементарного подражания, присущего ребёнку ранее: подражая, малыш просто воспроизводит увиденное действие, которое могло быть лишь очень простым, как бы лежащим на поверхности; отождествляя же себя с кем-то ("я - мама", "я - Маугли", "я - зайка"), ребёнок развивает внутренний, смысловой план действия, обогащая тем самым своё "я" и выстраивая своё сознание. Поэтому не будет преувеличением сказать, что в ролевой игре ребёнок строит себя



Игра как способ переживания эмоционально-напряжённых ситуаций

- Ещё одна очень важная функция ролевой игры заключается в том, что в ней ребёнок имеет возможность переработать обуревающие его эмоциональные впечатления и "отыграть" эмоциональное напряжение.

Любые сильные впечатления, в том числе и радостные, возбуждают маленького ребёнка. И для того чтобы это возбуждение улеглось и малыш успокоился, а впечатление превратилось в приятное воспоминание, часто бывает необходимо ещё раз - но уже в игре - пережить взволновавшее событие. Например, сходяв первый раз в цирк, ребёнок может несколько последующих дней или даже недель играть в цирк, побывав у врача - делать прививки куклам и так далее.

Разыгрывая то, что сильно взволновало, обрадовало или даже испугало и рассердило его, ребёнок овладевает этим впечатлением и встраивает его в свою картину мира. Игра хороша тем, что она позволяет ребёнку преобразовать ситуацию: например, самому встать на место страшного персонажа, победить обидчика, продлить или многократно воспроизвести радостное событие.

Особую роль выполняет игра в переработке любых эмоциональных напряжений. Играя в маленького зайчонка, который боится лисы, но успешно от неё удирает, малыш проживает свои реальные страхи (например, страх темноты) и, преодолевая их в игре, учится справляться с ними и в "реальной" жизни. Ведь хотя все события разыгрываются "понарошку", эмоциональный опыт, который накапливает при этом ребёнок, вполне реален.



Ролевые игры - школа общения

- Ролевые игры учат ребёнка основам трёх очень важных видов человеческого общения - **ролевого, делового и дружеского**.
- **Ролевое общение** - это общение людей как носителей определённых социальных ролей: продавца и покупателя, врача и пациента, клиента и банковского служащего и так далее. Это общение строится по чётко определённым правилам и нормам, которые определяют, как вступить в контакт, что уместно сказать в той или иной ситуации, как закончить общение.

Ролевое общение используется в часто встречающихся стандартных социальных ситуациях и служит для того, чтобы каждый из партнёров мог быстро и эффективно достичь своих целей. Цели партнёров здесь согласуются друг с другом, а сценарий взаимодействия заранее известен обоим и не вызывает возражений. Стоит иметь в виду, что на уровне ролей люди могут общаться не только в "деловых" ситуациях, но и просто поддерживая взаимоотношения друг с другом: например, участвуя в светской беседе или кокетничая с представителями противоположного пола.

Играя в дочки-матери, в магазин, в школу, в посещение врача или в приём гостей, ребёнок знакомится со многими повседневными ролями. И благодаря этому он увереннее себя чувствует с настоящими гостями или у настоящего врача, и ему становится легче общаться в реальных ситуациях ролевого взаимодействия.

Задавая нормы общения в разных ситуациях, ролевое общение является в определённом смысле фундаментом, на котором строятся другие виды общения - прежде всего деловое и дружеское.



Ролевые игры - школа общения (продолжение)

- **Деловое общение** - это умение договариваться с другими людьми, убеждать их и находить взаимоприемлемые решения спорных вопросов.

Деловое общение вырастает из ролевого в тех ситуациях, когда стандартный способ взаимодействия не приводит к успеху, и людям надо самим решать, как себя вести и как реагировать на слова и действия партнёра. Например, ученик может начать разговор с учителем, соблюдая все нормы ролевого общения. Но затем, возмущившись несправедливой, по его мнению, оценкой, он выходит за рамки роли и принимается спорить с учителем, доказывая свою правоту. Проявить инициативу и предложить свой вариант или плыть по течению, вступить в конфликт или уйти от него, искать компромисс или отстаивать свои права, соглашаться или спорить - всё это входит в сферу делового общения.

Играя в ролевые игры с другими детьми, ребёнок должен договариваться с ними - о том, во что играть и кто кем будет в игре, о том, как будут развиваться события и чем всё закончится. Чем сложнее игра, тем больше в ней моментов, по которым надо договариваться и находить общие решения. Как правило, чем больше ребёнок играет в ролевые игры с другими детьми, тем больше у него навыков делового общения и тем увереннее он себя чувствует в ситуациях, где надо кого-то убеждать и с кем-то договариваться.

Наконец, ролевые игры учат детей ещё одному очень важному виду общения - **дружескому**.

Это общение, в которое люди вступают не ради достижения каких-то целей, а ради него самого, ради удовольствия от эмоциональной близости с другим человеком и возможности разделить с ним свои чувства, ради радости совместной деятельности и чувства, что тебя понимают, принимают и, если будет надо, поддержат. Конечно, играя в ролевые игры с другими детьми, ребёнок только начинает учиться дружескому общению, но это начало очень важно. Ибо именно оно закладывает потребность в дружеском общении и побуждает к нему стремиться в отношениях с другими людьми.

Если с ребёнком не играть...

- Ролевая игра появляется в ходе истории тогда, когда усложнение жизни общества делает невозможным непосредственное включение маленького ребёнка в занятия взрослых. Чем сложнее общество - тем сложнее и многообразнее сюжеты детских игр.

Как правило, ребёнок играет, во-первых, в то, что он видит; во-вторых, в то, о чём ему рассказывают или читают; в-третьих, в то, во что с ним играют взрослые или старшие дети. Поэтому особенность сегодняшней ситуации заключается в том, что если взрослые не организуют игру ребёнка, её будет "организовывать" то, что он видит, т.е. массовая теле- и видеопродукция и компьютерные игры. В результате многие дети начинают играть в "людей-пауков", роботов-убийц и тому подобных персонажей.

В дошкольном детстве закладываются основы представления человека о мире и основы его личностной идентичности, т.е. того, с чем человек себя отождествляет и кому подражает. Л.Н. Толстой проявил немалую проницательность, когда утверждал, что личность человека в основном складывается к 5 годам. Причём личностно-смысловой "каркас" образа мира и образа самого себя формируется в значительной мере именно в сюжетно-ролевой игре. Определяя содержание детских игр, поток массовой видео- и компьютерной продукции создаёт эмоционально-смысловую основу представления о мире как арене борьбы "наших" и "чужих" - борьбы, где жестокость и холодный расчёт приносят успех, где сильный всегда прав, обмануть и убить врага всегда похвально, где часто нет места ни любви, ни сопереживанию, ни благородству, ни даже элементарной порядочности...

Коварство этой ситуации в том, что её последствия становятся очевидны далеко не сразу, ведь дошкольник по-прежнему сохраняет ориентацию на взрослых и продолжает их слушаться. Лишь к подростковому возрасту, когда наиболее значимыми становятся отношения со сверстниками, а взрослые теряют львиную долю своего авторитета, родители спохватываются и начинают ужасаться эмоциональной чёрствости своего отпрыска, его расчётливости или примитивности его интересов. Но изменить уже окрепший эмоционально-смысловой стереотип видения мира и поведения в нём теперь гораздо сложнее и удаётся далеко не всегда.

Если с ребёнком не играть... (продолжение)

- Другой важный аспект - это развитие структуры игры. Если с ребёнком не играть, он будет играть примитивно. Именно это и происходит во многих семьях. В результате всё чаще место сюжетно-ролевой игры даже у старших дошкольников начинает занимать игра-манипуляция с игрушками: пострелять из пистолета, запустить машинку с мигалкой, изменить форму у робота-трансформера...

Причём чем эффектнее и дороже игрушка, тем меньше воображения обычно требуется для игры с ней, тем сильнее она поощряет простое манипулирование. Следствием этого является увеличение числа детей с неразвитым воображением, не умеющих ничего делать самостоятельно, занимать собственную позицию в отношениях с другим человеком или понимать позицию другого.

Всевозможные развивающие занятия не могут компенсировать отсутствие полноценного игрового опыта. Ведь игра и занятие предполагают разные способы взаимодействия взрослого и ребёнка.

В игре ребёнок свободен и сам определяет свои действия, учится взаимодействовать с другими людьми - как сверстниками, так и взрослыми - на равных. Занятие же всегда связано с выполнением заданий, которые даёт взрослый, учит выслушивать инструкцию взрослого и действовать в соответствии с нею. Занятия в большей мере развивают операционально-техническую сторону деятельности ребёнка, иначе говоря, позволяют ему овладеть новыми средствами и способами действия. Игра же развивает прежде всего мотивационные и эмоционально-личностные возможности малыша, стимулирует формирование его собственной познавательной и творческой активности.

Раннее начало занятий при слабом развитии игры приводит к тому, что дети привыкают выполнять задания взрослого и воспроизводить задаваемые взрослым образцы, но собственная познавательная активность у них не развивается, а иногда даже и деградирует.

Ещё одно последствие того, что с детьми мало играют, состоит в "непроработанности" эмоциональных впечатлений - страха, возмущения, обиды и других. Непереработанные и "непереваренные" впечатления оседают в душе ребёнка грузом проблем и приводят к появлению "необъяснимых" страхов и слёз, вспышек агрессии и жестокости, истерического возбуждения или апатии.

Игры-имитации и другие формы действий с игрушками.

- Ролевым играм противостоят неосмысленные действия или действия с упрощённым смыслом: запускание машинки с мигалкой, разламывание игрушек, стучание по столу и так далее. Такие упрощённые игры возникают, когда взрослые не играют с ребёнком и он оказывается предоставлен сам себе..

От ролевых игр стоит отличать и **игры-имитации**. Это игры с игрушками, воспроизводящими мир реальных и фантастических человеческих предметов: игры со всевозможными машинами, поездами, роботами, бытовой техникой, одеванием и переодеванием кукол, расстановкой кукольной мебели и так далее. Они отличаются от ролевых игр прежде всего тем, что ребёнок не берёт на себя какую-либо роль и не придумывает ход событий, а действует по "логике" игрушки: запускает поезд по железной дороге, надевает на куклу новое красивое платье или "звонит" по игрушечному мобильнику.

В играх-имитациях могут участвовать те же игрушки, что и в ролевых играх, но в них практически нет сюжета или он очень прост - малыш просто запускает машинку или железную дорогу, наряжает Барби или поднимает кубики с помощью игрушечного подъёмного крана. Кроме того, игрушки в имитационных играх должны быть как можно более точными копиями настоящих машин, поездов, одежды, украшений и так далее. **Наиболее обширны две группы игр-имитаций - технические (всевозможные машины, железные дороги, подъёмные краны, роботы, военная техника) и кукольные (мир Барби и её многочисленных аналогов, всевозможные кукольные наряды, мебель, бытовая техника, дома и так далее).**

Если ролевые игры знакомят ребёнка с миром людей, их занятий и взаимоотношений, то игры-имитации знакомят его с миром человеческих вещей и помогают ему этот мир освоить.

Чем отличается игра-имитация от ролевой игры? Игра-имитация не требует от ребёнка активности воображения: включил или запустил машинку, и она сама едет и удерживает внимание ребёнка; одеваешь новое платье на Барби (особенно роскошные вечерние туалеты) - и смотришь, как хорошо получилось, потом меняешь наряд, или сравниваешь с куклами подружек, или думаешь, что бы ещё добавить. В отличие от ролевой игры, ребёнок не придаёт здесь игрушке какого-то нового смысла, он просто действует по "логике" игрушки и получает удовольствие от вызываемых игрушкой эффектов.

Игры-имитации и другие формы действий с игрушками (продолжение).

- **Игры-имитации** не дают такого развивающего эффекта, как ролевые игры, и если ребёнок играет только в имитации и не играет в ролевые игры, у него не будет развиваться воображение; кроме того, он будет способен вступать лишь в очень простые взаимоотношения с другими людьми, будет плохо понимать чужую точку зрения и часто ссориться с другими детьми. Если не умеющий играть в ролевые игры ребёнок общителен, он часто становится навязчивым и драчливым и, несмотря на свою общительность, не пользуется популярностью у детей. Если же он малообщителен, игра-имитация - в отличие от ролевой - не помогает ему выстраивать устойчивые отношения с другими детьми, и он либо играет один, либо может становиться жертвой, у которой отбирают игрушки.

Впрочем, иногда "имитационные" игрушки помогают ребёнку вступить в контакт с другими детьми. Например, выйдя во двор с игрушечным самолётиком или роскошной куклой, он легко может на время оказаться в центре внимания. Но для построения устойчивых взаимоотношений этого мало. Нужен ещё взрослый или старший ребёнок, который сможет организовать общую игру с этим самолётиком или куклой.

С одними и теми же игрушками можно играть и в ролевые, и в имитационные игры. Как понять, какого рода игры малыш предпочитает? **Постоянные просьбы о новых игрушках, особенно эффектных, - признак игр-имитаций**, ибо ребёнок пресыщается одними и теми же эффектами и хочет новых. Если, получив новую игрушку, малыш довольно быстро её забрасывает - это тоже признак склонности к игре-имитации. Кроме того, вы всегда можете спросить ребёнка: "Во что ты играешь? Что у тебя в игре происходит?" И если его ответ повторяет название игрушки ("В машинку", "В Барби") - значит, тут царит имитация. **Если же малыш начинает рассказывать вам о событиях, которые происходят в игре, или хотя бы о действиях персонажей, то он, скорее всего, играет в ролевую игру.**

Опасны не эффектные игрушки как таковые - опасно неумение ребёнка играть в ролевые игры. Сами-то эти игрушки полезны - знакомя ребёнка с миром вещей, они помогают ему быть на "ты" с современной техникой и аксессуарами. Ребёнок, умеющий играть в ролевые и конструктивные игры, поиграв с новой эффектной игрушкой, всегда начинает включать её в ролевую игру или вносить в имитацию элементы ролевой или конструктивной игры (например, собирать железную дорогу разными способами или придумывать историю про путешествие паровозика).

Этапы развития сюжетно-ролевой игры и последствия её недоразвития

- В наиболее простые ролевые игры начинают играть практически все дети. А дальше всё зависит от родителей и других взрослых: если они много играют с малышом, его игры постепенно становятся всё более сложными и интересными.

Как правило, малыши с удовольствием включаются в игру, предлагаемую мамой или папой, если только она не чересчур сложна для ребёнка. Играя со взрослым, малыш подражает ему, эмоционально вовлекается в разыгрываемые взрослым события и благодаря этому постепенно осваивает всё более сложные формы игрового поведения.

Поэтому сначала новый уровень игры достигается именно в совместных со взрослым играх, и лишь постепенно к этому уровню подтягивается спонтанная игра малыша.

Если же взрослые (или старшие дети) мало играют с ребёнком, развитие его игровой деятельности обычно останавливается на одной из ранних стадий. А соответственно, тормозится и развитие его внутреннего мира.



Первый этап: игры в отдельные действия взрослых

- Сюда относятся игры типа "укачивание малыша", "накладывание еды в тарелку", "вождение машины" и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

По сути, это переходная ступень от простого подражания к ролевой игре; такие игры появляются спонтанно даже у тех детей, с которыми взрослые вообще не играют. Воображаемой ситуации в полном смысле слова здесь ещё нет, есть лишь её зачатки в виде игрового смысла предметов. Нет и полного отождествления себя с ролью: малыш целиком поглощён самим действием и может ещё не считать себя в игре мамой, которая укладывает малыша, или водителем, который куда-то едет.

В играх в отдельные действия ребёнок практически не разговаривает: он либо вообще играет молча, либо сопровождает игру звуками, подражающими реальным, например, шуму мотора машины, мяуканью кошки или маминой колыбельной. Иногда он воспроизводит в игре отдельные слова или фразы, но никогда не говорит за других персонажей. Иначе говоря, в играх этого уровня ещё нет взаимодействия персонажей.

В отдельные действия взрослых дети обычно начинают играть с полутора-двух лет, и если вы достаточно много играете и разговариваете со своим сыном или дочерью, то уже в два-два с половиной года он или она сможет играть с вами в игры следующего уровня - в простые ролевые игры. А затем, как правило в период от двух до трёх лет, начнёт играть в них и самостоятельно.

Если же к трём с половиной годам ребёнок всё ещё играет лишь в отдельные действия взрослого, это говорит об определённом отставании. Чтобы его компенсировать, вам надо как можно больше играть со своим сыном или дочерью, читать ему или ей детские книжки и разыгрывать вместе с ребёнком понравившиеся ему сюжеты.

Так что если до трёх с половиной или даже четырёх лет ваш ребёнок ещё не начал играть в простые ролевые игры, обязательно обратитесь к детскому психологу.

Второй этап: простые ролевые игры

- "Дочки-матери", "посещение врача", "приход гостей", "покупка продуктов в магазине" - разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса... На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в противном случае ребёнок начинает возмущаться: "ты неправильно играешь!".

По сути, только на этом уровне в игре, помимо самого ребёнка, появляется второе действующее лицо. И только здесь возникает взаимодействие персонажей и они вступают в диалог друг с другом - до этого, даже если ребёнок играл в укладывание или кормление малыша, его "малыш" был бессловесным объектом действия. Теперь тот же "малыш" становится активным действующим лицом: он может капризничать и не хотеть спать, может просить рассказать сказку или спеть песенку. Поэтому простые ролевые игры помогают ребёнку осваивать многие повседневные роли, такие как роль пациента на приёме у врача, роль пришедшего в дом гостя или роль покупателя в магазине.

Характерный признак игр этого уровня, позволяющий легко отличить их от игр в отдельные действия, состоит в том, что ребёнок начинает в игре много говорить, даже если он играет один.

Чтобы ребёнок научился хорошо играть в ролевые игры, сначала ему нужно обязательно играть вместе со взрослым или более старшим ребёнком, уже умеющим хорошо играть. Потом он сможет играть и один, привлекая в качестве "партнёров" игрушки и действуя по очереди то за себя, то за них. Однако если мы хотим, чтобы игровая деятельность малыша становилась всё более сложной и обогащалась новыми компонентами, мы должны находить время для совместной с ним игры и дальше - на протяжении всего дошкольного возраста.

Кроме того, в ролевые игры детям лучше играть вдвоём или втроём. Если в семье несколько детей, близких по возрасту, это получается само собой, если нет - постарайтесь найти ребёнку постоянного партнёра для игр. Если же партнёрами малыша всегда оказываются только игрушки, у него будет мало опыта общения с другими детьми и ему будет труднее строить отношения с ними.

Второй этап: простые ролевые игры (продолжение).

- Хорошо развитый ребёнок достигает уровня простых ролевых игр в два - два с половиной года в совместной со взрослым игре и в возрасте около трёх лет в самостоятельной игре. Если с ребёнком играют мало - он достигает этого уровня в совместной игре в три-четыре года, а в самостоятельной - в четыре-пять лет и может так на нём и остановиться.

На уровне простой ролевой игры останавливаются многие дети. Подрастая, они оказываются достаточно адаптированными к типовым жизненным ситуациям, но - если это отставание не скорректировать - не готовыми к более сложным ситуациям. Например, к ситуациям конфликта с учителем или одноклассником, к ситуациям, требующим инициативы и самостоятельного выбора линии поведения.

Приходя в школу, такие дети часто бывают склонны решать все вопросы драками или жалобами учителю. Их мнение обычно совпадает с мнением учителя или большинства класса. Мальчики стремятся самоутвердиться с помощью силы или даже наглости, девочки - хвастаясь нарядами, куклами и подчёркнуто "правильным" поведением (а иногда, как и мальчики, драками и наглостью). Как правило, у них слабое воображение, и они плохо понимают мотивы и чувства других людей, выходящие за пределы обыденного. Вырастая, они становятся основными потребителями массовой культуры: глянцевого журналов, бульварной литературы, массовой кино- и видеопроизводства, - и их социальным поведением достаточно легко манипулируют политики и другие "властители дум".

Если вы много играете с малышом, разговариваете с ним и читаете ему, то уже в три - три с половиной года он сможет, играя с вами, от одной игровой ситуации переходить к другой, т.е. начать играть в игры с простым сюжетом. В самостоятельной игре малыша игры с простым сюжетом могут появиться в три с половиной или четыре года. При этом ребёнок вовсе не перестаёт играть в простые ролевые игры, довольно долго он может с удовольствием играть в игры обоих этих типов.

Третий этап: сюжетно-ролевые игры

- **Сюжет игры - это связная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу.** Например, игра в "поездку на дачу" может протекать так: сначала все вместе "едут на дачу" на "машине" или на "электричке", затем "папа" копает или поливает грядки, "мама" готовит "еду", а "дети" ловят "кузнечиков", потом все вместе "идут в лес" за ягодами или за грибами и так далее.

Такое усложнение структуры игры - это важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым.

В сюжетно-ролевых играх усложняются взаимоотношения персонажей: они могут ссориться и мириться друг с другом, спорить и договариваться о совместных действиях, бороться или воевать. Взаимоотношения самих детей тоже усложняются, ведь теперь им надо договариваться не только о том, во что играть и кто какую роль будет исполнять, но и том, как будут развиваться события, какие эпизоды включать в игру, а какие нет, и кто кого победит. Поэтому, играя друг с другом в сюжетно-ролевые игры, дети начинают учиться азам делового общения. На первых порах здесь очень важно участие взрослого, который учит детей договариваться и искать справедливые и взаимоприемлемые решения всех спорных вопросов.

Сюжетно-ролевые игры помогают ребёнку успешно "переваривать" любые события, которые сильно потрясли или задели его, - радостные или страшные, печальные или обидные. В игре малыш может много раз переживать новогодний праздник или посещение цирка - до тех пор пока эмоционально не "насытится" этим опытом. Точно так же он может многократно проживать те чувства, которые вызывает у него любимый мультик или книжка.

Игра позволяет также "переиграть" события, которые закончились неудачей, помочь примириться с потерей и эмоционально подготовиться к будущим событиям, вызывающим радостное или тревожное волнение (поступление в школу, поездка в гости или на рыбалку и тому подобное).

Третий этап: сюжетно-ролевые игры (продолжение).

- Накапливая игровой опыт, ребёнок становится способен разыгрывать всё более сложные сюжеты: увеличивается число сменяющих друг друга игровых ситуаций и количество героев, ребёнок может начать играть за разных персонажей по очереди, усложняются действия героев и их взаимоотношения. В четыре-пять лет много играющие дети обычно уже готовы включаться в такую игру, если её организует взрослый, в пять - пять с половиной лет - играть в неё самостоятельно или с другими детьми. **Дети, с которыми играют мало, если и достигают уровня сложных сюжетно-ролевых игр, то уже в школьном возрасте.**

Играя в сюжетно-ролевую игру, ребёнок уже удерживает в сознании не только смысл конкретного игрового действия, но и его включённость в сюжет, его смысловые связи с другими эпизодами игры. Тем самым смысловое строение сюжетно-ролевой игры оказывается многоуровневым.

Однако если развитие игровой деятельности ребёнка остановится на уровне сюжетно-ролевых игр и если эту остановку впоследствии не компенсировать, его самостоятельность будет ограниченной - он будет легко действовать по готовым, заранее известным сценариям, но ему будет трудно гибко выстраивать свои действия в постоянно меняющихся обстоятельствах. Такой человек сможет успешно строить свою жизнь в стабильных и достаточно простых жизненных условиях, но будет не готов к поиску решений в сложных, противоречивых и конфликтных жизненных ситуациях - таких как ситуации выбора профессии и места работы, ситуация семейного конфликта или крушения жизненных планов.

На уровне сюжетно-ролевых игр ребёнок может остановиться, если сначала взрослые проводили с ним много времени, а потом переключились на решение каких-то своих проблем и перестали играть и разговаривать с малышом, решив, что он уже большой. Если же вы много играете со своим сыном или дочерью на протяжении всего дошкольного детства, то годам к шести-семи (а иногда и раньше) он или она сможет достичь следующего уровня развития ролевой игры - уровня творческих сюжетных игр.

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры

- От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей.

Строительство игрушечных городов и придумывание жизни в них и взаимоотношений их обитателей, войны между придуманными странами, жизнь кукольной семьи - вот лишь некоторые из частых тем творческих сюжетных игр.

Сюжеты этих игр могут быть навеяны прочитанными книгами, какими-то яркими событиями или повседневными впечатлениями, но ребёнок свободно обращается с ними, примеривает сюжет на себя, меняет ход и исход событий, моделирует разные варианты возможного хода событий, в том числе - и заведомо невозможные в реальной жизни и даже абсурдные. Сюжет в этих играх может развиваться по-разному, и если дети играют вдвоём или втроём, важной частью игры становится "договаривание" о том, как будут развиваться события.

Творческие сюжетные игры развивают у ребёнка воображение и способность проигрывать в уме разные варианты развития событий, способность понимать других людей и мотивы их поведения, умение гибко менять своё поведение при изменении ситуации. Если ребёнок достигает этого уровня, у него появляется психологическая основа для успешного проживания сложных жизненных ситуаций - ситуаций выбора и неудач, конфликтов и кризисов.

Развитие сюжетно-ролевых игр не останавливается с концом дошкольного возраста. Расцвет творческих сюжетных игр обычно приходится на 7-10 лет, когда дети, если им есть с кем играть и у них есть на это время, могут придумывать и разыгрывать целые приключенческие повести. Если ребёнку играть не с кем, то игра может переходить во внутренний план, т.е. превращаться в мечты и свободное фантазирование. В последующие годы творческие сюжетные игры могут перерасти в придумывание всевозможных историй, увлечение театром, изобразительным искусством и другими творческими видами деятельности, а также в содержательное и эмоционально-личностное общение со взрослыми и сверстниками.