



## О новой классификации детских игр

Существует много классификаций игр, так как время от времени возникала и возникает потребность в их систематизации с целью наиболее адекватного использования в воспитании и обучении детей.

Большинство классификаций опирается на содержание и воспитательную или развивающую направленность детских игр, специфику использования игрушек, особенности поведения играющих и т. п. Есть классификации, основанные на выделении психических процессов, преимущественно реализуемых в игре. Неоднократно выдвигались классификационные принципы, определяемые этнической принадлежностью играющих, древностью игр и их направленностью на воспитание тех или иных черт личности. В основу классификации игр иногда предлагается положить их внутреннее строение. Распространены также классификации, связанные с особенностями материала игрового поля или места, где играют.

Изучение отечественной и зарубежной литературы, посвященной проблеме детских игр, показывает, что их многообразие требует пристального внимания к ним, в том числе и с точки зрения их классификации.

Вместе с тем в последние десятилетия в некоторых программах из всего многообразия игр были выбраны лишь сюжетно-ролевые, дидактические, подвижные, иногда еще и музыкальные, что свидетельствует о недооценке игры как традиционного средства воспитания детей и как формы организации их жизни.

У многих практических работников нет четкого представления о многообразии детских игр и, как следствие, понимания их сущности. В результате игры недостаточно используются в педагогическом процессе. Итог весьма печален: в образовательном пространстве игра все больше вытесняется занятиями. Дошкольников учат, учат и учат... Забыв о том, что А. В. Запорожец называл игру специфически детской деятельностью, а Л. С. Выготский считал игру «девятым валом» в развитии ребенка (в игре он становится на голову выше себя). Без конца повторяют, что игра — ведущая деятельность дошкольника, забывая, что она именно потому ведущая, что в ней, как отмечал А. Н. Леонтьев, развиваются новые психические прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения у младшего школьника стимула к учебе. Нет игры

у дошкольника — нет интереса к учебе у школьника. Эта истина известна всем, но на практике она игнорируется. И это понятно: хочется быстрее «выучить», показать родителям, что ребенок уже «все знает» и к школе готов. Дело доходит до того, что некоторые родители выступают против игр в дошкольном учреждении, считая их пустой тратой времени.

Происходит трансформация общественного мнения: отказ от игры в пользу учебы. Более того, появляются призывы к тому, что и самой игре следует учить. Игра фактически сводится к игровым приемам, «обыгрыванию» учебного материала, подчас используется как сплошное «поле» обучения.

Нет сомнений: знания нужны дошкольнику, и было бы ошибкой противопоставлять игру процессу получения жизненного опыта и знаний. Но дело в том, что именно игра выполняет в этом процессе наиважнейшую роль. Достаточно вспомнить, что такая функция человеческого мышления, как символизм, формируется в игре (Ж. Пиаже) и является важнейшей основой обогащения познавательного развития.

За всю историю человеческой цивилизации сложились многие виды игр. Каждый из них имеет свое значение для развития психики и социальной адаптации ребенка, а в целом они обеспечивают всестороннее развитие личности, создают предпосылки для ее дальнейшего формирования в иных, неигровых формах деятельности. **В игре развивается то, что будет нужно ребенку и в его взрослой жизни.** Приобретение социального опыта, представленного в богатейшем и разнообразнейшем содержании игр, дает ребенку возможность для более полной ориентировки в мире. **Игра не является «способом» получения новых знаний, она, скорее, служит механизмом перевода знаний с уровня поверхностного ознакомления на уровень обогащения опыта ребенка.**

Итак, знание и игра не противоречат друг другу. Наоборот: **нет знаний — нет игры, нет игры — нет знаний.** Это обеспечивается различными функциями (и содержанием) игр, сложившимися исторически и представляющими систему, охватывающую практически все потребности развития ребенка. Особенностью этой системы является наличие игр, исходящих от самого ребенка, и тех игр, которые в той или иной форме исходят от взрослых. Последние аккумуля-

лируют механизмы деятельности, ее содержание и форму, которые ребенок должен присвоить, сделать своим достоянием. Первые — это игры, в которых ребенок использует свой жизненный опыт и обогащает его в собственной и независимой игровой деятельности.

Предлагаемая нами классификация игр, не отрицая рациональности прежних подходов, выдвигает в качестве основы классификации категорию «инициативы», исходящей от субъектов игры. Соответственно выделяется три класса игр.

**Первый класс — игры, возникающие по инициативе самих детей** как своеобразная практическая форма размышления ребенка об окружающей его природной и социальной действительности. К ним относятся **самодеятельные игры-экспериментирования с природными объектами и явлениями, животными, людьми, игрушками и другими предметами и самодеятельные сюжетные игры (сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские и театрализованные).**

**Второй класс — игры, возникающие по инициативе взрослого (обучающие и досуговые игры).** Они приходят к детям от взрослых, но дети, освоив их, могут играть в них самостоятельно, что способствует обогащению самодеятельных игр.

**Третий класс — так называемые традиционные или народные игры,** возникшие в глубинах этноса. Особый интерес представляют **архаические народные игры:** они позволяют оценить процесс становления игр, приобщиться к универсальному общечеловеческому опыту и соответствующим ему механизмам деятельности.

Все классы игр исторически связаны между собой. Наиболее древними являются игры-экспериментирования и примитивные символические сюжетные игры. За ними следуют архаические народные игры, на основе которых складывались обучающие и досуговые игры.

Современная психология и педагогика игры дает возможность практикам использовать достоинства игр всех трех классов при условии четкого понимания их специфики, определяемой критерием инициативы.

И последнее: **ведущими в дошкольном возрасте являются игры, возникающие по инициативе ребенка.** Игры других классов в основном «обслуживают» процессы обучения и воспитания.

**Классификация игр детей раннего, дошкольного  
и младшего школьного возраста**

Игры			Возрастная адресованность (годы жизни детей)									
Классы	Виды	Подвиды	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4									
Игры, возникающие по инициативе ребенка	Игры-экспериментирования	С природными объектами				+	+	+	+	+	+	+
		С животными и людьми					+	+	+	+	+	+
		Общениа с людьми	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Со специальными игрушками для экспериментирования	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Сюжетные самостоятельные игры	Сюжетно-отобразительные		+	+							
		Сюжетно-ролевые			+	+	+	+	+			
		Режиссерские				+	+	+	+	+	+	+
		Театрализованные					+	+	+	+	+	+
Игры, связанные с исходной инициативой взрослого	Обучающие игры	Автодидактические предметные	+	+	+	+	+	+				
		Сюжетно-дидактические			+	+	+	+				
		Подвижные		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Музыкальные		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Учебно-предметные дидактические				+	+	+	+	+	+	
	Досуговые игры	Интеллектуальные					+	+	+	+	+	+
		Забавы		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Развлечения				+	+	+	+	+	+	+
		Театральные					+	+	+	+	+	+
		Празднично-карнавальные			+	+	+	+	+	+	+	+
		Компьютерные				+	+	+	+	+	+	+
Игры народные, идущие от исторических традиций этноса	Обрядовые игры	Культовые								+	+	+
		Семейные			+	+	+	+	+	+	+	+
		Сезонные			+	+	+	+	+	+	+	+
	Тренинговые игры	Интеллектуальные					+	+	+	+	+	+
		Сенсомоторные	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Адаптивные			+	+	+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игрища						+	+	+	+	+
		Тихие	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Забавляющие	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Развлекающие			+	+	+	+	+	+	+	+

Предлагаемая классификация игр позволяет воспитателю представить направление использования различных видов игр в педагогическом процессе. Так, самостоятельные игры — это свободные игры самих детей. Обучающие игры выступают в качестве формы и содержания занятий, проводимых с детьми. Наблюдаемое сегодня в теории и практике стирание грани между самостоятельными и обучающими играми недопустимо. Подчинение игры задачам обучения наносит детям ущерб, приводит к исчезновению самостоятельных игр и снижает познавательную мотивацию, которая является основой формирования учебной деятельности. Так, например, долгие годы в практике дошкольного воспитания творческие самостоятельные

игры подменялись сюжетно-дидактическими, тематика и содержание которых были направлены на ознакомление детей с окружающим и трудом взрослых («Почта», «Больница», «Парикмахерская», «Строители», «Аптека», «Магазин» и т. п.). Только сейчас, в результате научных исследований в области психологии и педагогики дошкольной игры, анализа, практике и программ воспитания различной направленности, стало ясно: самостоятельные игры и сюжетно-дидактические игры не одно и то же, и все они занимают свое место в жизни ребенка и в педагогическом сознании.

Возрастная адресованность различных видов игр опирается на представление о непрерывности игры в жизни ребенка. Следует подчеркнуть, и это видно из

таблицы, что некоторые игры характерны для определенного возраста, а некоторые — практически для всех возрастных групп (их содержание, естественно, меняется). Так, сюжетно-ролевая игра четко локализуется в возрастном диапазоне от 3 до 7 лет и затем исчезает практически бесследно. А режиссерские самодеятельные и театрализованные игры имеют свое продолжение в младшем школьном возрасте и являются основой детского творчества. Например, режиссерские игры малышей превращаются в составляемые младшими школьниками «Мультики-сериалы», затем — в иллюстрированные сценарии и, наконец, просто в сценарии, от которых один шаг до сочинения рассказов, театральных постановок и т. д.

В классификации впервые представлены компьютерные игры в качестве одного из подвидов досуговых игр. Однако этим их значение не исчерпывается: компьютерные игры могут принимать форму режиссерской игры, а также использоваться в качестве обучающих игр (одна из форм учебно-предметных дидактических игр).

Среди народных игр в педагогическом процессе образовательного учреждения особое значение имеют тренинговые игры, формирующие сенсомоторную культуру ребенка и позволяющие сформулировать у него необходимые социальные качества, являющиеся базисными характеристиками личности.

Новая классификация игр поможет выработать верную стратегию применения игры в воспитательном процессе детского сада, начальной школы и семьи.

**С. НОВОСЕЛОВА,**  
Центр «Дошкольное детство»  
им. А. В. Запорожца,  
Москва

## Еще раз о природе детской субкультуры

*Статья первая*

Разговор о природе, феноменах и проблемах детской субкультуры был начат на страницах журнала «Дошкольное воспитание» уже несколько лет назад статьей Н. Михайленко, Н. Коротковой «К портрету современного дошкольника» (Дошкольное воспитание.— 1993.— № 1). Нам хотелось бы еще раз

вернуться к затронутым вопросам и продолжить этот разговор.

Каждый взрослый был когда-то ребенком. Вспоминая о собственном детстве, он невольно ловит себя на мысли о том, что тогда-то он был совсем иным, отличным от себя сегодняшнего. И вовсе не потому, что меньше знал и умел. Вот это ощущение принадлежности ребенка к особому миру в мире, к самобытной субкультуре прекрасно описано в многочисленных произведениях русских и зарубежных писателей, посвященных своеобразию «детской души». Внешним выражением самобытности детства, его культурной автономии являются феномены детской субкультуры, с которыми внимательный взрослый, общаясь с детьми и наблюдая за ними, встречается ежечасно. Детская субкультура — особая система бытующих в детской среде представлений о мире, ценностей и т. д., которая отчасти стихийно складывается внутри господствующей культурной традиции данного общества и занимает в ней относительно автономное место. Она находит свое выражение в различных играх, ритуалах, словесных произведениях и др. Детская субкультура — своего рода культура в культуре, живущая по специфическим и самобытным законам, хотя и «встроенная» в общее культурное целое.

Известно, что ребенок по ходу развития обособляется, эмансипируется от окружения близких взрослых, обретает все большую независимость, самостоятельность и свободу в действиях и поступках. Нечто подобное наблюдается и в истории человечества. На определенном ее этапе человеческий мир как бы разделится на мир взрослых и мир детей. Однако произошло это не сразу.

На первых порах дети равноправно включались в коллективы взрослых, участвовали в совместном с ними производительном труде. Историческими свидетельствами о том, как это происходило на самой заре цивилизации, мы фактически не располагаем. Однако некоторый свет на это проливают данные о жизненном укладе представителей архаических («примитивных») культур, которые до сих пор существуют в отдаленных точках нашей планеты (Центральная Африка, Океания и др.). Так, по свидетельству выдающегося русского путешественника и этнографа Н. Н. Миклухо-Маклая, члены одного из племен, населяющих берег Новой Гвинеи, обработку почвы производят следу-