© Моя статья в журнале «Современный детский сад» №1/2012. Стр. 69-74.

# Обмен сюжетами

***Виктор Августович КАЙЕ,***
младший научный сотрудник лаборатории игры и развивающей предметной среды НИИ дошкольного образования им. А.В. Запорожца,
г. Москва

## СОЗДАНИЕ И ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ АВТОРСКИХ ИГРУШЕК

***Автор статьи – известный российский изобретатель игрушек. Его авторская коллекция игрушек и игр насчитывает около тысячи наименований, более чем на тридцать из них оформлены авторские свидетельства на изобретения, а на четыре – свидетельства и патенты на промышленный образец. Имея высшее техническое образование (МГТУ им. Н.Э. Баумана), с 1979 г. В.А. Кайе создает игрушки и игры, учит играть детей и взрослых, занимается с ребятами с ограниченными возможностями здоровья, проводит семинары и мастер-классы для специалистов. Он лауреат и дипломант многочисленных конкурсов, в частности обладатель диплома и золотой медали первой степени конкурса «Лучшие детские товары – 2004» за набор «Стройкайе» (мягкие модули), диплома в номинации «Знания и обучение» конкурса «Игрушка года» на выставке «Игрушки и игры – 2007», организованной Национальной ассоциацией игрушечников России, кавалер ордена «Во имя жизни на Земле» Благотворительного общественного движения «Добрые люди Мира».***

Трудно переоценить значение игры, поскольку она – основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста, одна из характерных закономерностей детского развития. Она является потребностью растущего организма и условием становления человека как члена общества. Макаренко А.С. говорил: «У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Вся его жизнь – это игра» [4, с. 238]. В процессе игры происходит разностороннее развитие, она способствует возникновению у дошкольника мотивов новых видов деятельности – учебной, трудовой, на что указывала С.Л. Новоселова [2]. Педагог и врач Е.А. Аркин писал: «Я как врач восхваляю игру не только потому, что в ней ребенок творит, что он проявляет себя в ней с наибольшей полнотой, но и потому что она благотворно влияет на его здоровье» [4, с. 239]. Таким образом, говоря современным языком, игра – это еще и неотъемлемая часть здоровьесберегающих технологий.

Представляется не совсем корректным определение понятия «игра» в энциклопедическом словаре: «Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе» [3, с. 475]. Мотив в игре не один, а несколько, к тому же он частично совпадает с результатом. Используя музыкальные термины, можно выделить своего рода лейтмотив и мотив. Лейтмотив в игре ребенка – сам процесс. Есть в ней и мотивы: *сыграть* роль, *стать* кем-то в игре, *показать* себя и свои способности, *побыть* вместе со сверстниками или взрослыми (воспитателями, родителями или автором-

изобретателем игры) и, в конце концов, *выиграть* в интеллектуальных (шашки, шахматы, детское домино и др.), в спортивных, народных подвижных играх.

Приведем в качестве примера две авторские игры, изобретенные и сделанные мною еще в 1985 г. В них с удовольствием дети играли тогда, играют и сейчас, а возраст игроков, как пишут американцы на некоторых игрушках, может быть от 2 до 99 лет.

### «Посадка самолета»

*В комплект игры входят:*

а) «посадочная полоса аэродрома» из фанеры (размеры 100×200×0,4 см), на которой изображены атрибуты этой полосы;

б) пластмассовая модель самолета ИЛ-2 (размеры 30×30×6 см), которая имеет два колечка в носовой и хвостовой части, сквозь них проходит прочная леска (диаметр 1 мм, длина 5 м), на концах лески закреплены пластмассовые рукоятки.

*Летчик отправляется в полет*

*Описание процесса игры*

Ребенок, исполняющий роль начальника аэродрома, прижимает одну рукоятку к полу позади края посадочной полосы. Ребенок-летчик берет левой рукой за хвост модели самолета, правой рукой берет другую рукоятку и натягивает леску. После этого начинаются диалоги летчика с другими участниками игры:

– Заправьте 100 литров топлива в самолет. (Указание «заправщику».)

– Какая погода? (Вопрос «начальнику метеостанции».)

– Уберите с посадочной полосы коров (или куриц). (Указание «начальнику службы охраны аэродрома».)

Начальник аэродрома может, в свою очередь, спросить:

– Сколько лет летает летчик? Кто летит в самолете? И т.п.

И наконец, летчик просит у начальника аэродрома разрешить посадку. Получив ответ, он высоко поднимает правую руку и отпускает хвост самолета, который скользит по леске и, когда он пролетает над началом посадочной полосы, летчик должен резко опустить рукоятку. Тогда самолет, скользнув по полосе, останавливается, уткнувшись носом в рукоятку, которую держит начальник аэродрома. Группа ребят – «встречающих» радуется благополучной посадке. Игра повторяется несколько раз, и все дети могут побывать в разных ролях.

В процессе игры «Посадка самолета» у ребенка есть мотивы: *сыграть* роли (летчика, заправщика, начальника аэродрома, начальника службы охраны аэродрома, начальника метеостанции); *стать* умелым «летчиком», а по окончании игры все участники игры получают *положительный результат* – летчик сажает управляемый им самолет на посадочную полосу.

*Начальник аэродрома и встречающие ждут приземления самолета*

К тому же у детей во время игры появляется желание поэкспериментировать и получить новые ощущения. Так, ребята ложились на пол поперек траектории полета таким образом, чтобы самолет пролетел над ними, ставили на пути самолета препятствия (мячик на подставке), чтобы он их сбил. Все это можно, по нашему мнению, охарактеризовать как новые неожиданные для разработчика игры и педагогов мотивы, возникающие у детей в ходе игры.

### «Тир Кайе»

*В комплект игры входят:*

а) пусковая трубка, изогнутая в нижней части;

б) три стальных шарика – «снаряды»;

в) две мишени в виде рамок с подвешенными флажками, на которых изображены цифры (на одной – 2, 5, 8 и 10, на другой – 10, 20, 30 и 50).

*Описание процесса игры*

«Стрелок» берет пусковую трубку в правую руку, приседает на одно колено, направляет трубку в сторону мишени и опускает в нее шарик. Разогнавшись по трубке, шарик катится по полу и попадает (или не попадает) в какой-либо флажок мишени. При попадании флажок крутится вокруг своей оси. «Ловец снарядов», находящийся за мишенью, подбирает шарики, «судья» (взрослый) подсчитывает очки. Выигрывает тот, кто наберет больше очков. Цифра нанесена на флажок. Правила можно менять, например, стрелок может стрелять с одной дистанции или с трех, можно ставить мишени одну за другой.

В процессе игры в «Тир Кайе» у детей появляются мотивы: *сыграть роли* стрелка, судьи соревнований, помощника, подающего снаряды, *попасть в мишень, стать победителем соревнований*.

Существуют различные классификации игр. В своей работе я опираюсь на идеи С.Л. Новоселовой. Среди игрушек и игр, изобретенных мною, есть обучающие, досуговые, интеллектуальные, сюжетно-дидактические, игры-экспериментирования, игрушки для экспериментирования и игры-забавы. Игротеки и интеллектуальные занятия с детьми, которые я провожу с 1987 г., основаны на ее классификации (*см.* табл. на с. 72).

Хотелось бы напомнить, что С.Л. Новоселова являлась не только автором более 150 теоретических работ, но и ряда практико-ориентированных проектов. Для набора для младенцев «Светик» она разработала чертежи опытных образцов. Система из мягких модулей «Модуль – игра» освоена производством, снабжена великолепным авторским методическим пособием, поставляется в учреждения образования. Написала она и рекомендации для воспитателей к моему набору «Колечки», состоящему из 50 одинаковых деревянных неокрашенных деталей – колечек.

*Таблица*

**Классификация игр (по С.Л. Новоселовой)**

| Игры | | | Возраст детей |
|---|---|---|---|
| Классы | Виды | Подвиды | |
| Возникающие по инициативе ребенка | Экспериментирование | С игрушками для экспериментирования | От 1 года до 10 лет |
| Связанные с исходной инициативой взрослого | Обучающие | Сюжетно-дидактические | От 2 до 6 лет |
| | Досуговые | Интеллектуальные | От 5 до 10 лет |
| | | Игры-забавы | От 2 до 8 лет |

### «Колечки Кайе»

Набор «Колечки» представляет собой систему, состоящую из одного элемента – кольца, функциональность которого в игре наращивается в зависимости от количества исходных элементов. Он отвечает основному признаку развивающей предметно-игровой среды, поскольку функционально моделирует развитие детской игровой деятельности.

Набор сопровожден DVD-диском, и воспитателю необходимо внимательно изучить методику, прочесть текст и самостоятельно «поиграть». Без этой предварительной работы эффективность развивающего воздействия на детей снизится. Воспитатель вправе и поэкспериментировать сам, тогда он лучше поймет ребенка, сможет ему в непринужденной форме подсказать, что еще можно сделать, чтобы разнообразить игру.

«Колечки» не предусматривают применение готового образца для воспроизведения его детьми, если игра организуется

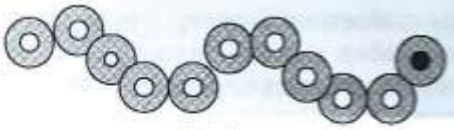
*Играем в «Колечки»*

как самостоятельная. Вместе с тем воспитатель всегда должен быть способен предложить детям интересный вариант. Например, если дети выкладывают из колечек длинную змейку, можно оживить игру, положив в головное кольцо цветной шарик. Дети от простых действий выкладывания колечек на плоскости сразу перейдут в план игры режиссерского типа, увидев на столе «змейку», которая в дальнейшем может превратиться и в Змея-Горыныча или в Царевну-Лягушку.

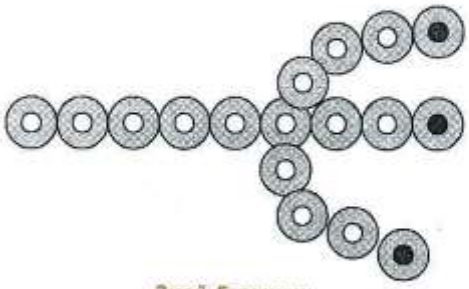
Все эти игры и многие другие я использую во время проведения *игротек*. Их основная цель дать возможность детям поиграть в авторские игрушки и игры изобретателя, пообщаться с ним, экспериментировать и конструировать, познать самих себя, наблюдать, применять полученные знания в детском саду и дома. Педагоги получают возможность с удовольствием играть и удивляться новому, необычному, а также заряд положительных эмоций и стимул изобретать игрушки самостоятельно, они смогут применить многое из увиденного в своей дальнейшей работе с дошкольниками.

Формы и методы взаимосвязаны: эксперимент перетекает в игру, игра – в интеллектуальное занятие, интеллектуальное занятие – в забаву, забава – в фокус и т.д. Важно, что дети играют в то, что никогда не видели – новое и интересное. В процессе проведения игротек, интеллектуальных занятий и экспериментирования большое значение имеют диалоги и общение между взрослым и детьми. Я задаю вопросы: «А что будет, если...?»; «А что, если сделать так...?»; «Что ты увидел (услышал)?»; «А как ты думаешь?». Затем уже разворачивается действие, например, наблюдение результата, пояснения ребенка, комментарии мои или педагога.

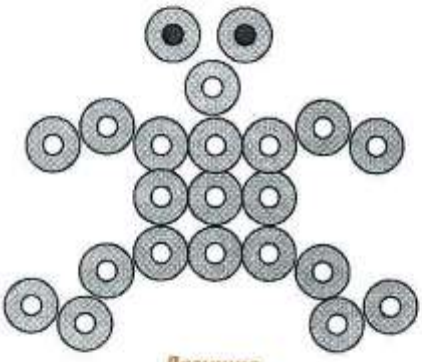
Так, интеллектуальное занятие начинаю с постановки задачи, например, сегодня



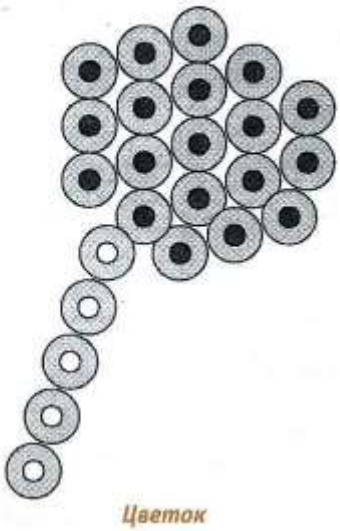
*Змейка*



*Змей-Горыныч*



*Лягушка*



*Цветок*

мы изобретаем: игрушку, игру, строительный набор, способ (крепления элементов набора, установки предмета в пространстве и т.д.). Задача может заключаться в следующем: как закрепить на стене детали из пенополиэтилена. Дети предлагают свои варианты ответа: двусторонний скотч, клей и др. Правильный ответ: детали нужно намочить в воде. Затем ребята создают коллажи с применением этого способа. При этом они активно двигаются, что немаловажно. Я уточняю задачи, варианты решения и оцениваю их согласно уровням: оптимальный, оригинальный, неожиданный.

Обычно раздаю детям материал, из которого состоит игровая система (набор элементов), не раскрывая тот алгоритм, который заложил в нее, разрешаю действовать по правилам и без них. Один или двое дошкольников (или вся группа, разделенная на подгруппы по 2 или 4 ребенка), сидя за столом, начинают самостоятельно изучать доставшиеся им элементы системы, раскрывать их связи и взаимодействие, порядок применения. Они экспериментируют с ними, составляют разнообразные композиции. Я вступаю в диалог с ребенком, спрашиваю о том, что он понял, что создал и т.д. Каждый из детей в группе может рассказать о своем «проекте», другие в это время слушают.

Создавая игрушки, разрабатывая методики работы с ними, проводя авторские игротеки и интеллектуальные занятия, я преследую цели развития у детей креативного мышления, исследовательского поведения и поисковой деятельности.

## Литература

1. *Кайе В.А.* Занятия по экспериментированию и конструированию с детьми 5–8 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2009.

2. *Новоселова С.Л. и др.* Педагогические требования и возрастная адресованность игрушек (методические рекомендации). – М.: НИИ ДО АПН СССР, 1987.

3. *Прохоров А.М. и др.* Советский энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1983.

4. *Усова А.П. и др.* Методические указания к «Программе воспитания в детском саду». – М.: Просвещение, 1964.