

# Консультация для педагогов

## «Виды игр и их классификация»



Подготовила  
Старший воспитатель  
Гребенщикова Ирина Карловна

### Классификация видов игр и их функции

**Детские игры** - явление неоднородное. В силу многообразия этих игр оказывается сложным определить исходные основания для их классификации. Так, Ф. Фребель, будучи первым среди педагогов, кто выдвинул положение об игре как особом средстве воспитания, в основу своей классификации положил принцип дифференцированного влияния игр на развитие ума (умственные игры), внешних органов чувств (сенсорные игры), движений (моторные игры). Характеристика видов игр по их педагогическому значению есть и у немецкого психолога К. Гросса. Игры подвижные, умственные, сенсорные, развивающие волю отнесены им к «играм обычных функций». Вторую группу игр согласно его классификации составляют «игры специальных функций». Они представляют собой упражнения с целью совершенствования инстинктов (семейные игры, игры в охоту, свадьбу и др.).

П.Ф. Лесгафт разделил детские игры на две группы: имитационные (подражательные) и подвижные (игры с правилами). Позже Н.К. Крупская назвала игры, разделенные по этому же принципу, немного по-другому: творческие (придуманные самими детьми) и игры с правилами.

В последние годы проблема классификации детских игр вновь стала привлекать пристальное внимание ученых. С.Л. Новиковой была разработана

и представлена в программе «Истоки» новая классификация детских игр. В ее основу положен принцип инициативы организатора (ребенка или взрослого).

### **Выделяется три класса игр.**

1. Самостоятельные игры (игра-экспериментирование, сюжетно-образительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные).

2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями (игры обучающие: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные; досуговые игры: игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театральнопостановочные).

3. Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), 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).

Еще одну классификацию детским играм дал О.С. Газман. Он выделяет подвижные игры, сюжетно-ролевые игры, компьютерные игры, дидактические игры, игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

На наш взгляд, наиболее развернутой и подробной является классификация игр С.А. Шмакова. За основу он взял человеческую деятельность и выделил следующие виды игр:

#### **1. Физические и психологические игры и тренинги:**

- двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
- экстатические;
- экспромтные игры и развлечения;
- лечебные игры (игротерапия).

#### **2. Интеллектуально-творческие игры:**

- предметные забавы;
- сюжетно-интеллектуальные игры;
- дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);
- строительные;
- трудовые;
- технические;
- конструкторские;
- электронные;
- компьютерные;
- игры-автоматы;
- игровые методы обучения.

#### **3. Социальные игры:**

- творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы);
- деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

*Г. Крайгом описаны наиболее типичные детские игры.*

**Сенсорные игры.** Цель - приобретение сенсорного опыта. Дети рассматривают предметы, играют песком и лепят куличики, плещутся в воде. Благодаря этому дети узнают о свойствах вещей. Развиваются физические и сенсорные возможности ребенка.

**Моторные игры.** Цель - осознание своего физического «Я», формирование культуры тела. Дети бегают, прыгают, подолгу могут повторять одни и те же действия. Моторные игры дают эмоциональный заряд, способствуют развитию моторных навыков.

**Игра-возня.** Цель - физическое упражнение, разрядка напряжения, обучение управлению эмоциями и чувствами. Дети любят потасовки, драки понарошку, прекрасно понимая разницу между настоящей дракой и дракой понарошку.

**Языковые игры.** Цель - структурирование своей жизни с помощью языка, экспериментирование и освоение ритмического строя мелодии языка. Игры со словами позволяют ребенку овладеть грамматикой, пользоваться правилами лингвистики, осваивать смысловые нюансы речи.

**Ролевые игры и имитации.** Цель - знакомство с социальными отношениями, нормами и традициями, присущими культуре, в которой живет ребенок, и их освоение. Дети разыгрывают различные роли и ситуации: играют в дочки-матери, копируют родителей, изображают водителя. Они не только имитируют особенности чьего-то поведения, но и фантазируют, достраивают ситуацию в своем воображении.

Перечисленными видами игр не исчерпывается весь спектр игровых методик, однако, как правильно подчеркивается, на практике чаще всего используются именно эти игры, либо в «чистом виде» либо в сочетании с другими видами игр.

**Д.Б. Эльконин выделил следующие функции игровой деятельности:**

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения.

Выделяются и такие функции игры, как обучающая, развивающая, релаксационная, психологическая, воспитательная.

**Другие авторы считают, что игра выполняет следующие функции.**

1. Функции самореализации ребенка. Игра является для ребенка полем, в котором он может реализовать себя как личность. Здесь важен сам процесс, а не результат игры, так как именно он является пространством для самореализации ребенка. Игра позволяет познакомить детей с широким спектром различных областей человеческой практики и сформировать проект снятия конкретных жизненных затруднений. Она не только реализуется в рамках конкретной игровой площадки, но и включается в контекст опыта человечества, что позволяет детям познать и освоить культурную и социальную среды.

2. Коммуникативная функция. Игра - коммуникативная деятельность, осуществляемая по правилам. Она вводит ребенка в человеческие отношения.

В ней формируются отношения, складывающиеся между играющими. Опыт, который ребенок получает в игре, обобщается и затем реализуется в реальном взаимодействии.

3. Диагностическая функция. Игра обладает предсказательностью, она более диагностична, чем любая другая деятельность, так как сама по себе есть поле детского самовыражения. Эта функция особенно важна, поскольку в работе с детьми трудноприменимы методы опроса, тесты. Более адекватным для них является создание игровых экспериментальных ситуаций. В игре ребенок выражается и выражает себя, поэтому, наблюдая за ней, можно увидеть характерные для него черты личности, особенности поведения.

4. Терапевтическая функция. Игра выступает как средство аутопсихотерапии ребенка. В игре ребенок может вернуться к травмирующим переживаниям своей жизни или к обстоятельствам, в которых он не достиг успеха, и в безопасной для себя обстановке заново проиграть то, что причинило ему боль, расстроило или напугало.

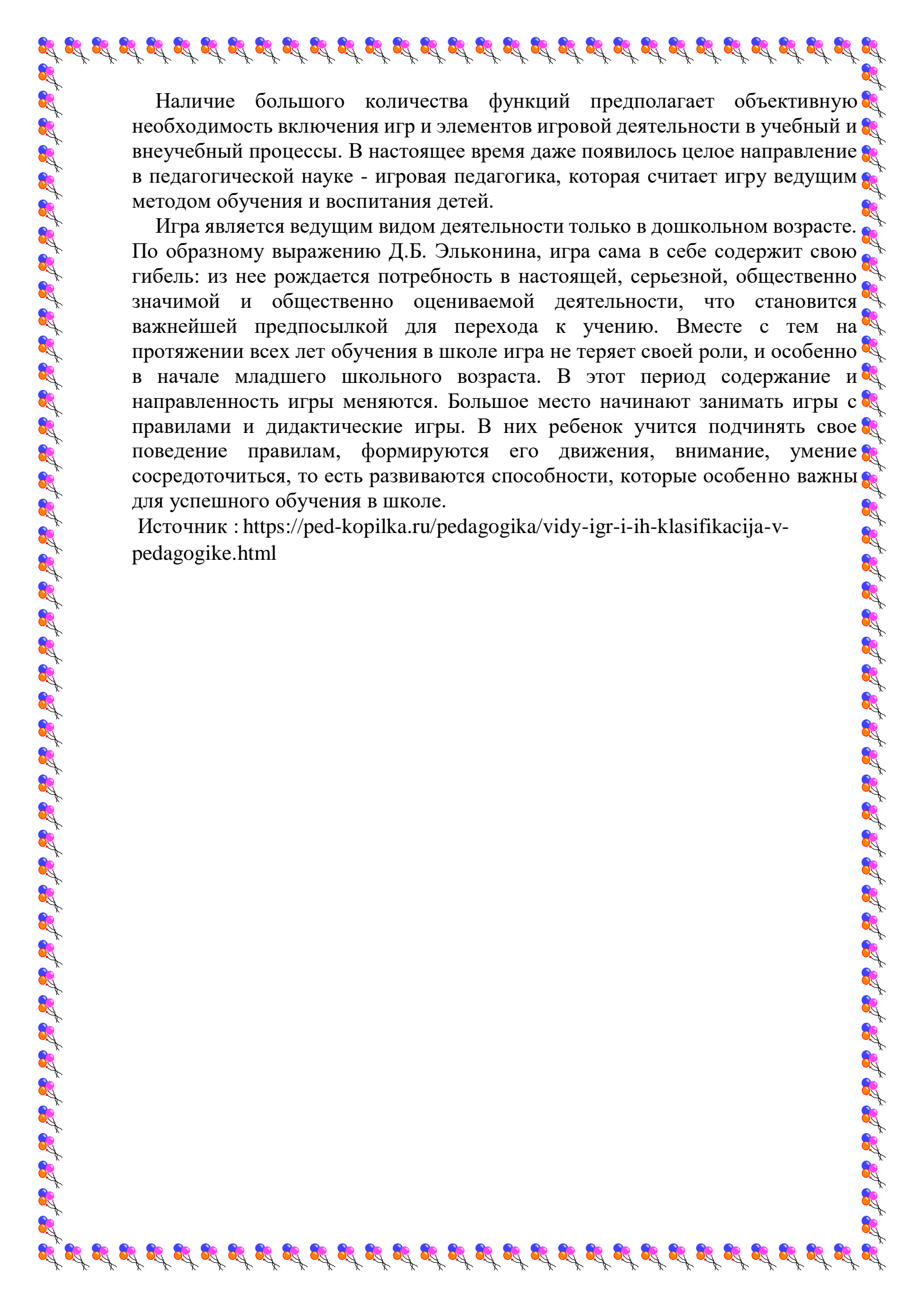
Дети сами используют игры как средство снятия страхов и эмоционального напряжения. Например, различные считалки, дразнилки, страшилки, с одной стороны, выступают носителями культурных традиций общества, с другой — являются мощным средством проявления эмоционального и физического напряжения. Оценивая терапевтическое значение детской игры, Д.Б. Эльконин писал: «Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которую получает ребенок в ролевой игре... Отношения, в которые игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстником, отношения свободы и сотрудничества вместо отношений принуждения и агрессии, приводят в конце концов к терапевтическому эффекту».

5. Функция коррекции, которая близка к терапевтической функции. Одни авторы объединяют их, подчеркивая коррекционно-терапевтические возможности игровых методов, другие разделяют, рассматривая терапевтическую функцию игры как возможность достижения глубинных изменений в личности ребенка, а коррекционную — как трансформацию типов поведения и навыков взаимодействия. Наряду с обучением детей коммуникативным навыкам в игре можно формировать позитивное отношение ребенка к себе.

6. Развлекательная функция. Развлекательные возможности игры привлекают ребенка к участию в ней. Игра — тонко организованное культурное пространство ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию. Игра как развлечение может способствовать крепкому здоровью, помогает устанавливать позитивные отношения между людьми, дает общую удовлетворенность жизнью, снимает психические перегрузки.

7. Функция реализации задач возраста. Дошкольнику и младшему школьнику игра создает возможности для эмоционального отреагирования трудностей. Для подростков игра является пространством построения отношений. Для старших школьников характерно восприятие игры как психологической возможности.



A decorative border of colorful balloons (blue, pink, orange) with black strings, arranged in a rectangular frame around the text.

Наличие большого количества функций предполагает объективную необходимость включения игр и элементов игровой деятельности в учебный и внеучебный процессы. В настоящее время даже появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом обучения и воспитания детей.

Игра является ведущим видом деятельности только в дошкольном возрасте. По образному выражению Д.Б. Эльконина, игра сама в себе содержит свою гибель: из нее рождается потребность в настоящей, серьезной, общественно значимой и общественно оцениваемой деятельности, что становится важнейшей предпосылкой для перехода к учению. Вместе с тем на протяжении всех лет обучения в школе игра не теряет своей роли, и особенно в начале младшего школьного возраста. В этот период содержание и направленность игры меняются. Большое место начинают занимать игры с правилами и дидактические игры. В них ребенок учится подчинять свое поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе.

Источник : <https://ped-kopilka.ru/pedagogika/vidy-igr-i-ih-klasifikacija-v-pedagogike.html>