



# Режиссерские игры дошкольников: история, специфика, возможности

Трифонова Е.В.,  
кандидат психологических наук,  
доцент Института детства МПГУ



# Определение

**Режиссёрская игра** - это игра, которую ребёнок затевает с некоторым числом игрушек, при этом на себя он роль не берёт, но наделяет ролями игрушки, действует от лица каждой из них и одновременно «режиссирует» общее действие, сам находясь вне разыгрываемой ситуации. Бывают как индивидуальные, так и коллективные.



Harry Brooker Afternoon Games (1894)

В отечественной и зарубежной научной и методической литературе *режиссёрские игры* подчас называются:

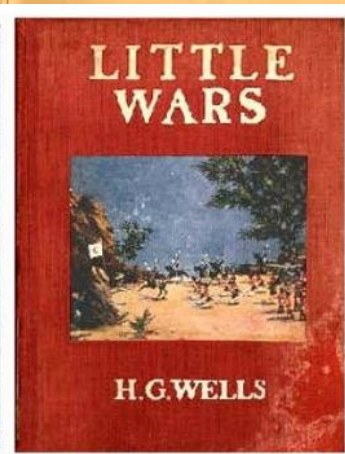
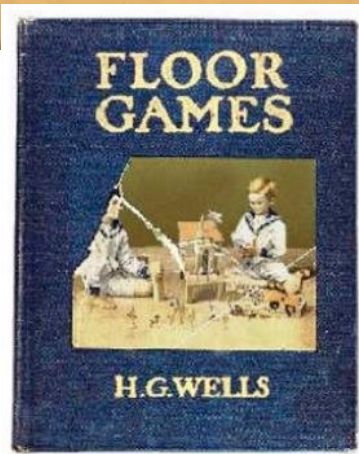
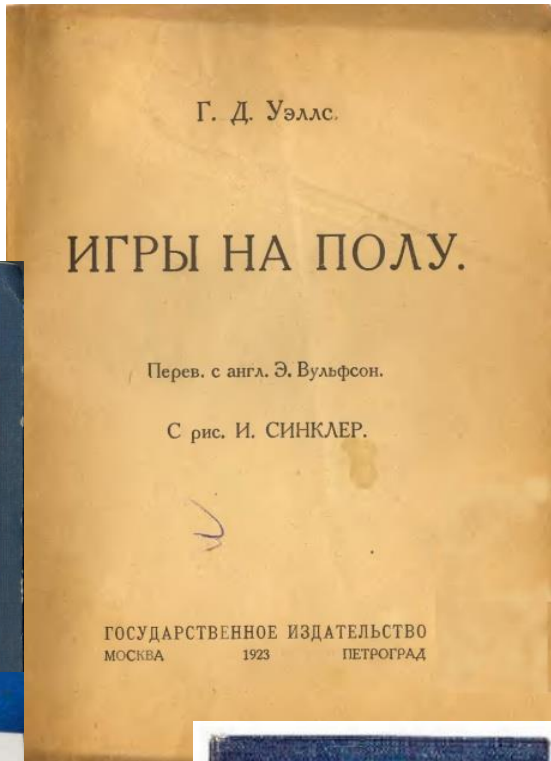
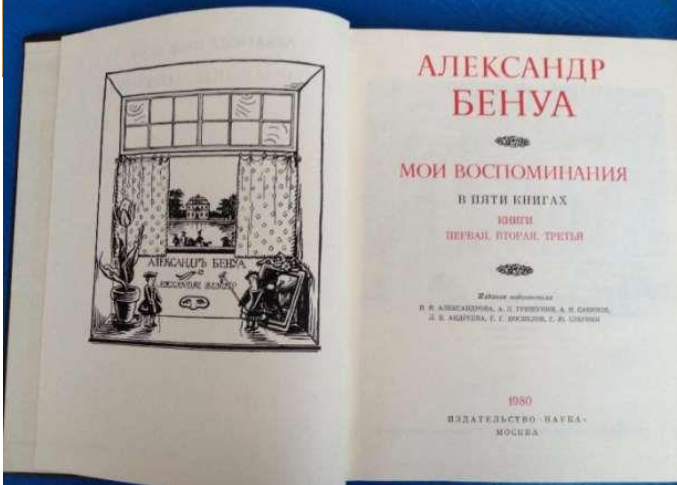
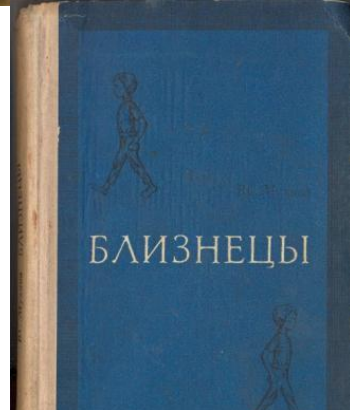
- ✓ игрой «в окружающий мир»,
- ✓ повествовательными,
- ✓ проекционными,
- ✓ комбинационными
- ✓ играми-инсценировками.



# Феномен режиссёрской игры



А. Анкер «Выздоровление»  
(кон.19-нач.20 в)

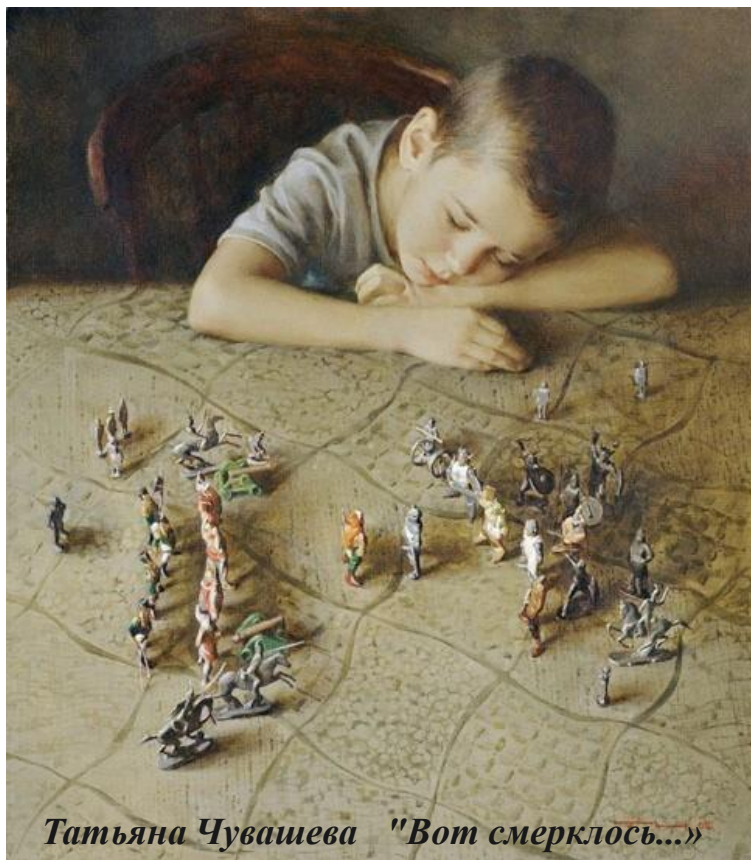


Lowenfeld's World Technique





# Специфика режиссёрской игры



- наличие предмета, наделяемого игровым значением
- преимущественно индивидуальная форма реализации
- вне (над) игровая позиция ребенка



# Социогенез детской игры



- Предшествует сюжетно-ролевой и служит одним из условий ее возникновения в онтогенезе и в культурогенезе.
- Возникает в эпоху неолита
- Требуется материальный носитель игрового значения, т.е. игрушки.

# Первые игрушки

«При появлении человека на земле  
игрушка уже существовала» (Аркин Е.А.)





# Символические архаические игры



Новосёлова С.Л., Асадулаева Н.А. Развивающая функция архаических игр. // Мир психологии. 1998. № 4.

Фролова А.Н. Игры народов Крайнего Северо-Востока России. – М., 2000.

Новосёлова С.Л. Игра: определение, происхождение, история, современность. // Детский сад от А до Я. 2003. № 6.

Емельянова Н.Б. Игры чукотских детей. // В кн.: Просвещение на Крайнем Севере: Сб.ст. № 23. – Л., Просвещение, 1987.

*Игра утиными носами* – Опис. Красильников В.П. Фотография М.Г. Фарафонтова, 2002.

[http://www.invur.ru/index.php?page=npot&cat=npub&doc=hanty#doc\\_17](http://www.invur.ru/index.php?page=npot&cat=npub&doc=hanty#doc_17)

# Первые куклы: игрушка или предмет культа?



Египет IV–III век до н. э.



Греция, VII в до н.э.



# «Взрослым тоже хочется играть в игрушки!»

Миниатюрные копии настоящих домов начали создаваться в Европе с XVII века

*Кукольный домик из музея г. Амстердам – Rijksmuseum, Amsterdam. Object number BK-14656*

[http://www.rijksmuseum.nl/aria/aria\\_assets/BK-14656?lang=en&context\\_space=&context\\_id](http://www.rijksmuseum.nl/aria/aria_assets/BK-14656?lang=en&context_space=&context_id)



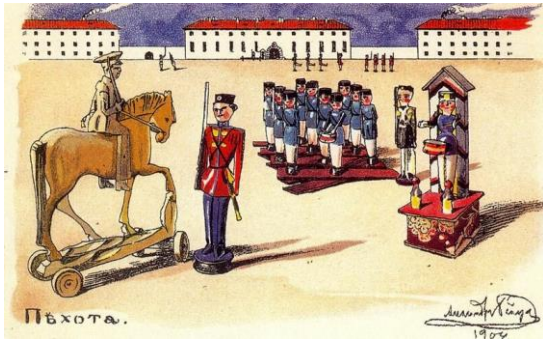
# Нащокинский домик



«Домик Нащокина доведён до совершенства – недостаёт только живых человечков. Как бы Маша им радовалась»  
*(из письма от 4 мая 1836 г. А.С. Пушкина жене)*



# Домик Александра Бенуа



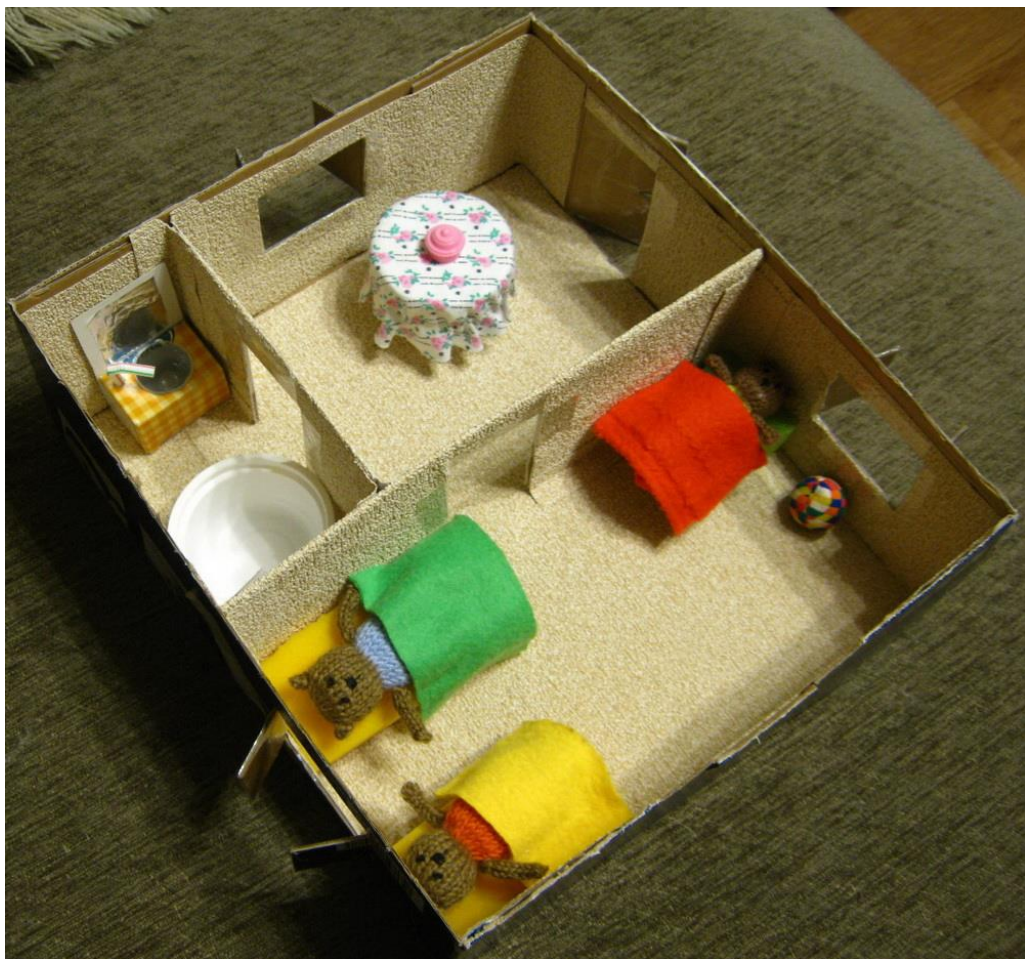
«...Домик был бумажный, картонный, комнаты были не выше пяти вершков, да и комнат было всего три, из которых одна, большая, служила залой, другая — и столовой и спальней, а третья кухней, но зато все это изумительно воспроизводило настоящую и притом довольно “шикарную” квартиру. < ... > Официальными жильцами моей квартиры значились куколки, очень мило одетые: господин и дама ... Однако подлинным обитателем был, разумеется, я. Мне и не нужны были эти “фигуранты”, которых я вскоре и спровадил в коробку со всякой всячиной, раз я мог сам часами просиживать перед “своей” квартирой, расставляя мебель, накрывая стол, возясь с камином, у которого, за металлической решеточкой, лежала лопаточка и щипцы. При этом я воображал, что “сегодня будут гости”, что вот гости явились и им из кухни несут вкусные вещи. Мне не приходило в голову, что тут нужна еще хозяйка, но с какими-то все же воображаемыми тварищами, с Петей и с Сашей, я мог подолгу разговаривать, они меня навещали в “квартире”, и с ними же я продолжал беседовать, когда бонна укладывала меня спать.

# Самодельные пространства и персонажи, «макетная» предметная среда





# «Развивающая» и «не развивающая» игровая среда





# Традиционные игры «в солдатики»



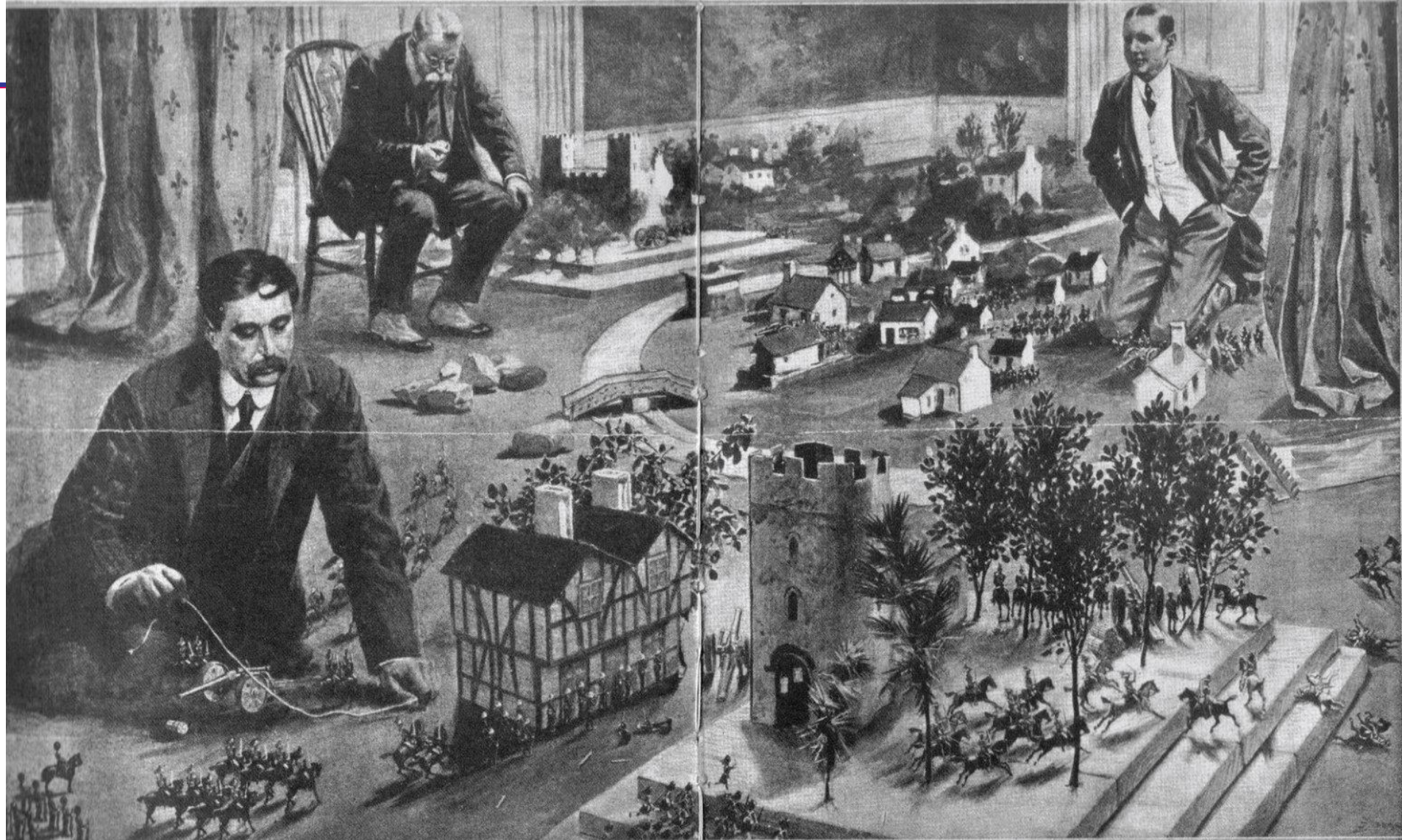
Wilhelm Richter (Austrian, 1824-1892) Domestic Scene or Playing with Tin Soldiers. 1860





# H. G. WELLS, THE ENGLISH NOVELIST, PLAYING AN INDOOR WAR GAME

(From a Drawing by S. Begg in the Illustrated London News.)



Mr. Wells has developed his game so that the country over which the campaign is to be fought is laid out in any desired manner, with the aid of branches of shrubs as trees, with cardboard bridges, rocks, chalked-out rivers, streams and fords, cardboard forts, barracks, houses, and what not; there are employed leaders, infantrymen and cavalrymen, and guns firing wooden cylinders about an inch long, capable of hitting a toy soldier nine times out of ten at a distance of nine yards, and having a screw adjustment for elevation and depression. There are strict rules governing the combat. Before a battle begins, the country is divided by the drawing of a curtain across it for a short time, so that the general of each opposing army may dispose of his forces without the enemy's being aware of that disposition. Then the curtains are drawn back and the campaign begins. All moves of man and guns are timed. An infantryman moves not more than a foot at a time, a cavalryman not more than two feet, and a gun, according to whether cavalry or infantry are with it, from one to two feet. Mr. Wells is seen on the left of the drawing, taking a measurement with a length of string, to determine the distance some of his forces may move. On the right and left are seen the curtains for dividing the country before beginning the game.





## Режиссёрские игры с самодельными игрушками





# Предметная среда режиссёрской игры в современном детском саду



# Режиссерская игра в онтогенезе

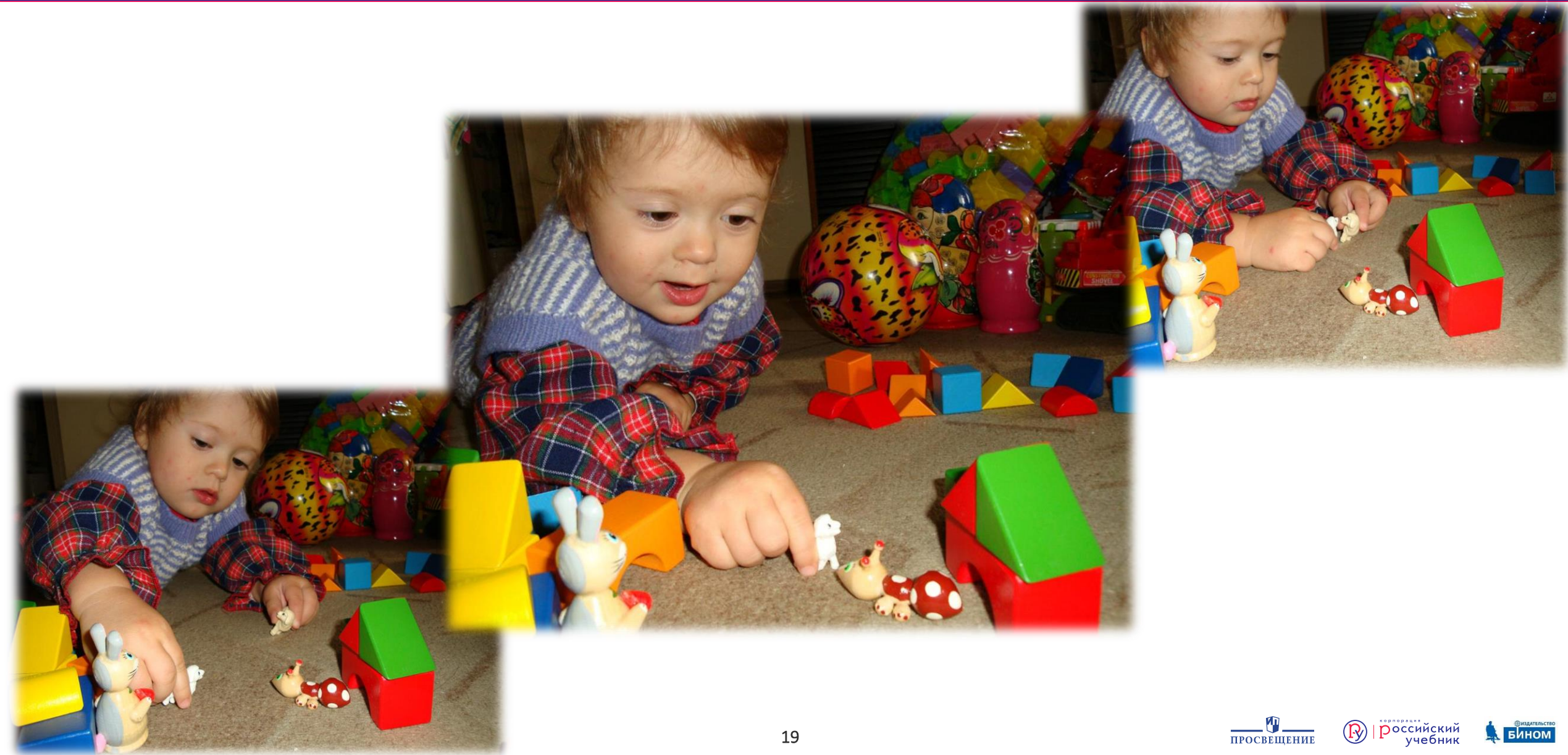


«В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является не только сюжетно-ролевая игра, как было принято считать вслед за Д.Б. Элькониным, но и последовательно сменяющие друг друга пять видов игр: режиссерская, образная, сюжетно-ролевая, игра с правилами и снова режиссерская игра, но на качественно новом уровне развития»

*Кравцова Е.Е. Психологические новообразования дошкольного возраста // Вопросы психологии. 1996. № 6. – С 71.*



# Режиссерская игра ребенка раннего возраста





# Режиссерская игра за пределами дошкольного возраста

Пластилиновый город, который дети – брат и сестра – строили каждое лето по три месяца (девочка с 12 лет до 17-ти и, мальчик в 6 до 11).



«главным ... была подготовка к игре, она занимала по 5-6 часов, а игра – 30-50 минут»  
(Аникеева Н.П.  
Воспитание игрой)



# Онтогенетическое развитие режиссерской игры

Возникает в раннем возрасте, предшествуя и подготавливая возможность появления сюжетно-ролевой игры

К концу дошкольного возраста – младшем школьном возрасте становится преобладающим видом игры.

Развивается в иные (в т.ч. неигровые) формы детской деятельности:

- Обобщение сюжета в правило (создание новых игр с правилами на основе сюжетных)
- Интериоризация сюжета (игры фантазирования => литературное творчество)
- Переход в продуктивные виды деятельности (моделирование, проектирование)

# Обобщение сюжета в правило

Выготский Л.С.: «Развитие от явной мнимой ситуации и скрытых правил к игре с явными правилами и скрытой мнимой ситуацией и составляет два полюса, намечает *эволюцию детской игры*»

«Воробышки и автомобиль»

Скрытое  
правило

Открытая роль

Открытое  
правило

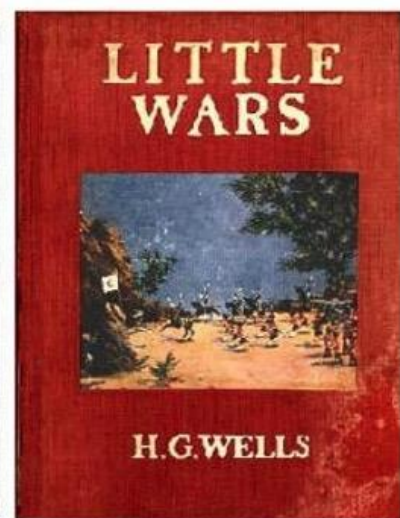
Скрытая роль

«Казачьи разбойники»





# Обобщение сюжета в правило



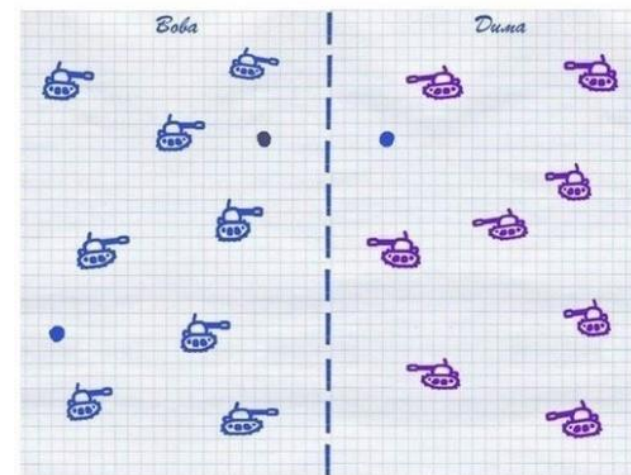
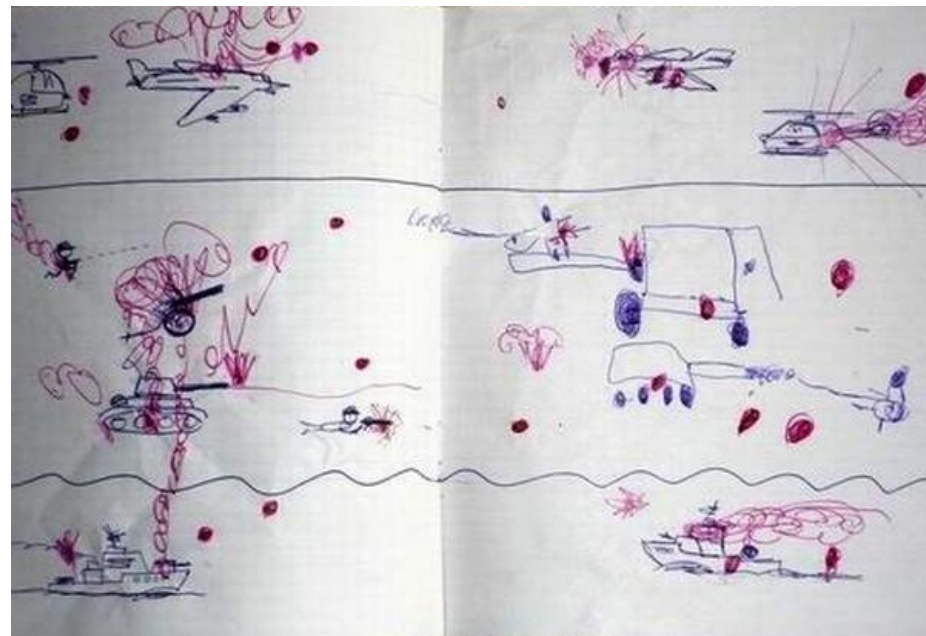
«... У сражений были свои правила, похожие на шахматы. Противники "ходили" по очереди. За ход можно было передвинуть каждую фигурку на определённое расстояние - пехотинца поменьше, всадника - побольше; сделать выстрелы из пушек, вступить в "рукопашную", т. е. бросить кубик и определить чей солдатик сильнее. (Уже во взрослом возрасте я узнал о множестве систем серьёзно разработанных игр в солдатики. Мы придумывали всё сами, никто нас не учил.)»

*А.Транер*

# Обобщение сюжета в правило

Игра с правилами как проявление ведущей деятельности, т.е. такая игра, где правило устанавливается самим ребенком, возникает только на границе дошкольного и младшего школьного возраста.

Этап нормотворчества, понимание смысла правила через его порождение



Из середины тетради вырывался двойной лист и рисовались танчики на каждой половине поля боя. Во время своего хода игрок рисовал ручкой на конце дула своего танка жирную точку, складывал лист по сгибу, и с обратной стороны рисовал такую же точку на том месте, где было видно след от «выстрела». В итоге на поле противника оставался чернильный отпечаток точки. Если он попадал на танк противника, то тот считался убитым.



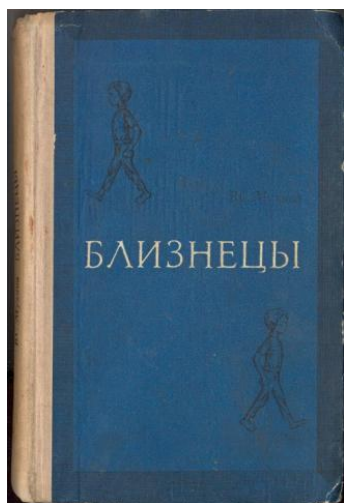
# Интерриоризация сюжета игры



К старшему дошкольному возрасту игровые действия почти полностью заменяются словом, и режиссерская игра преобразуется в игру-фантазирование, которая может осуществляться без каких-либо внешних игровых действий и речевого сопровождения – полностью «в голове» ребенка.



Если играет несколько детей, то такая игра принимает форму своеобразного совместного рассказывания, сочинительства. Таким образом, на этом этапе режиссерская игра представляет собой уже «чистый» сюжет.





# Переход в продуктивные виды деятельности

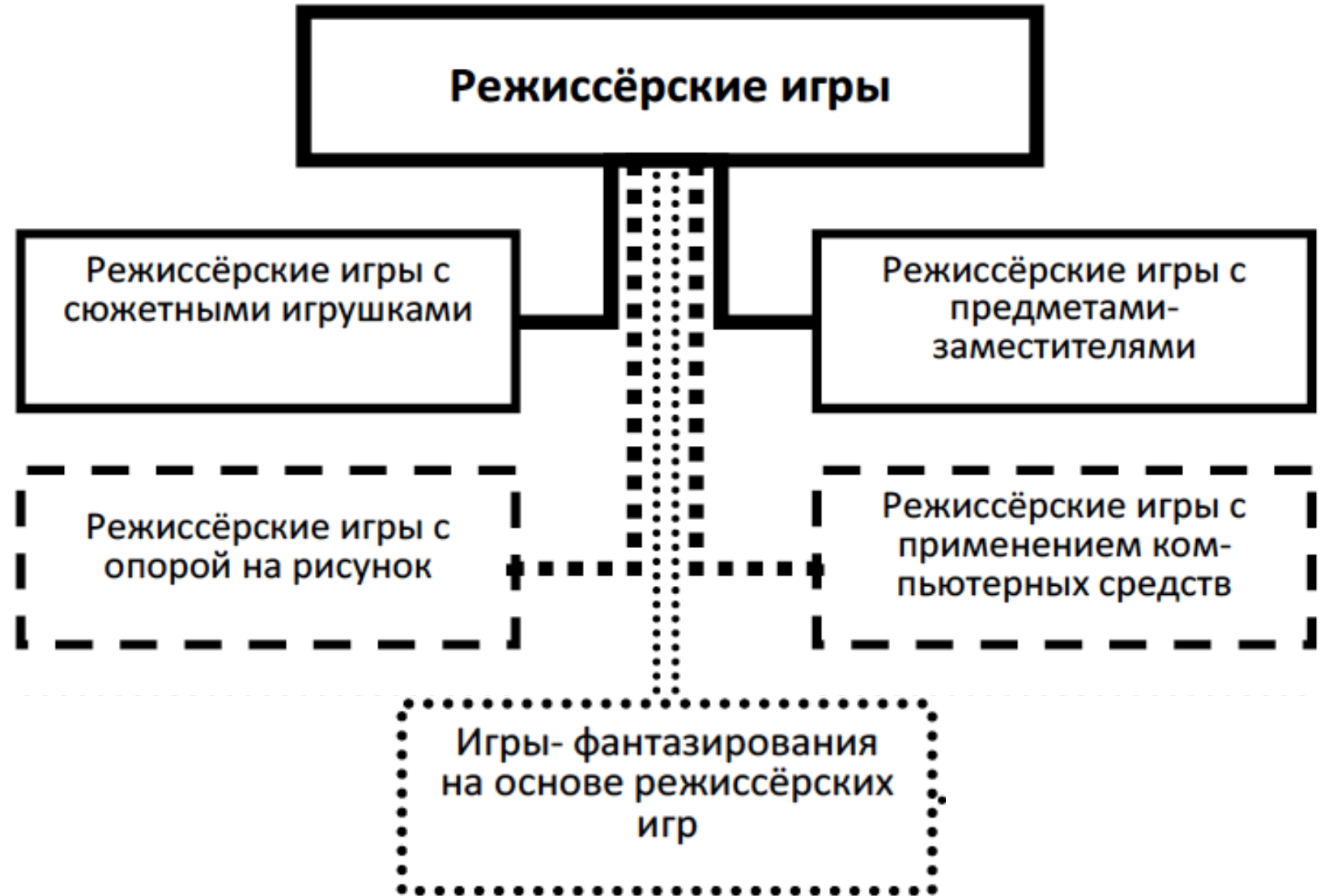






# Видовое разнообразие режиссерских игр

Основа классификации –  
тип игрушки-персонажа





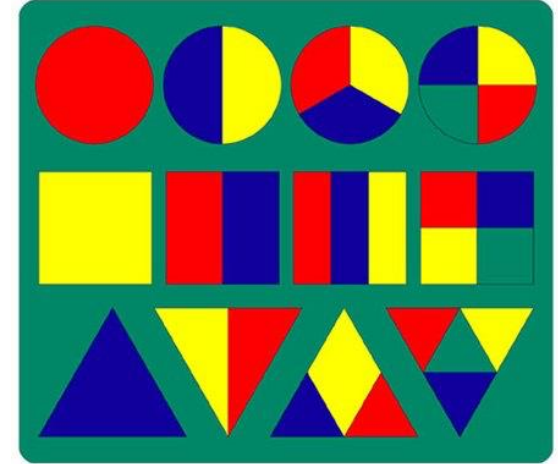
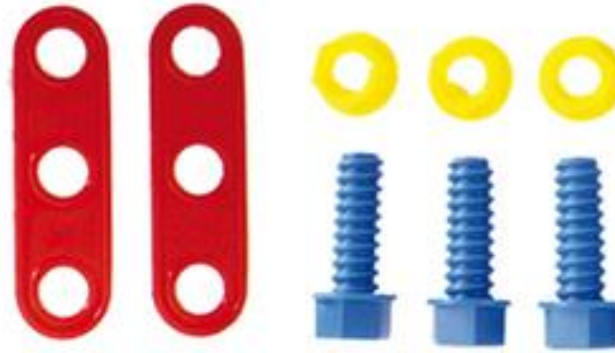
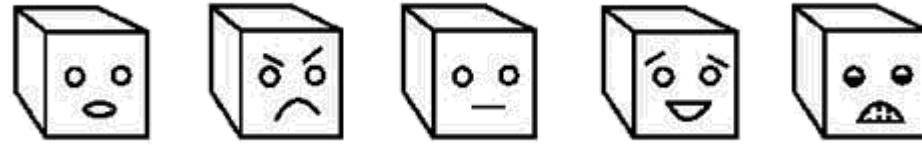
# Режиссерские игры с предметами-заместителями

Случайные предметы, приобретающие значение в  
смысловом поле игры



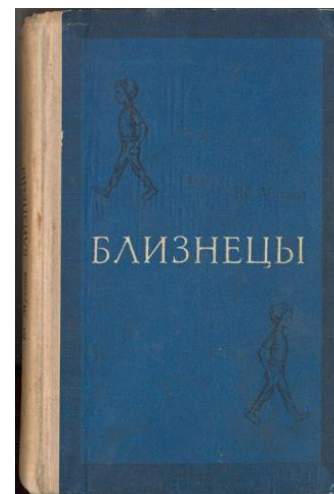
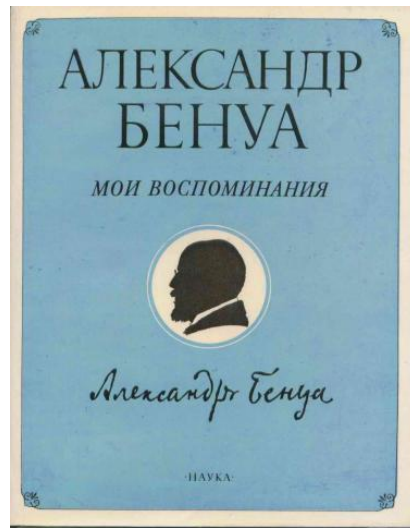


# Режиссерские игры с предметами-заместителями



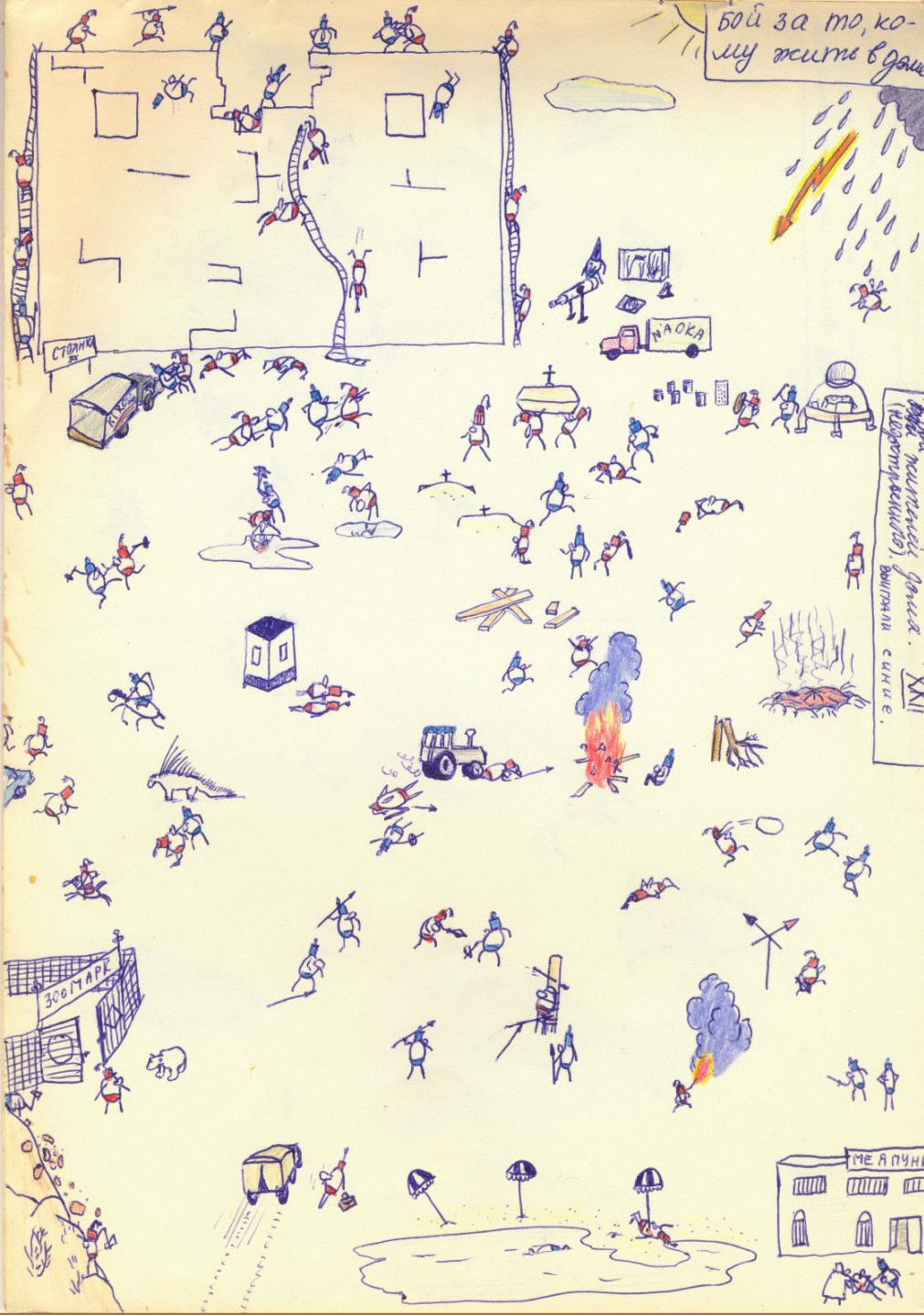


# Игры-фантазирования





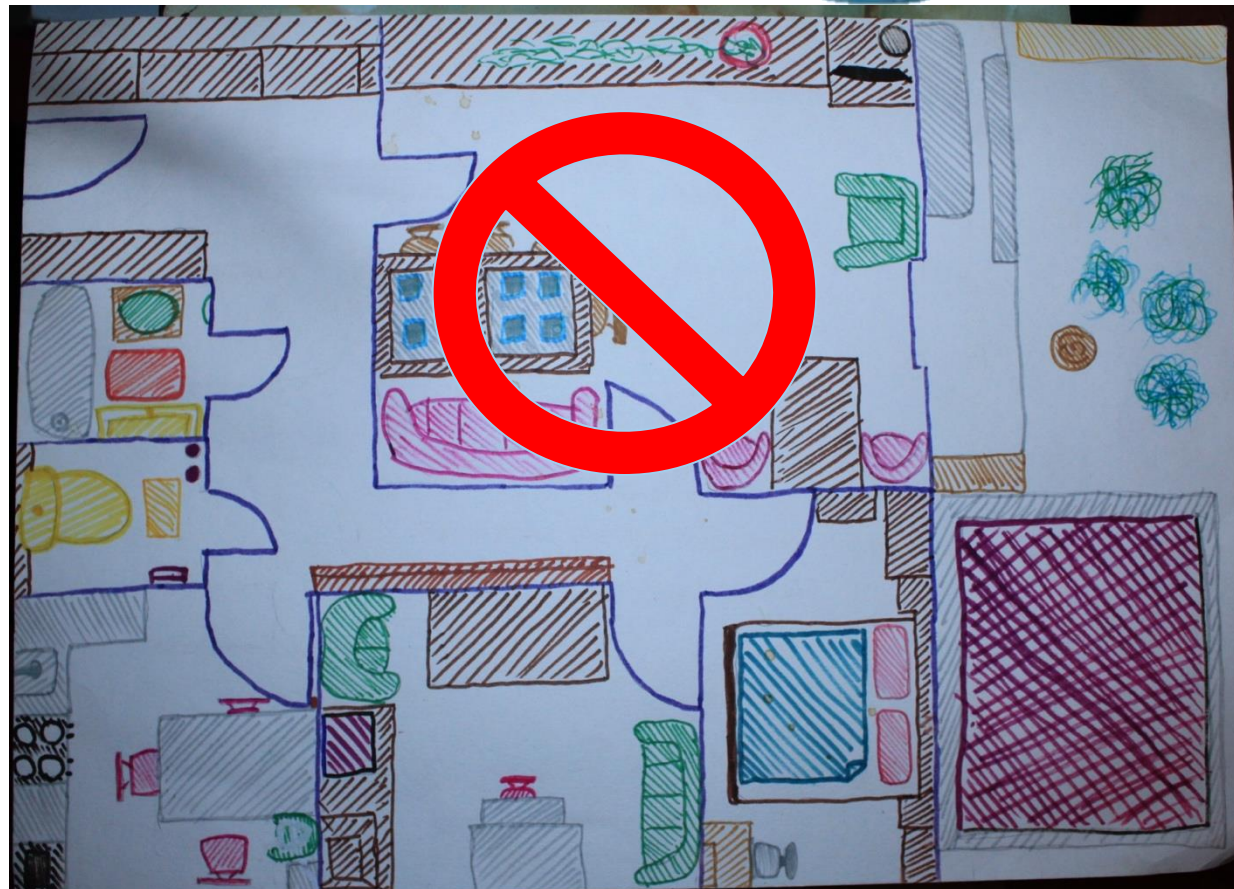
# Режиссёрские игры с опорой на рисунок



<http://www.stihi.ru/2013/02/28/7220>



# Режиссёрские игры с опорой на рисунок



# Режиссёрские игры с опорой на рисунок

## Сакулина Н.П. «Сюжетное» и «предметное» рисование

«У одних детей речь обильна и богата, процесс мышления интенсивен, но связь с процессом графического изображения слаба. В некоторых случаях ребенок перестает рисовать и продолжает лишь рассказывать, в других – рисунок тороплив, фрагментарен, мало понятен для окружающих, так как центр внимания ребенка – на повествовании, рисунок им воспринимается плохо, *он как бы видит то, чего и не изобразил, но о чем мыслит.*

Другие дети, наоборот, как бы полностью привязаны к рисунку; вырисовывая предмет за предметом, *они теряют первоначальный замысел, связь предметов между собой, сюжет рисунка.* У них появляется тенденция повторять рисунки, выполнением которых они овладели»



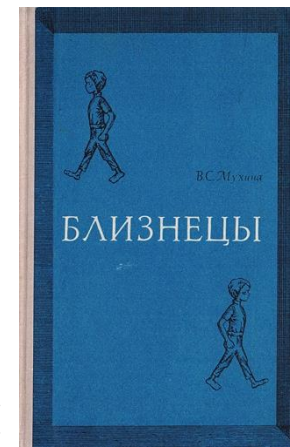
1955



# Режиссёрские игры с опорой на рисунок

## Мухина В.С. Рисование близнецов

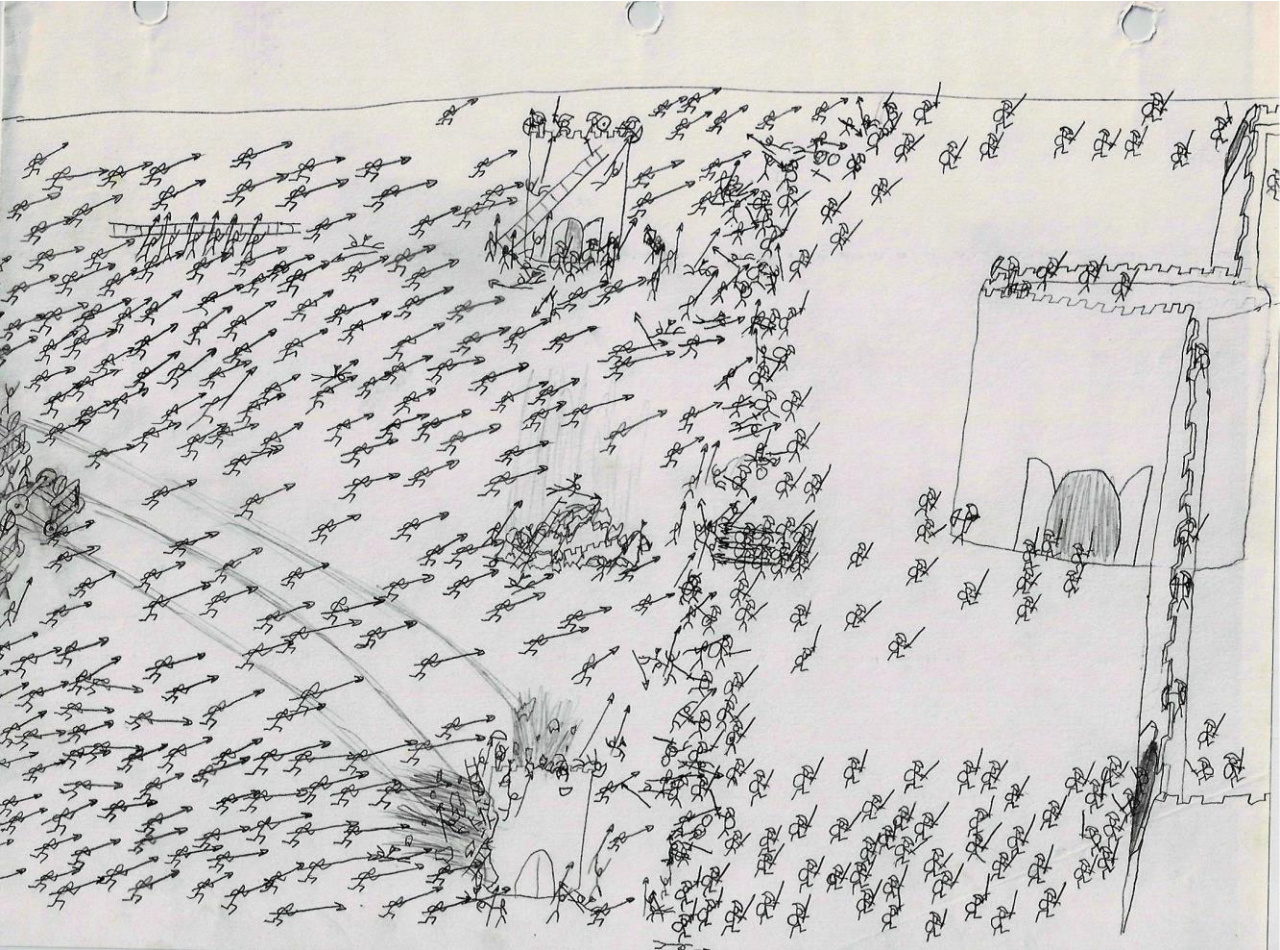
«Пятилетний Кирилл с увлечением рисовал портреты женщин, мужчин, принцев, волшебников и т.д. Из-под его руки за день выходило до 20-25 подобных рисунков. При этом ему нравилось вводить в портреты элементы орнамента, украшающие, по его мнению, изображения и придающие им «волшебность» и необычность. Кроме того, Кирилл увлечённо рисовал и сами орнаменты. Составление узора было его излюбленным занятием. Брат Кирилла Андрей предпочитал рисовать батальные сцены. Бесконечное число муравьеподобных воинов, налёты, окружения, взрывы, атаки, разведки, бомбёжки и т.п. Андрей рисовал войну в воздухе, на суше и на море. Увлекаясь взрывами, грохотом и шумами, он давал своим рисункам соответствующие названия: «Всюду стреляют», «Война на небе и на земле», «Всюду гремит». Ещё одна излюбленная тема Андрюши - черти. Эти персонажи постоянно гримасничают и совершают всевозможные каверзные поступки»



1960-е







Рисунки с сайта

<http://muz4in.net/news/kogda-my-byli-detmi-i-u-nas-ne-bylo-ni-pristavok-ni-kompjuterov/2011-12-01-25106>

«Эпичные битвы маленьких человечков»



# Функция предмета в игре

3 пути  
появления  
игрушек

Игрушки делал  
для ребенка  
взрослый

**Игрушка как культурное орудие** нацелено на вхождение в культуру этноса, овладение его «языком», ценностями, реалиями



Игрушки себе  
делал сам  
ребенок

**Игрушка как орудие деятельности.** Умение создать орудие собственной деятельности - антропогенетически значимое качество



Ребенок превращал в игрушки любые предметы взрослой культуры

**Игрушка как орудие формирования собственной психики.** Пространство развития, пространство возможностей (игра, искусство, культ)





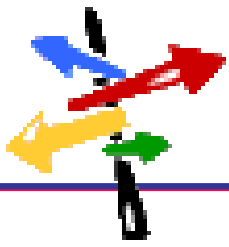
# Особенности режиссерской игры

*Несравнимо большее тематическое разнообразие.* В одиночной режиссерской игре значительно больше сюжетов, больше вариантов каждого сюжета, и происходит это именно в силу того, что ребенок не связан знаниями, потребностями и интересами других детей, а также сложившимися в данном коллективе игровыми стереотипами или разученными и известными другим детям конкретными темами игр, а волен выбирать и развивать такие сюжеты, вовлекать в них такие персонажи и обращаться к тем временам и пространствам, которые в данный момент актуальны именно для него в личностном и (или) познавательном плане



Pierre-Auguste Renoir (French, 1841-1919) Claude Renoir jouant. 1905 г.  
Musee de l'Orangerie, Paris



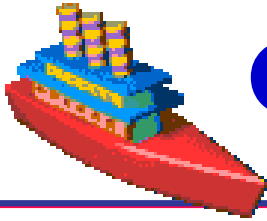


# Особенности режиссерской игры

*Большая свобода в моделировании как самих ситуаций, так и возможных взаимоотношений персонажей внутри этих ситуаций.* Ребенок волен повторять или менять те или иные события столько раз, сколько ему требуется, что дает большую свободу в обыгрывании, и способствует практическому пониманию того, что любая ситуация может быть разрешена так, а еще иначе, и даже вот таким образом; т.е. прямо способствует формированию гибкого подхода к решению проблемных ситуаций, построению множества вариантов их разрешения для выбора наиболее оптимального и пр.



A. L. Grace (British, 1870-1900) Military Tactics.



# Особенности режиссерской игры

*Положение ребенка в проблеме игровой ситуации.* Если ролевая позиция в сюжетно-ролевой игре позволяет «абстрагироваться» от реальной ситуации, чтобы получить возможность управлять своим реальным поведением уже с позиции роли, то режиссерская игра, в которой ребенок вообще выносится за рамки происходящего, позволяет в определенном смысле полностью «абстрагироваться» от собственного и реального и ролевого положения в игре и за счет этого свободнее оперировать действиями и событиями, находясь не «внутри» них, а как бы «над ними», оценивать их более объективно и выстраивать более вариативно, соотнося со своими задачами.







# Особенности режиссерской игры

*Более интенсивное формирование позиции децентрации.*

Если роль – это взгляд на проблему глазами другого персонажа, но все-таки одного, то здесь возникает необходимость моделировать разные взгляды разных персонажей на одну и ту же проблему, учитывать по ходу игры столкновение их мнений, характеров, интересов, интерпретаций происходящего, что заметно усложняет задачу.





# Особенности режиссерской игры

Режиссерская игра требует от ребенка гораздо большей *познавательной и творческой активности, инициативности*. Если в процессе сюжетно-ролевой игры образуется некая смысловая пауза, то толчком для последующего развития сюжета игры может стать идея любого из играющих детей (как правило, более активных); в случае подобных пауз во время индивидуальной режиссерской игры такой «помощи» ждать неоткуда, и ребенок всегда сам должен мобилизовать резервы своей фантазии для того, чтобы игра могла успешно продолжаться и дальше.



John Byam Liston Shaw (Indian born-British, 1872-1919)  
Surrounded by My Toys. 1917 г.





**Режиссерская игра в силу ряда своих особенностей предоставляет ребенку возможность более отстраненного, можно даже сказать – более абстрактного творческого размышления о действительности и познания мира именно в тех областях, которые актуальны в данный момент для ребенка.**



# Коррекционные возможности режиссерской игры



**Lowenfeld's World Technique**



## «Техника Мира»

Маргарет Ловенфельд («The Lowenfeld World Technique»); можно встретить разные варианты перевода: «Картина мира», «Техника построения мира» или «Конструирование миров»).



# Коррекционные возможности режиссерской игры

Мир девочки...



... и мир мальчика



(из презентации «Использование песочницы в работе педагога-психолога в детском саду»  
ГБОУ детского сада № 2564 Арцишевской И.Л.)



# Литература



ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ КНИЖНЫЙ ЦЕНТР

**e** НАУЧНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ  
БИБЛИОТЕКА  
**LIBRARY.RU**

Трифонова Екатерина Вячеславовна







Спасибо за внимание!

## Контактная информация

---

**По вопросам содержания вебинара и методической поддержки**

**+ 8 800 700 64 83**  
**help@rosuchebnik.ru**

**+ 7 495 789-30-20**  
**vopros@prosv.ru**

**По вопросам покупки пособий обращайтесь  
в книжные магазины своего региона**