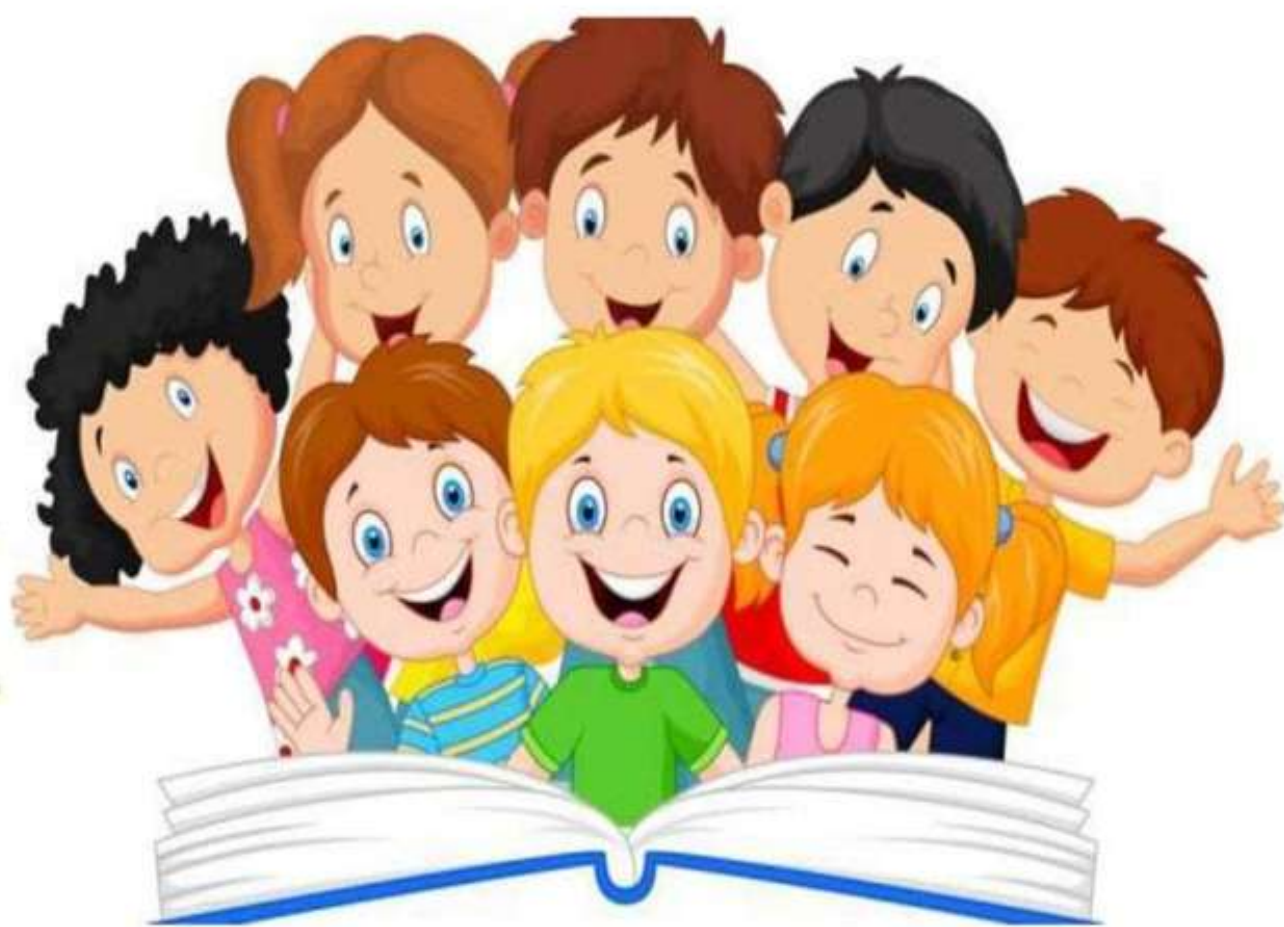


*Практические
рекомендации для
воспитателей при
составлении игровых
карточек*



Разные авторы по-своему рассматривают классификацию игр и дают определение самого понятия «игра».

В основе классификации Е. В. Зворыгиной и С. Л. Новоселовой лежит представление о том, что по, чьей инициативе возникают игры (*ребенка или взрослого*).

Выделяется три класса игр:

1. Игры, возникающие по инициативе ребенка;

- Самостоятельные игры.
- Игра – экспериментирование.
- Самостоятельные сюжетные игры.
- Сюжетно-отобразительные.
- Сюжетно-ролевые (*творческие*).
- Режиссерские.
- Театрализованные.



2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с целью образования и воспитания:

- Игры обучающие (*игры с правилами*).
- Дидактические, (сюжетно-дидактические, словесно-дидактические, музыкально - дидактические, настольно-печатные).
- Подвижные.
- Развивающие (*или познавательные*).
- Игры – забавы или развлечения.
- Театрализованные (*драматизации*).

3. Народные игры, которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей: традиционные или народные (исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым).

4. Игры на развитие эмоциональной сферы.



Рассмотрим кратко, **как составить картотеку игр.**

1. Она может быть выполнена в любом удобном педагогу варианте для простоты и удобства использования: карточки ламинированные, удобно помещающиеся в кармане, чтобы можно было взять с собой на прогулку и при необходимости всегда подсмотреть игровые задачи и описание игровых действий.
2. Распечатана на отдельных листах и вложены в файловые папки, как это сделано во всех группах.
3. Может оформлена в виде альбома, блокнота, раскладушки в зависимости от творчества воспитателя.

Главное – игры должны быть подобраны в соответствии с возрастом детей, где он должен быть указан, иметь цели, игровые задачи, необходимый материал, игровые описания, авторов и источник.

Дидактические игры всегда имеют в наличии задачи учебного характера – обучающую, которые воплощаются создателями игры в соответствующем содержании и реализуется с помощью **игровых действий**, которые выполняют дети. На современном этапе именно дидактическая игра оказывается наиболее эффективным средством для ознакомления, уточнения и систематизации знаний об окружающем мире: природном и социальном. А это значит, что дидактические игры следует разделить по разделам:

- Игры природоведческого содержания (*экологические*).
- Игры нравственно-патриотического содержания («Хорошо-плохо», «Поступи правильно» и т. д.).
- Игры, направленные на обеспечение безопасности жизнедеятельности.
- Игры, содержание которых связано с профессией людей.

Подвижные игры также имеют правила, игровые обучающие и оздоровительные задачи и классифицируются по степени подвижности (*игры малой, средней, большой подвижности*) по

преобладающим движениям (игры с мячом, с лентами, веревками, с обручем).

Развивающие игры.

С помощью развивающих (познавательных) игр дети учатся различать и определять форму, величину предмета, цвет, ориентироваться в пространстве, сравнивать и группировать предметы, как по внешним признакам, так и по их назначению, решать задачи. Играя, у них воспитывается сосредоточенность, внимание, настойчивость, развиваются познавательные способности.

Игра – забава, игра – шутка! Что ее отличает от других игр?

Прежде всего, элемент неожиданности, сюрпризности. Играм-забавам должен сопутствовать элемент веселого удивления. Веселое настроение человека – это богатейший капитал. Никто так не ценит хорошую шутку-забаву, как дети. Проводя игру-забаву, можно не только передавать хорошие умения интересы, вкусы, привычки, но и воспитывать детей без нравоучений, подмечать много интересного в поведении, темпераменте, характере ребенка.

Театрализованные игры.

Основные направления развития театрализованных игр в дошкольном возрасте заключаются в постепенном переходе ребенка от индивидуальной игры к групповой, где исполняют роли 3 и более человек; от театрализованных постановок под наблюдением взрослых к самостоятельной игровой деятельности; от имитации действий литературных персонажей к осознанию собственных эмоций.

