

НАРВСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТАРТУСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

ЛЕКТОРАТ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ

Регина Пеэгель

РЕЧЕВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ РЕБЕНКА 5–6 ГОДА ЖИЗНИ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Бакалаврская работа

Научный руководитель: доцент Ольга Бурдакова (PhD)

Нарва 2015

Kinnitus

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Regina Peegel

08.08.2015 a.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Regina Peegel(sünnikuupäev: (26.03.1975),

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

«5–6 aastaste laste suhtlustasand rollimängudes»

mille juhendaja on Olga Burdakova,

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tallinnas, 08.08.2015. a.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.	6
1.0. ОБОСНОВАНИЕ ВЫБОРА ТЕМЫ.....	6
2.0. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ.	7
3.0. ОБЪЕКТ И ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ.	8
4.0. МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.	8
5.0. СТРУКТУРА РАБОТЫ.....	8
ГЛАВА 1. КРАТКИЙ ОЧЕРК ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ.	9
1.0. ИСТОРИЧЕСКОЕ ИЗУЧЕНИЕ ИГРЫ.	9
1.1. Гипотезы об истории возникновения игры.	9
1.2. История игры: XVII–XIX вв.	11
1.3. Отношение общества к игре в разные исторические периоды.	12
2.0. ДЕТСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ ПСИХОЛО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ИЗУЧЕНИЯ. ...	13
3.0. РЕЧЕВОЕ ПОВЕДЕНИЕ РЕБЕНКА В ИГРЕ КАК ПРЕДМЕТ ОНТОЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ.	16
4.0. ВЫВОДЫ.	19
ГЛАВА 2. МЕТОДИКИ СОБИРАНИЯ ЭМПИРИЧЕСКИХ ДАННЫХ.	21
1.0. НАБЛЮДЕНИЕ.	21
2.0. ЭКСПЕРИМЕНТ	22
3.0. УЧАСТНИКИ ЭКСПЕРИМЕНТА.	24
4.0. ВЫВОДЫ	25
ГЛАВА 3. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ПОЛИЛОГА	26
1.0. РЕПЕРТУАР ИГР ПО ВЫБОРУ ДЕТЕЙ.	26
2.0. СЮЖЕТЫ ИГР НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ.	27
3.0. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ПОЛИЛОГА.	29
3.1. Начало игрового полилога: речевые конструкции приглашения к игре и взятия роли.	29
3.2. Финал игрового полилога: речевые конструкции в финале детских игр.	32

3.3. Структурные схемы предложений в начале игры	33
3.3.1. Понятие структурной схемы.	33
3.3.2. Набор структурных схем предложений в начальной фазе игры.	34
3.4. Динамика игрового полилога.	37
4.0. Выводы.....	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.	40
RESÜMEE.	42
ЛИТЕРАТУРА	43
ПРИЛОЖЕНИЯ	46
Приложение 1. Дневник наблюдений за игровой деятельностью детей 5–6 года жизни	46
Приложение 2. Корпус текстов	51

ВВЕДЕНИЕ

1.0. Обоснование выбора темы.

Как известно, игра давно и плодотворно изучается психологами и педагогами. В психолого-педагогической литературе в понимании игры сложились два принципиально различных подхода: биологизаторский и социальный.

Одним из ярких представителей биологизаторского подхода являлся В. Штерн, который считал «игру явлением биологическим по своей природе, по своему происхождению» (*Эльконин 1996*) и полагал, что существуют своего рода «инстинкты игры»¹. Биологизаторские взгляды на природу игры разделяли А. Адлер, З. Фрейд, Ф. Бойтендаик и др. Одни считали, что в игре «проявляются <...> инстинкты власти, борьбы и попечения (В. Штерн и А. Адлер)» (*Эльконин 1996*), другие усматривали в ней отражение сексуальных влечений (З. Фрейд), третьи — «врожденные влечения к освобождению, объединению и повторению (Ф. Бойтендаик)» (*Эльконин 1996*).

Биологизаторскому подходу противостоял подход социальный, нашедший отражение в трудах Д. Б. Эльконина. По мнению Д. Б. Эльконина, игра «социальна по своему внутреннему содержанию и не может быть биологическим явлением по своей природе. Игра социальна по своему содержанию именно потому, что она социальна по своей природе, по своему происхождению, т. е. возникает из условий жизни ребенка в обществе» (*Эльконин 1996*). Признание социальной природы игры на сегодняшний день является «общим местом» в педагогической, психологической, философской, социологической и культурологической литературе. Игра для ребенка

¹Ср.: «Здесь внутренние законы развития действуют с такой силой, что у детей самых различных стран и эпох, несмотря на все противоположности в окружающих условиях, всегда пробуждаются на определенных ступенях возраста одинаковые инстинкты игры. Так, игры, связанные с бросанием, игры в куклы, игры в войну безусловно выходят из рамок времени и пространства, социального слоя, национальной дифференцировки, прогресса культуры. Специфический материал, над которым упражняются инстинкты, движения, попечения, борьбы, может изменяться вместе со средой, но общие формы игры остаются неизменными» (*Штерн 1922* — цит. по: *Эльконин 1996*).

— «это важнейший способ взросления, становления как личности, способ **перехода** в иную, более престижную социальную группу» (Морозов 2006: 49).

Таким образом, игра имеет большое значение в процессе социализации ребенка. Однако игра — это не только способ социализации, но и среда для развития речевой и коммуникативной компетенции детей²: «без речевого сопровождения игра немислима» (Гаранина 2013: 219). Вопрос о связи сюжетной игровой деятельности ребенка с развитием речи ставили в своих экспериментальных исследованиях еще Л. Р. Лурия и Ф. Я. Юдович (Лурия, Юдович 1996). Наблюдая за детьми, они пришли к выводу, что «богатая речь <...> несет очень существенную функцию: она с самого начала является формой ориентировочной деятельности ребенка, носит характер анализа игровой ситуации, осуществления игрового замысла, развертывающегося в сложный распадающийся на ряд этапов игровой сюжет» (Лурия, Юдович 1996).

Исследование речевого поведения ребенка в статусно-ролевой игре ведется в онтолингвистике сравнительно недолго; и можно сказать, что изучение речевых стратегий, выбираемых ребенком на разных этапах игры (от распределения ролей до завершения игры), описание гендерных и возрастных различий в речевом взаимодействии в процессе игры далеко до своего завершения. Накопление данных о речевом поведении детей определенной возрастной группы в социальной игре и сравнение их с материалом других исследователей позволит вскрыть особенности коммуникации детей в игровой деятельности.

2.0. Цель и задачи исследования.

Цель работы — описать речевое оформление игрового полилога (на материале речи детей 5–6 года жизни).

В задачи исследования входит:

- 1) дать обзор научных представлений об истории игры (природе возникновения игры);
- 2) описать традицию исследования игровой деятельности ребенка в психолого-педагогической и лингвистической областях знания;

² Ср.: «Игра, являясь процессом социализации, способствует развитию коммуникативной и социолнгвистической компетенции ребенка» (Гаранина 2013: 219).

- 3) используя методы прямого и непосредственного наблюдения за живой разговорной речью детей в процессе игры (мотивированной и немотивированной), собрать фонотеку и расшифровать собранные записи;
- 4) выявить популярные сюжеты социальных игр ребенка 5–6 года жизни;
- 5) описать речевые конструкции оформления начала и финала игры (определить набор структурных схем, обслуживающих начало и финал игры);
- 6) описать динамику игрового полилога.

3.0. Объект и предмет исследования.

Объектом нашего исследования является игровая деятельность детей 5–6 года жизни, **предметом** исследования — речевое взаимодействие детей в ролевой игре.

4.0. Методы исследования.

Методы собирания эмпирических данных:

- 1) наблюдения за живой и неподготовленной речью детей в свободной игровой деятельности;
- 2) наблюдения за речью детей в т. н. «мотивированной» игре.

Методы обработки данных:

- 1) анализ и обобщение сложившейся исследовательской традиции;
- 2) анализ полученных эмпирических данных, классификация, сравнение.

5.0. Структура работы.

Данная работа содержит введение, три главы, корпус текстов и список цитируемой литературы.

Первая глава работы представляет обзор исследования игровой деятельности детей в различных областях научного знания. Вторая глава знакомит читателя с методами накопления эмпирических данных. Третья глава посвящена анализу полилогов и диалогов в игровой деятельности детей 5–6 года жизни: описывает сюжеты и структуру игры, речевые формулы, используемые детьми в начале и финале игры, динамику развертывания полилога в процессе игры.

Глава первая

КРАТКИЙ ОЧЕРК

ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ

Их игра (игра детей — *Р. П.*) — это нечто, затеянное без всякой другой цели, кроме самой игры...

Стюарт Браун

Игра занимает умы разных ученых всех времен. Игру изучают историки, философы, педагоги, психологи, социологи, культурологи и всегда открывают в ней что-то новое, ранее неизведанное, любопытное.

1.0. Историческое изучение игры.

1.1. Гипотезы об историческом возникновении игры.

Вопрос о происхождении игры относится к числу неразрешимых вопросов в науке: никто никогда не наблюдал, как зародилась игра, все теории происхождения игры умозрительны и недоказуемы.

В XIX в. философы и этнографы (Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт) связывали происхождение игры с происхождением искусства. Они полагали, что игра (как и искусство) возникает от «избытка жизненных сил» (вследствие высвобождения времени от работы и для получения эстетического наслаждения). Эта теория получила название «теории избытка сил». Г. Спенсер «проблему избытка силы <...> ставит в более широкий эволюционно-биологический контекст» (*Эльконин 1999: 16*). По Г. Спенсеру, «деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни» (*Спенсер 1897: 413* — цит. по: *Эльконин 1999: 16–17*).

Биологизаторским представлениям о природе игры и искусства противостоит материалистический взгляд на происхождение игры. По мнению К. Маркса и

Г. В. Плеханова, искусство возникло из труда, а игра — из искусства. Возникает вопрос: как произошел переход от труда к искусству? Д. Б. Эльконин рассматривает гипотетические примеры поведения охотников после возвращения с удачной и неудачной охоты в первобытном обществе. Анализируя неудачу, охотники воспроизводят процесс охоты, принимая на себя роль зверей и охотников — разыгрывают охоту, чтобы избежать неудач в будущем. В случае удачной охоты, рассказ-драматизация об охоте заканчиваются общим весельем. «В обоих случаях, — пишет Д. Б. Эльконин, — выделившись из целостного процесса осуществления трудовой деятельности, эта ее часть становится предметом воспроизведения, а затем освящается, приобретая характер магических обрядов. Такие “магические репетиции” превращаются в самостоятельную деятельность» (Эльконин 1999: 19). Впоследствии, по мнению Д. Б. Эльконина, игра покидает мир взрослых: «На основе этнографических данных мы приходим к выводу, что в современном обществе взрослых развернутых форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, различные формы искусства, а с другой — спорт» (Эльконин 1999: 22).

Не имея возможности наблюдать за возникновением игры, ученые (философы, историки) пытаются реконструировать происхождение игры, опираясь на косвенные данные.

К таким косвенным источникам относятся, прежде всего, этнографические наблюдения за игровой деятельностью детей у народов, находящихся на более ранних стадиях развития человеческого общества. Суммируя данные наблюдений Н. Н. Миклухо-Маклая, Дж. Ваняна, А. Г. Базанова, Н. Г. Казанского и др. за детьми папуасов, ацтеков и народов Крайнего Севера, Д. Б. Эльконин приходит к выводу, «что в обществе, стоящем на относительно низкой ступени развития, при первобытно-общинной организации труда дети очень рано включаются в производительный труд взрослых, принимая в нем посильное участие» (Эльконин 1999: 52). На ранних этапах развития общества дети принимали участие в трудовой деятельности взрослых и с ранних лет, упражняясь с точными функциональными копиями орудий родителей (луком, арканом, ножом, топором, лыжами и т. д.), готовились к труду. Ролевой игры у детей, по мнению Д. Б. Эльконина, в это время еще не существовало. Упражнения с мини-орудиями нельзя считать игрой: «упражнения в употреблении орудий труда взрослых если и

принимают характер игр, то игр спортивных или игр-соревнований, но не ролевых» (Эльконин 1999: 67).

Возникновение ролевой игры Д. Б. Эльконин связывает с развитием производственных отношений, усложнением орудий труда и изменением положения детей в обществе. Новые, более сложные орудия труда делали невозможным включение детей в трудовой процесс. Игрушки-копии новых трудовых орудий только внешне похожи на усложненные орудия труда, но не функциональны. Так, по Д. Б. Эльконину, появляется символическая игрушка, посредством которой «дети воссоздают те сферы жизни и производства, в которые они еще не включены, но к которым стремятся» (Эльконин 1999: 72).

Таким образом, Д. Б. Эльконин, опираясь на доступные ему этнографические данные, выдвигает гипотезу о социальном происхождении ролевой игры вследствие развития производственных орудий и изменения производственных отношений в обществе (Эльконин 1999: 37–73).

Другим источником реконструкции истории игры являются археологические данные, живопись и дневниковые записи. Историки, опираясь на средневековую иконографию, жанровые сцены в живописи, гравюры, шпалеры, изображающие играющих детей, и дневниковые записи пытаются реконструировать историю игр в Европе в средние века и в эпоху Возрождения (Арьес 1999: 71–108) и приходят к выводу, что и игрушки, и забавы первоначально принадлежали миру взрослых, а не детей. По предположению ученых, игры и игрушки имели первоначально религиозное, сакральное значение. «То, что становится впоследствии индивидуальной игрушкой, не несущей никакого социального, религиозного и календарного содержания, было, по-видимому, изначально связано с церемониями, собиравшими вместе детей, молодежь (не выделяемых еще в особые возрастные категории) и взрослых. <...> Впоследствии игра утратила религиозный смысл, вышла за рамки общины и стала доступна каждому непосвященному» (Арьес 1999: 77–78). Однако и после этого отношение к игрушке и игре отличалось от современного.

1.2. История игры: XVII–XIX вв.

Даже в XVII в. еще не существовало понятия детских игр: «в те времена нет еще четкой границы между детскими и взрослыми играми. Они были общими для тех и для других» (Арьес 1999: 76), «сугубо детская специализация игр к 1600 году

касается, — по мнению Ф. Арьеса, — только раннего детства — после четырех лет она стирается и исчезает вовсе» (Арьес 1999: 80). В средние века, в XV–XVIII вв. дети принимают участие в играх вместе со взрослыми, «все виды игр (в том числе и азартные игры — прим. Р. П.) допускаются и принимаются, без каких-либо ограничений и оговорок, подавляющим большинством» (Арьес 1999: 90), игры, забавы, развлечения занимают гораздо большее место в жизни общества, чем сегодня (Арьес 1999: 95). В XVII в., по Ф. Арьесу, происходит сословная и возрастная специализация игр: есть игры, в которые играют взрослые дворяне и игры, в которые играют дети (в том числе и дворянские) и чернь (Арьес 1999: 101). Таким образом, «мы начали с общества, где одни и те же игры были свойственны всем возрастам и сословиям. <...> игры были оставлены взрослыми высшего сословия и в то же время продолжали долго существовать среди детей того же высшего сословия и простого народа» (Арьес 1999: 108).

1.3. Отношение общества к игре в разные исторические периоды.

Отношение общества к игре в разные исторические периоды его развития тоже не оставалось неизменным. Е. А. Репринцева (Репринцева 2005а; Репринцева 2005б) выделила семь типов «игровых культур»³, доминировавших в истории развития общества:

- «интуитивный» тип игровой культуры, т. е. «угадывание образовательной ниши» игры в первобытную, рабовладельческую эпохи и в раннее Средневековье;
- «прогностический» тип культуры — прогноз влияния игры на развитие ребенка в Новое время;
- «рационально-прагматический» тип игровой культуры, характеризующийся стремлением к логическому использованию игры в воспитании детей в XIX–нач. XX вв.

³ «Под типом игровой культуры, — пишет Е. А. Репринцева в своей докторской диссертации, — мы понимаем преобладающий характер отношения общества к игре; степень развития педагогической теории игры; доминирующую оценку педагогического потенциала игры обществом и философско-педагогической наукой; уровень развития практики использования педагогического потенциала игры в образовании» (Репринцева 2005а: 18).

- «романтический» тип культуры, который характеризует «стремление детей найти в игре возможность для реализации своих фантазий, творчества, воображения, удовлетворения жажды таинственности»;
- «гуманистический» и «неогуманистический» типы культуры;
- «гедонистический» тип игровой культуры (*Репринцева 2005а: 18–21*).

Последний из названных («гедонистический» тип культуры) формируется, по мнению Е. А. Репринцевой, в современном обществе. Проявлением его являются отмечаемые сегодня «индивидуализация игры, доминирование в игровых интересах людей эгоистических установок, утрата коллективного характера игры, стремление человека к простым удовольствиям» (*Репринцева 2005а: 21*). Все сказанное позволяет исследователю констатировать: «Игра постепенно превращается из средства социализации ребенка в фактор социальной изоляции, социального отчуждения и, в конечном счете, в фактор индивидуализации человеческого бытия» (*Репринцева 2005а: 21*), «современные школьники все чаще обращаются к игре не ради развития, совершенствования своих личностных качеств, а ради стремления удовлетворить потребности в удовольствии, испытать наслаждение от необычных занятий» (*Репринцева 2005а*).

Л. В. Басенкова также отмечает, что ряд ученых выражает сегодня озабоченность «распадом сюжетно-ролевой игры, стереотипизацией игр в ролевых законах <...>, называя этот процесс «кризисом игровой культуры» детей (*Басенкова 2010: 7*). В современном мире репертуар детских игр значительно изменяется под влиянием СМИ и компьютерных игр. Обрядовые игры, игры с правилами, подвижные дворовые игры вытесняются «квазииграми с преобладанием физической агрессии»: «практически исчезли из детского репертуара традиционные элементы игр такие, как зачины, считалки, утрачиваются или деградируют традиционные формы и тексты детского фольклора» (*Басенкова 2010: 19*).

2.0. Детская ролевая игра как объект психолого-педагогического изучения.

Активное изучение психологии игры в советской психологической науке ведется с 1930-х гг., когда в двух научных школах — в Ленинграде (под руководством Л. С. Выготского) и в Харькове (под руководством А. Н. Леонтьева) — группы их учеников и единомышленников начинают экспериментальное исследование игровой деятельности детей (*Эльконин 1999: 6–7*). Исследования возобновляются после

войны в Москве под руководством А. Н. Леонтьева и А. В. Запорожца. К ним примыкает Д. Б. Эльконин, основное внимание которого, по его собственному признанию, «было сосредоточено, во-первых, на выяснении исторического происхождения детской игры; во-вторых, на раскрытии социального содержания игры как ведущего типа деятельности детей дошкольного возраста; в-третьих, на проблеме символизма и соотношения предмета, слова и действия в игре; наконец, на общетеоретических вопросах и критическом рассмотрении существующих теорий игры» (Эльконин 1999: 9).

Как уже отмечалось выше, по мнению Д. Б. Эльконина, исторически игра возникает тогда, когда ребенок (в силу развития производственных отношений и орудий труда) не может принимать участия в труде наравне с взрослыми. В этом заключается основное противоречие возраста: «ребенок есть член общества, вне общества он жить не может, основная потребность — жить вместе с окружающими людьми, но это осуществить в современных исторических условиях невозможно: жизнь ребенка происходит в условиях опосредованной, а не прямой связи с миром» (Обухова). Ребенок стремится моделировать связи с внешним миром в сюжетно-ролевой игре. По мнению Д. Б. Эльконина, «игра и есть деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Игра — это особая форма освоения действительности путем ее воспроизведения, моделирования» (Обухова).

В структуре игры Д. Б. Эльконин выделяет следующие компоненты:

- 1) роль — основная единица игры; диктует правила поведения;
- 2) игровые действия по реализации роли;
- 3) игровое замещение предметов;
- 4) реальные отношения между играющими детьми; эти компоненты характерны для достаточно развитой ролевой игры;
- 5) правила; игры с правилами оказывают большое положительное влияние на детей, воспитывают волю к победе, гибкость поведения (Эльконин 1999).

Эволюция игры в процессе онтогенеза, по Д. Б. Эльконину проходит следующие этапы:

- 1) предметная игра (ребенок переносит действия в новые условия; предмет наделяют несвойственным ему действием);

- 2) сюжетно-отобразительная игра (ребенок отображает свои впечатления; моделирует свои представления действиями кукол);
- 3) сюжетно-ролевая игра (ребенок играет с другом; вместе согласовывают тему, распределяют роли, придумывают правила, разрешают конфликты; сюжет становится развернутым);
- 4) подвижные игры с правилами (*Эльконин 1999*).

Заслуга Д. Б. Эльконина состоит в том, что, помимо детального рассмотрения вопроса об истории возникновения игры и эволюции игры в онтогенезе, он в ставшей классической монографии «Психология игры» намечает связь игры с психическим развитием ребенка (*Эльконин 1999: 316–335*). В частности, отмечает значение игры в развитии мотивационно-потребностной сферы (*Эльконин 1999: 319–323*), преодолении эгоцентризма (*Эльконин 1999: 324–329*), развитии умственных действий (*Эльконин 1999: 329–332*) и произвольного поведения ребенка (*Эльконин 1999: 332–335*).

Впоследствии экспериментально было установлено, что игра является фактором социального развития ребенка. При этом «наиболее распространенным и педагогически эффективным из социальных взаимодействий является межвозрастное. <...> Выявлены особенности взаимодействия учащихся разного возраста в игре как фактора их социального развития. Они заключаются в многообразии игровых ситуаций, формирующих мотивацию на преобразование опыта старших и развитие опыта младших через ролевые позиции. Ребенок в позиции “старший” проигрывает определенные социальные роли, уже не использованные или не доступные в среде сверстников. В позиции “младший” ребенок “пробует” еще не использованные возможности и “примеривает” социальные роли, которые ему еще не доступны в реальных условиях» (*Соловьев 1997*).

Таким образом, психологи и педагоги раскрывают образовательный потенциал игры и справедливо ставят вопрос о необходимости специальной подготовки педагогов к обучению ребенка игре в межвозрастных группах (*Соловьев 1997*). А для этого, необходимо самого будущего учителя научить играть в вузе (*Репринцева 2005а*).

Современные педагоги обеспокоены обнаруживаемыми в нашем обществе негативными тенденциями в игровой культуре и становлением упоминавшегося в части 1.0 настоящей главы «гедонистического» типа игровой культуры. Преодолеть эти тенденции в детской игровой культуре можно только в том случае, если педагог будет готов к использованию игры в педагогическом процессе (*Репринцева 2005: 32*). В настоящее время уже разработана и прошла апробацию, в частности, «модель подготовки будущего учителя к игровой деятельности школьников» (см. *Репринцева 2005: 32–33*). Модели подобной подготовки педагогов детских дошкольных учреждений нам не известны.

3.0. Речевое поведение ребенка в игре как предмет онтолингвистического исследования.

Речевое поведение ребенка в игре является малоисследованным на сегодняшний день.

Большое значение для развития онтолингвистического исследования речи ребенка в игре имели работы Л. С. Выготского, родившиеся в дискуссии с Ж. Пиаже и посвященные эгоцентрической речи. Поставив серию экспериментов, Л. С. Выготский пришел к выводу, что эгоцентрическая речь, т. е. «речь, обращенная к самому себе, регулирующая и контролирующая практическую деятельность ребенка» (*Паиук 2010*) постепенно переходит во внутреннюю речь и становится средством мышления: «Основная функция эгоцентрической речи — переход в процессе развития речи от внешней к внутренней. Эгоцентрическая речь похожа на внутреннюю речь взрослого» (*Паиук 2010*).

В современной онтолингвистике внимание исследователей привлекает как речь ребенка, играющего в одиночестве, так и групповой, коллективной игре.

Т. Петрова задается вопросом, кому обращена речь ребенка во время игры в одиночестве: себе или окружающим (*Петрова 2013*) и приходит к выводу, что «это речь, не предполагающая реального слушающего (речь в одиночестве), но это речь адресованная, так как реплики ориентированы на конкретного адресата, который может быть уточнен как квазиадресат-“маска”: следуя правилам игры, ребенок воспринимает адресата своей речи в качестве реального слушающего, характер которого определен “маской” — отведенной ему ролью (*Петрова 2013: 146*). Наряду

с подобной речью «для других», адресованной ирреальному слушателю (Петрова 2013: 147), в игре в одиночестве наблюдаются «авторские» высказывания «для себя», корректирующие сюжет игры и сходные с речью повествователя.

Таким образом, Т. И. Петрова выделяет следующие основные типы детской речи в одиночной сюжетно-ролевой игре: «1) адресованная речь “для других” — инсценирование ролевого поведения персонажей, основанное на зарождающейся рефлексии, и 2) безадресатная речь “для себя”, которую представляют следующие разновидности: а) высказывания, выполняющие функцию планирования и осознания действий; б) “бессмысленные” песенные тексты; в) ритмообразующие реплики-рефрены» (Петрова 2013: 151). Безадресатные высказывания в игре характерны для детей младшего дошкольного возраста. По мере взросления ребенка безадресатная «речь для себя» уступает место адресованным высказываниям в игре (Петрова 2013: 153).

В онтолингвистической литературе, посвященной исследованию речи детей в игре, делаются попытки соотнести ролевое поведение с уровнями владения языком. При этом жизнеспособной оказывается типология уровней владения языком, выделенная Л. П. Крысиным: «собственно лингвистический (“манипулирование” языком безотносительно к особенностям коммуникации), национально-культурный (владение национально обусловленной спецификой использования языковых средств), энциклопедический (владение “миром слова”) и ситуативный (“умение применять языковые знания сообразно с ситуацией”» (Крысин 1989 — цит. по: Петрова 2012: 322).

Первый и последний уровни «являются универсальными, составляя основу любого ролевого поведения» (Петрова 2012: 322). Два других уровня наблюдаются «при исполнении ролей определенного типа» (Петрова 2012: 322). Т. И. Петрова приводит примеры использования в детских ролевых играх речевых конструкций, которые можно считать национальными маркерами русской культуры — обращений к незнакомым людям посредством слов, используемых для близких и родственников: *Эй, друг! Вытащи меня / забуксовал; Сынок! Помоги мне! — Сейчас / дядюшка Бегамот!* и т. п. (Петрова 2012: 322), свидетельствующие о достижении национально-культурного уровня владения языком. В профессиональных, социальных ролевых играх дети, принимая на себя роль взрослых, демонстрируют

достижение энциклопедического уровня, который «предполагает владение не только словом, но и реалиями, которые стоят за словом, и связями между этими реалиями» (Петрова 2012: 322).

В том случае, когда энциклопедический уровень владения языком не достигнут, в речи ребенка, играющего в профессиональные ролевые игры, могут появляться «пустые формы», демонстрирующие неумелое владение «миром слова». Подобного рода «пустые формы», аномальные употребления могут проявляться у ребенка в ситуации одиночной ролевой игры. «Пустые формы» могут встречаться и в совместных играх детей, но они могут быть не приняты другими участниками. (Петрова 2012: 323).

Наблюдения за речью детей в сюжетно-ролевых играх позволяют, по мнению онтолингвистов, судить о степени сформированности статусно-ролевого компонента у детей разного возраста. О. В. Кощеева предлагала детям трех разных возрастных групп (3–4 года, 5–6 лет и 10–11 лет), во-первых, исполнить разные статусные роли в играх «Дочки-матери», «В транспорте», «В магазине» и т. д., а во-вторых, оценить речевые тактики героев в инсценировке (Кощеева 2013). О. В. Кощеева пришла к выводу, что в «возрасте 3–4 лет статусно-ролевой компонент и соответствующий ему выбор жанровых форм, а также способов их реализации у детей еще не сформирован» (Кощеева 2013: 243). В возрасте 5–6 лет «дети уже знакомы со многими правилами статусно-ориентированного общения. <...> багаж социальных ролей ребенка заметно увеличивается. Ребенок может выступать в роли гостя, требующей владения жанром разговора в компании, этикетных речевых жанров и др. В поликлинике ребенок принимает на себя роль пациента (и ему нужно уметь составить рассказ о своем самочувствии). Дети указанного возраста выступают в роли покупателя, пассажира, ведущего на детском празднике в детском саду и т. д. К 10–11-летнему возрасту варианты статусно-ролевого поведения значительно усложняются. Дети осваивают все большее количество норм и правил речевого поведения в обществе» (Кощеева 2013: 244).

Речевое взаимодействие в игре оказывается важным не только в отношении речи дошкольников и младших школьников; коммуникативное поведение подростка в коллективной игре также отражает его коммуникативную и социолингвистическую компетенции. Н. В. Гаранина попыталась перечислить и обобщить аспекты

коммуникативной компетенции, проявляющиеся в процессе речевого взаимодействия в подвижной игре. Н. В. Гаранина рассматривает особенности вербального взаимодействия участников игры в зависимости от её структуры. Автор выделяет три оппозиционные пары. В соответствии со структурой игры коммуникация осуществляется в следующих оппозиционных парах: 1) «игрок — игрок»; 2) «наблюдатель — игрок»; 3) «наблюдатель — наблюдатель» (Гаранина 2013: 219).

1) «Оппозиционная пара “игрок — игрок” реализует коммуникативную компетенцию посредством следующих навыков и умений: предложения и согласования совместных действий, умения договариваться, выяснения позиции партнера, выражения своего мнения (согласия / несогласия) и эмоций, оценки фактов и ситуации, подбадривания» (Гаранина 2013: 222).

2) В паре «наблюдатель — игрок» «аспект коммуникации является вербальным только в одном направлении — от наблюдателя к игроку» (Гаранина 2013: 222). Коммуникативная компетенция проявляется через «оценку действий игроков и событий на поле, подбадривание игроков и команды, выражение эмоций, пожеланий» (Гаранина 2013: 222).

3) В оппозиционной паре «наблюдатель — наблюдатель» социолингвистическая компетенция отражается в специальной игровой лексике, «умении выбирать и использовать адекватные языковые формы и средства в зависимости от социальных ролей участников коммуникации (болельщики одной / разных команд). Коммуникативная компетенция осуществляется через умение выражать свое мнение (прогноз финала игры), согласие / несогласие с партнером (заключение пари), с арбитром» (Гаранина 2013: 223–224).

4.0. Выводы.

1. Проблема исторического возникновения игры относится к числу «вечных» проблем в современной науке. К XX веку оформились две основные гипотезы происхождения игры: биологизаторская и материалистическая — однако обе они умозрительны, базируются на предположениях, анализе косвенных данных, и недоказуемы.

2. В XX в. широкое распространение получила теория о происхождении игры Д. Б. Эльконина, согласно которой, детская ролевая игра зарождается тогда, когда в силу развития (усложнения) орудий труда ребенок оказывается невовлеченным в трудовой процесс взрослых и вынужден, подражая взрослым, упражняться с имитациями взрослых орудий.
3. Общественное мнение об игре и ее педагогическом потенциале на протяжении истории неоднократно менялось. Исследователи выделяют несколько типов «игровых культур»: «интуитивный», «прогностический», «рационально-прагматический», «романтический», «гуманистический», «неогуманистический» и современный «гедонистический».
4. Психолого-педагогическое изучение игры позволило реконструировать игровую деятельность ребенка в онтогенезе и раскрыть значение игры для психического развития ребенка.
5. Онтолингвистическое исследование игры ведется сравнительно недавно на разнообразном материале (речь ребенка в сюжетно-ролевой игре в одиночестве, речь ребенка в коллективно социальной игре и подвижных играх). В большинстве работ применяется компетентностный подход: по речи ребенка в игре языковеды определяют уровень владения языком.
6. Статусно-ролевой компонент в речи детей формируется к 5–6 годам. С расширением социального опыта усложняется динамика речи.

МЕТОДИКИ СОБИРАНИЯ ЭМПИРИЧЕСКИХ ДАННЫХ

1.0. Наблюдение.

Для соби́рания сведений о разговорной деятельности детей в процессе игры было решено использовать метод прямого и непосредственного наблюдения. В наблюдении приняли участие дети пятого–шестого года жизни, посещающие две группы разных детских садов города Таллинна. Общее количество наблюдаемых детей — двадцать два человека. Наблюдение за играми детей велось во время свободной деятельности, в основном во второй половине дня, после полдника. Наблюдение велось целенаправленно и систематически. Целью ставилось выявление репертуара детских игр. Наблюдение проходило в помещении группы, где дети чувствовали себя уютно и раскованно. В группе созданы необходимые условия для развития детей. Игрушки, предметы и пазлы были легко доступны детям. Они могли пользоваться игровым материалом беспрепятственно.

Речь детей записывалась на диктофон в течение второй недели февраля месяца 2014 года. Впоследствии аудиозаписи детской речи расшифровывались. В ходе прямого наблюдения было записано одиннадцать полилогов. На основании нашего наблюдения можно заключить, что самой популярной игрой оказались игры с предметами.

Во время игр дети охотно общались между собой и с наблюдателем, были доброжелательными, демонстрировали приобретенные на уроках знания.

Наблюдатель не вел никакого руководства играми детей, а лишь проводил запись диалогов и полилогов. Они представлены в *Приложении 1*.

После расшифровки аудиофайлов с полилогами стало ясно, что они не отвечают требованиям, так как, пассивно наблюдая за игрой, оказывается чрезвычайно сложным проследить социально-ролевую игру от ее «начала» и до «конца», т. е. метод непосредственного наблюдения дает очень мало качественных

результатов. Не удалось также отследить содержание игр. Дети не приглашали друг друга к игре, не договаривались о правилах, просто занимались интересным для себя делом.

2.0. Эксперимент.

В связи со сказанным выше (наблюдение не дает искомым результатов) было принято решение о замене непосредственного наблюдения педагогическим экспериментом. В эксперименте участвовали дети трех групп разных детских дошкольных учреждений города Таллинна.

Эксперимент состоит из **трех этапов**.

Первый этап — разработка эксперимента.

На первом этапе был разработан сам эксперимент непосредственно. Для сбора информации и последующего анализа необходимы были аудиозаписи детских игр. Решено было стимулировать детей к участию в ролевой игре и предложить ребенку в группе организовать игру на определенную тему и / или придумать игру самостоятельно.

Для эксперимента подбирались игры, в которые ребята играли бы с удовольствием, понимали бы их суть. Таким образом, были предложены следующие темы для игр: «Дочки-матери», «Школа», «Дзюдо», «Доктор», «Домашние животные».

«Дочки-матери». Это игра, в которой дети, опираясь на свой социальный опыт, отображают окружающую их действительность. Семейные отношения присутствуют в жизни каждого ребенка. Дети легко справляются с определением темы и распределением ролей.

«Школа». Каждый ребенок — это будущий школьник. Обучение и подготовка детей к школе начинается уже в детском саду, поэтому тема интересна и близка каждому ребенку. В детском саду формируют интерес к будущим школьным занятиям. В рамках этой игры дети фантазируют и развивают сюжет на тему школы.

«Дзюдо». Дети, участвующие в эксперименте, посещают спортивные секции в дошкольном учреждении, в частности секцию дзюдо, поэтому была предложена и эта тема для игры.

«Доктор». Эта игра знакома детям, так как каждый ребенок когда-то посещал врача. Играя в такую игру, дети применяют имеющиеся у них социальные навыки, знания, наблюдения.

«Домашние животные». Все дети любят животных. У многих животные есть дома. Дети с удовольствием общаются на эту тему и проецируют свой опыт в игре.

Записаны также игры на темы, выбранные самими детьми («Спасатели», «Гончики», «Гости», «Пассажиры и кондукторы в электричке», «Кафе»). На вопрос, почему именно эти темы они выбрали для игры, дети отвечали, что им нравятся эти занятия / профессии, им это интересно, они хотели бы стать представителями этих профессий, когда вырастут.

Второй этап — проведение эксперимента.

Экспериментатор предлагал одному из детей собрать ребят для игры. Ребенок формировал группу самостоятельно, исходя из собственных симпатий. Далее экспериментатор озвучивал тему игры и давал команду к ее началу. Затем экспериментатор записывал происходящее на диктофон.

Местом проведения эксперимента было выбрано помещение группы, т. е. привычная, спокойная, знакомая для детей обстановка. Это способствовало максимальному их раскрепощению. Обращалось внимание на отсутствие отвлекающих моментов, таких, как шум, например, и доступность игрушек. Количество играющих не имело значения.

Третий этап — первичная обработка полученных в ходе эксперимента **данных.**

На третьем этапе проводился анализ аудиофайлов и расшифровка детской речи. Эксперимент проводился в течение марта, апреля, мая, июля и августа 2014 года, выборочно. Для анализа были отобраны 30 записей, из них 3 монолога и 27 полилогов. При расшифровке аудиофайлов внимание было направлено на речевую деятельность детей и выявление репертуара детских игр. Расшифровка речи велась в орфографической записи с соблюдением правил русской пунктуации. Отступления от орфографической нормы делаются для воссоздания фонетических и грамматических особенностей детской речи; при этом в ломаных скобках дается «перевод» искаженного ребенком слова на литературный русский язык. Корпус собранных текстов представлен в *Приложении 2*.

Данные эксперимента показывают, что детям действительно понятны игры на социальные темы. Они охотно принимают предложение поиграть, ищут партнеров по игре, распределяют роли и придумывают правила. Гендерный состав участников зависит не от темы игры, а от приглашения к ней. Например, в игру «Дочки-матери» играли и мальчики, и девочки (см. *Таблицу 1*).

Дети развивают в своих играх по несколько сюжетов на одну и ту же тему (см. *Таблицу 2*). Были также «игры», в которых дети забывали о классической схеме развития игры и ограничивались занимательной беседой.

Таблица 1

Репертуар игр

Репертуар игр	Мальчики	Девочки
1. Дочки-матери	Да	Да
2. Школа	Да	Да
3. Дзюдо	Да	Нет
4. Доктор	Да	Да
5. Спасатели и полицейские	Да	Нет
6. Автосервис	Да	Нет
7. Кафе	Да	Нет
8. Электричка	Да	Да
9. Песочница	Нет	Да
10. Кукла	Нет	Да
11. Магазин	Нет	Да
12. Парикмахерская	Нет	Да

3.0 Участники эксперимента.

В эксперименте участвовали дети двух групп детского сада, работающего по стандартной программе обучения (далее — вторая группа) и дети одной группы (далее — первая группа) с полным погружением в эстонский язык.

Всего детей, принимавших участие в эксперименте — 28 человек: 4 ребенка из второй группы и 24 — из первой. Возраст детей составляет 4–5 лет. В эксперименте участвовали как мальчики, так и девочки. В исследовании участвовали дети из группы полного погружения в эстонский язык. В группу погружения ходят дети разного возраста (от 3–7 лет), этим объясняется относительно небольшое количество

участников — 4 человека: 1 мальчик и 3 девочки (нас интересуют дети 5–6 года жизни). С группой работают два педагога и один помощник учителя. Атмосфера внутри группы дружеская и спокойная. Учебная деятельность ведется на эстонском языке. Играть и общаться между собой детям разрешено на русском языке. Они активно взаимодействуют все вместе и по отдельности с учителем. Воспитанники группы охотно поддержали наш эксперимент и с удовольствием участвовали в нем.

Дети первой экспериментальной группы ходят в группу с русским языком обучения. С ними работают два педагога и один помощник учителя. Атмосфера внутри группы дружеская. Часть детей этой группы посещает спортивные секции при дошкольном учреждении. Некоторые дети ходят на развивающие занятия к психологу и логопеду.

Дети расположены к общению, легко вступают в игровые взаимоотношения. Охотно придумывают сами себе занятия и развлечения. В группе наметились свои лидеры.

В нашем эксперименте из этой группы приняли участие 24 ребенка (равное количество мальчиков и девочек).

4.0. Выводы.

1. Первоначально для сбора информации был выбран метод непосредственного наблюдения за разговорной деятельностью детей в процессе игры. Затем было решено заменить непосредственное наблюдение на педагогический эксперимент, так как наблюдение не дало необходимых результатов.
2. Педагогический эксперимент сводился к постановке перед ребенком задачи собрать команду и разыграть одну из предложенных игр («Дочки-матери», «Школа», «Дзюдо», «Домашние животные») или придумать игру на собственную тему.
3. Эксперимент проводился в комфортных для детей условиях, поэтому удалось собрать необходимое количество полилогов для анализа.
4. В эксперименте приняли участие 28 детей 5–6 года жизни (24 ребенка, посещающих дошкольное учреждение, работающее по стандартной программе обучения, и 4 ребенка, обучающихся в ДДУ по программе языкового погружения).

СТРУКТУРА ИГРОВОГО ПОЛИЛОГА

1.0. Репертуар игр по выбору детей.

Игра, как мы знаем, имеет начало, ход и этап завершения. Мы попробуем проанализировать репертуар игр и выяснить, какими речевыми конструкциями пользуются дети при приглашении к игре и при взятии роли.

Дети в своих играх, как известно, отображают собственный социальный опыт, а также увиденное или услышанное вокруг. Как уже было отмечено во второй главе, наши дети в исследовании играли на предложенные наблюдателем темы и по своему собственному выбору. Ниже приводится список игр, в которые играли дети по своему выбору.

«Спасатели».

Дети выбирают тему спасателей для игры предположительно, потому что смотрят художественные фильмы, слушают интервью с представителями этих профессий. Им кажется труд спасателей благородным, отважным. Особенно мальчикам хочется примерить на себя роль спасателя. Детей привлекает необычайные обстоятельства, в которых работают спасатели. Желание быть похожими на представителей этой профессии вызывает интерес к данной теме.

«Гонцики».

Тема автолюбителей уже с детства увлекает мальчиков в мир молниеносно срывающихся с места машин и управляющих ими пилотов. Детей захватывает ощущение высокой скорости, профессионализм пилотов, азарт, выдержка пилотов, желание победить. Насмотревшись телевизионных каналов, транслирующих спортивные гонки, каждому отважному мальчику хочется побыть гонщиком. Они с удовольствием крутят деревянные рули и имитируют звуки мотора ревущей машины. В группе всегда под рукой необходимый инвентарь для такой игры, и при желании каждый мальчик может превратиться в гонщика.

«Гости».

Знакомая тема для каждого ребенка. Дети очень любят ходить в гости. С удовольствием играют в эту игру. Она несет положительный эмоциональный заряд. Сюжеты для игры дети черпают из собственного опыта, рассказов взрослых, из детских книжек, фильмов, телевизионных передач.

«Пассажиры и кондукторы».

Тема транспорта знакома каждому ребенку не понаслышке. Почти все дети пользуются общественным транспортом, чтобы добраться до детского сада, лишь некоторых родители привозят на машине. Зато летом, на дачу, можно поехать на электричке. Там дети могут наблюдать работу кондуктора, который сопровождает рейс, продает билеты пассажирам, отвечает на вопросы, интересующие их. Набираются социального опыта, который позже пригодится им во взрослой жизни.

«Кафе».

Все дети очень любят ходить в кафе, особенно в «Макдоналдс». Там масса положительных эмоций для ребенка. Можно вкусно поесть и купить понравившуюся игрушку. Потом, в саду, поменяться игрушками с другом, поделиться впечатлениями и помечтать о следующем походе в кафе.

2.0. Сюжеты игр на заданную тему.

Игровое взаимодействие детей в играх на заданную наблюдателем тему развивалось по разным сюжетным линиям. Список выявленных нами сюжетов представлен в таблице (см. *Таблицу 2*).

Таблица 2

Сюжеты игр на заданную тему и участники (эксперимент)

Тема	Сюжет	Количество фиксаций	Количество мальчиков	Количество девочек
«Дочки-матери»	отход ко сну, рассказывание сказки	1	1	3
	поездка в школу	2	1(2)	3(2)+3(4)
	купание в ванной	1	1	0
	прогулка во дворе	1	0	2
	приготовление еды	2	1	0
«Школа»	урок физкультуры	3	3(7)+2(9)+3(11)	0(7)+1(9)+0(11)
	экскурсия	1	0	3

	урок труда	1	0	3
	беседа о каникулах	2	0(12)+1(13)	3(12)+4(13)
	урок рисования	1	0	3
«Дзюдо»	тренировка	1	4	0
«Доктор»	лечение колена	1	0(16)+2(18)	3(16)
	лечение горла	1	2	1
«Животные»	рассказ о своих домашних животных	1	2	1
	рассказ о животных в зоопарке	1	0	2
Всего:	Темы:	Сюжеты:	23	35
	5	15		

В игре «Дочки-матери» дети предложили пять сюжетов. Это 1) отход ко сну, рассказывание сказки, 2) поездка в школу, 3) купание в ванной, 4) прогулка во дворе, приготовление еды. Сюжеты «отход ко сну», «купание в ванной», «прогулка во дворе» проигрывались детьми по одному разу; сюжеты «поездка в школу» и «приготовление еды» — соответственно по два раза. Дети выбирали для своей игры, ситуации знакомые им по собственному опыту. Можно утверждать, что эта игра популярна как среди мальчиков, так и среди девочек.

Игра «Школа». Игра в школу актуальна для детей 5–6 года жизни, так как они обучаются на уроках и знают, что скоро пойдут в школу, где тоже будут уроки. У многих детей есть старшие братья и сестры, которые уже ходят в школу, и дома, наверняка говорят о ней. В этой игре дети выбрали сюжет «урок физкультуры» и проиграли этот сюжет три раза. Скорее всего, дети выбрали темой урок физкультуры, так как он предполагает свободное движение и интересные занятия. В этой игре участвовали в основном мальчики и лишь одна девочка. В рамках этой игры дети разворачивали также сюжетные линии «экскурсия» и «урок труда» (проиграли по одному сюжету, в игры были вовлечены только девочки). В беседе о каникулах приняли участие в основном девочки и лишь один мальчик. Сюжет о каникулах был проигран детьми дважды. Урок рисования дети обыгрывали один раз. Участвовали только девочки.

Игра «Дзюдо». Эта игра была предложена мальчикам, которые занимаются в секции дзюдо при детском саду. Дети применили в игре свой собственный опыт. Они проиграли сюжет один раз.

Игра «Доктор». Дети с удовольствием откликнулись на предложение поиграть в доктора. Каждый из них имеет свое собственное суждение об этой профессии и знает сказку про доброго доктора Айболита. В группах имеется соответствующий инвентарь для игры: шапочка, халатик, набор инструментов. В рамках данной игры дети проиграли два сюжета: «лечение колена» и «лечение горла». Оба сюжета развивали мальчики и девочки.

Игра «Животные». Игра в домашних животных превратилась в беседу о них. В беседе было озвучено два сюжета: о домашних животных и животных в зоопарке. Участвовали как мальчики, так и девочки. Беседу рассматривать как игру нельзя, так как она таковой не является.

3.0. Структура игрового полилога.

Как известно, каждая сюжетно-ролевая игра имеет свою структуру. Структурными компонентами сюжетно-ролевой игры, по сложившейся в психолого-педагогической литературе традиции, называют роль, сюжет, содержание, правило, игровые действия, игровые и реальные отношения, предметы-заместители, воображаемую ситуацию, партнера по игре (*Эльконин 1999*), о чем подробнее см. в *параграфе 2.0. Главы 1* настоящей работы.

Под структурой игрового полилога мы понимаем начало, финал и динамику развертывания игрового полилога. Рассмотрим эти структурные части игрового полилога.

3.1. Начало игрового полилога: речевые конструкции приглашения к игре и взятия роли.

Речевые конструкции — это устойчивые формулы, выражения, принятые в обществе. В русском языке существует набор этикетных формул приветствия, приглашения, предложения, совета и т.д. (см., например, *Формановская 1987*).

Ниже, представлены некоторые речевые формулы, употребляемые в русском языке для выражения приветствия, приглашения и предложения, и речевые

конструкции, употребляемые детьми в игре для выражения соответствующих интенций.

Таблица 3

Приглашение к игре

РК, употребляемые в русском языке для выражения...	РК, употребляемые детьми в игре для выражения...
Приветствие	
<i>Здравствуйте...</i> <i>Добрый день, вечер...</i>	<i>Здравствуйте...</i>
Приглашение	
<i>Я приглашаю тебя...</i> <i>Мне хочется...</i>	<i>Приглашаю всех...</i>
Предложение	
<i>Ты не хотел бы...</i> <i>Давайте сходим...</i>	<i>Давайте играть...</i> <i>Играть будем...</i> <i>Поиграем?</i> <i>Хочешь играть?</i>

При анализе зачина детских игр выяснилось, что и мальчики, и девочки для начала игры активно используют побудительную частицу *Давайте*. Она присутствует в разных темах, с разными участниками. Например, в игре «Дочки-матери» она употребляется девочками, а в игре «Школа» — мальчиками. Для зачина игры детьми используются простые предложения, как утвердительные и повелительные, так и вопросительные по своей форме. Например, *Давайте играть...*, *Наташа, ты будешь учителем!*, *Поиграем в школу?* соответственно (см. Таблицу 4).

Таблица 4

Речевые конструкции в игре: приглашение к игре и распределение ролей

Игра	РК при приглашении к игре		РК при взятии / распределении ролей	
	Девочки	Мальчики	Девочки	Мальчики
«Дочки-матери»	<i>Давайте играть в дочки-матери. Девочки, в дочки-матери будем? Поиграем в дочки-матери?</i>	Мальчики не участвовали в приглашении.	<i>Я — мама. Нет, я хочу мамой. Кто будет мамой? А — папой?</i>	<i>А я — сыночек.</i>
«Школа»	<i>Поиграем в школу? Будем в школу</i>	<i>Давайте сегодня играть в</i>	<i>Кто будет учителем? Наташа, ты</i>	<i>Например, ты, будешь нашим учителем по</i>

	<i>играть? Давайте играть в школу? Девочки, давайте играть в школу?</i>	<i>школу? Будешь в школу играть? Девочки, хотите поиграть в школу?</i>	<i>будешь учителем. Чур, я — учительница. Давайте, как будто я учительница.</i>	<i>физкультуре. А — ты учеником.</i>
«Дзюдо»	Девочки не участвовали в приглашении к игре.	<i>Приглашаю всех играть в дзюдо.</i>	Девочки не участвовали в распределении ролей.	<i>Ты и ты будешь учеником. А ты будешь учителем.</i>
«Доктор»	<i>Хочешь играть в доктора?</i>	<i>Хочешь в доктора поиграть? Ты хочешь играть со мной доктора? Не хочу играть!</i>	<i>Я буду доктором. Ладно? Нет, я тоже хочу.</i>	<i>Я — доктор.</i>
«Спасатели и полицейские»	Девочки не участвовали в приглашении к игре.	<i>Будем играть в полицейских?</i>	Девочки не участвовали в распределении ролей.	<i>А я — не буду! Я — полицейский! Я — пожарник! Я доктор!</i>
«Автосервис»	Девочки не участвовали в приглашении к игре.	<i>Я придумал — ремонт машины?</i>	Девочки не участвовали в распределении ролей.	<i>Я буду ремонтировать машины!</i>
«Кафе»	<i>А давайте играть в кафе? Кто хочет?</i>	<i>Можно мне с вами?</i>	<i>Я буду еду на стол приносить. А я — поваром, как бабушка. Я, тогда, буду гостем?</i>	Мальчики не участвовали в распределении ролей.
«Электричка»	<i>Можно с вами?</i>	<i>Давайте играть в электричку.</i>	Девочки не участвовали в распределении ролей.	<i>Я буду машинистом. А я тогда пассажиром буду. Ладно, ты будешь тетенькой, которая билеты продает. Хочешь кондуктором быть?</i>
«Песочница»	<i>Давайте играть в песочницу?</i>	Мальчики не участвовали в приглашении к игре.	<i>А что там делать?</i>	Мальчики не участвовали в распределении ролей.
«Кукла»	<i>Давайте куклу одевать.</i>	Мальчики не участвовали в	Девочки не участвовали в	Мальчики не участвовали в

		приглашении к игре.	распределении ролей.	распределении ролей.
«Магазин»	<i>Магазин открыт.</i>	Мальчики не участвовали в приглашении к игре.	<i>Берите корзину. Что вам угодно?</i> (приняла на себя роль продавца)	Мальчики не участвовали в распределении ролей.
«Парикмахерская»	<i>Давай в парикмахерскую поиграем?</i>	Мальчики не участвовали в приглашении к игре.	<i>Садись! Выбирай прическу!</i> (приняла на себя роль парикмахера)	Мальчики не участвовали в распределении ролей.

3.2. Финал игрового полилога: речевые конструкции в финале детских игр.

При анализе игр, придуманных детьми, выяснилось, что финал игры оформляется чаще всего не тем ребенком, который ее начинал. Из девяти полилогов, лишь одна игра заканчивается одним и тем же ребенком. В финале игр дети пользуются разными речевыми конструкциями. Например, в игре «Полицейские и спасатели», игра заканчивается словами *Я домой пошел* (после тушения пожара), и не тем ребенком, который начинал игру.

Игра «Гонщики» заканчивается фразой *Внимание! Поехали!*, т. е. конец игры совпадает по сюжету с началом гонок. Игра также заканчивается другим ребенком.

Игра «Автосервис» заканчивается словами *Ну, спасибо!*, после получения услуги. Игра начинается и заканчивается разными детьми.

«День рождения» начинается и заканчивается одним и тем же ребенком. Финал, как таковой, отсутствует. Дети проигрывают тему два раза.

В игре «Кафе», в конце игры ребенок говорит *Спасибо!* и знаменует тем самым выполнение заказа. *Деньги возьми у мамы* — завершение игры. Начинает один, заканчивает другой ребенок.

Игра «Электричка». Финал состоит в отправлении электрички к месту назначения, сопровождается словами: *Электричка едет. Чух-чух-чух*. Игра начинается и заканчивается разными детьми.

В игре «Песочница» девочка получает задание организовать игру. В финале мальчик заканчивает ее словами: *Стоп игра*.

Игра «Кукла» начинается и заканчивается разными детьми. В финале звучит фраза: *И пошла на праздник*.

При анализе стимулированных игр, т. е. игр, разыгранных с подачи темы наблюдателем, выяснилось, что в рамках игры «Дочки-матери» все сюжеты начинали

одни участники, а заканчивали другие. Для обозначения завершения игры дети использовали фразы *Всё!* и *Пока!*, а также подходящие по смыслу фразы, предполагающие будущее действие. Например: *Завтра мы начнем учиться и поедem на тренировку* и *Никуда не уходите*.

В блоке игр «Школа» для завершения игры дети используют следующие конструкции: *Стоп игра, Ладно, молодцы!, Готово*. Три игры начинают и заканчивают одни и те же дети, а в трех случаях это разные участники. В четырех играх — нет конкретной финальной конструкции.

Игра «Дзюдо» начинается и заканчивается одним и тем же игроком. В качестве завершения используется конструкция *Закончили*.

В игре «Доктор», в одном случае игру начинает и заканчивает один и тот же игрок. Использует для завершения игры конструкцию: *Спасибо. До свидания*. Во втором случае, начинают и заканчивают игру разные дети подходящими по смыслу фразами, предполагающими будущее действие: *Потом приходите в больницу*.

3.3. Структурные схемы предложений в начале игры.

3.3.1. Понятие структурной схемы.

В последней четверти XX века в грамматике разрабатывается понятие структурной схемы предложения, под которой понимается абстрактный образец предложения, который может реализовываться в речи в разнообразных фразах. Формируется «узкое» и «широкое» понимание структурной схемы простого предложения.

«Узкий» подход к структурной схеме представлен в работах Н. Ю. Шведовой. «В соответствии с теоретическими позициями Н. Ю. Шведовой, функциональная предназначенность структурной схемы простого предложения определяется способностью её компонентного состава реализовывать предикативность» (Зубкова 2013). В структурную схему не включаются компоненты, которые не образуют его предикативную основу, то есть не включаются второстепенные члены (Шведова 1980).

«Широкое» понимание структурной схемы представлено в трудах В. А. Белошапковой. «В. А. Белошапкова рассматривает минимальные и расширенные структурные схемы предложений и предлагает последовательное их выделение: на первом этапе определяются “виды предикативного минимума

предложения” (минимальные структурные схемы), на втором этапе — “виды реализаций предикативных минимумов предложения в номинативных минимумах” (расширенные структурные схемы)» (Зубкова 2013; Белошапкова 1999).

Структурные схемы записываются в виде символических формул. В нашем исследовании мы используем следующие символы (см. *Таблицы 5–6*):

V_f — спрягаемая форма глагола;

V_{f3s} — спрягаемый глагол в форме 3 л. ед. ч.;

V_{f3pl} — спрягаемый глагол в форме 3 л. мн. ч.;

Inf — инфинитив;

N — существительное, при символе N цифры от 1 до 6 обозначают соответственно падежи;

Prop — местоимение;

Adv_o — предикативное наречие;

Praed_{part} — причастный предикатив;

neg — отрицание;

cop — связка;

imp — повелительное наклонение.

Мы, вслед за В. А. Белошапковой, включаем в структурную схему не только предикативный минимум предложения, но и обязательный для семантической полноты высказывания номинативный минимум предложения.

3.3.2. Набор структурных схем предложений в начальной фазе игры.

Описанные выше речевые формулы, используемые детьми при приглашении к игре и распределении ролей, являются речевыми реализациями ограниченного набора структурных схем, представленных в *Таблицах 5 и 6*. Из этих таблиц следует, что набор схем предложений, обслуживающих начало игры, довольно узок. Самой распространенной конструкцией при приглашении к игре является *Давайте, поиграем...*, при взятии роли — *Я буду...* Дети пользуются короткими фразами, одно- и двусоставными предложениями. Мальчики и девочки пользуются одинаковыми схемами.

Наиболее распространенными структурными образцами для построения высказываний-приглашений к игре являются следующие: $V_{f3s}N_4$; $copN_4Inf$; $ImpInfN_4$.

Структурные схемы предложений (приглашение к игре)

1. Речевые конструкции при приглашении к игре «Дочки-матери».		Структурная схема	
девочки			
<i>Давайте играть в дочки-матери.</i>		ImpInfN ₄	
<i>Девочки, в дочки-матери будем?</i>		N ₄ copInf	
<i>Поиграем в дочки-матери?</i>		V _{fp13} N ₄	
2. Речевые конструкции при приглашении к игре «Школа».		Структурная схема	
девочки	мальчики	девочки	мальчики
<i>Поиграем в школу?</i>	<i>Давайте сегодня играть в школу?</i>	V _{fp13} N ₄	ImpInfN ₄
<i>Будем в школу играть?</i>	<i>Будешь в школу играть?</i>	copN ₄ Inf	copInfN ₄
<i>Давайте играть в школу?</i>	<i>Девочки, хотите поиграть в школу?</i>	ImpInfN ₄	copInfN ₄
<i>Девочки, давайте играть в школу?</i>		ImpInfN ₄	
3. Речевые конструкции при приглашении к игре «Дзюдо».		Структурная схема	
мальчики			
<i>Приглашаю всех играть в дзюдо!</i>		V _{fs1} InfN ₄	
4. Речевые конструкции при приглашении к игре «Доктор».		Структурная схема	
девочки	мальчики	девочки	мальчики
<i>Хочешь играть в доктора?</i>	<i>Хочешь в доктора поиграть?</i> <i>Ты хочешь играть со мной в доктора?</i> <i>Не хочу играть.</i>	V _{fs2} InfN ₄	V _{fs2} N ₄ Inf V _{fs2} InfN ₄ NegInf
5. Речевые конструкции при приглашении к игре «Спасатели и полицейские».		Структурная схема	
мальчики			
<i>Будем играть полицейских?</i>		copInfN _{4pl}	
6. Речевые конструкции при приглашении к игре «Автосервис».		Структурная схема	
мальчики			
<i>Я придумал — ремонт машины.</i>		PronV _{fs1} N ₁ N ₂	
7. Речевые конструкции при приглашении к игре «Кафе».		Структурная схема	
девочки	мальчики	девочки	мальчики
<i>А давайте, играть в кафе? Кто хочет?</i>	<i>Можно мне с вами?</i>	ImpInfN ₄ PronV _{fs3}	Adv. _o Pron ₁ Pron ₂
8. Речевые конструкции при приглашении к игре «Электричка».		Структурная схема	
девочки	мальчики	девочки	мальчики
<i>Можно с вами?</i>	<i>Давайте играть в электричку?</i>	Adv. _o Pron ₂	ImpInfN ₄

9. Речевые конструкции при приглашении к игре «Песочница».		Структурная схема
девочки		
<i>Давайте играть в песочницу?</i>		ImpInfN ₄
10. Речевые конструкции при приглашении к игре «Кукла».		Структурная схема
девочки		
<i>Давайте одевать куклу?</i>		ImpInfN ₄
11. Речевые конструкции при приглашении к игре «Магазин».		Структурная схема
девочки		
<i>Магазин открыт!</i>		N ₁ Praed _{part}
12. Речевые конструкции при приглашении к игре «Парикмахерская»		Структурная схема
девочки		
<i>Давай в парикмахерскую поиграем?</i>		

Таблица 6

Структурные схемы предложений (взятие роли)

1. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Дочки-матери».		Структурная схема	
девочки	мальчики	девочки	мальчики
<i>Я — мама. Нет, я хочу мамой. Кто будет мамой? А — папой?</i>	<i>А я — сыночек.</i>	PronN ₁ negPronV _{s1} N ₅ PronV _{s3} N ₅ copN ₅	PronN ₁
2. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Школа».		Структурная схема	
девочки	мальчики	девочки	мальчики
<i>Кто будет учителем? Наташа, ты будешь учителем. Чур, я — учительница. Давайте, как будто я учительница.</i>	<i>Например, ты будешь нашим учителем по физкультуре. А — ты учеником.</i>	ProncopN ₅ ProncopN ₅ PronN ₁ ImpInterjPronN ₁	ProncopN ₅ N ₁ copN ₅ PronN ₅
3. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Дзюдо».		Структурная схема	
мальчики		мальчики	
<i>Ты и ты будешь учеником. А ты будешь учителем.</i>		PronProncopN ₅ ProncopN ₅	
4. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Доктор».		Структурная схема	
девочки	мальчики	девочки	мальчики
<i>Я буду доктором, ладно? Нет, я тоже хочу.</i>	<i>Я — доктор.</i>	ProncopN ₅ NegPronVf _{s1}	PronN ₁
5. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Спасатели и полицейские».		Шифр	

мальчики	мальчики
<i>А — я не буду!</i> <i>Я — полицейский.</i> <i>Я — пожарник.</i> <i>Я — доктор.</i>	PronNegV _{fs1} PronN ₁ PronN ₁ PronN ₁
6. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Автосервис».	Структурная схема
мальчики	мальчики
<i>Я буду ремонтировать машины.</i>	ProncopInfN ₄
7. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Кафе».	Структурная схема
девочки	девочки
<i>Я буду еду на стол приносить.</i> <i>А я — поваром, как бабушка.</i> <i>Я тогда буду гостем.</i>	ProncopN ₄ Inf PronN ₅ ProncopN ₅
8. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Электричка».	Структурная схема
мальчики	мальчики
<i>Я буду машинистом.</i> <i>А я тогда пассажиром буду.</i> <i>Ладно, ты будешь тетенькой, которая билеты продает.</i> <i>Хочешь кондуктором быть?</i>	ProncopN ₅ ProncopN ₅ ProncopN ₅ V _{fs2} N ₅ cop
9. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Песочница».	Структурная схема
девочки	девочки
<i>А что там делать?</i>	PronInf
10. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Магазин».	Структурная схема
девочки	девочки
<i>Берите корзинку, что Вам угодно?</i>	V _{fp12} N ₄ PronAdv _o
11. Речевые конструкции при взятии роли в игре «Парикмахерская».	Структурная схема
девочки	девочки
<i>Садись!</i> <i>Выбирай прическу!</i>	Imp _{s2} Imp _{s2} N ₄

3.4. Динамика игрового полилога.

Как известно, в зависимости от числа участников коммуникативного акта и их мены в процессе общения ролями выделяют разные формы речи: монолог, диалог и полилог. В монологе наблюдается нулевая частота мены говорящего. В диалоге — ненулевая частота мены говорящих (относительно малая / редкая или относительно большая / частая) (Борисова: 2009). Следуя этой логике, в полилоге должна быть представлена ненулевая частота мены более двух говорящих.

И. Н. Борисова выделяет три динамических типа диалога:

- 1) реплицирующий диалог,
- 2) нарративный диалог;
- 3) нарративно-унисонный (Борисова 2009).

Первый тип — **реплицирующий диалог** — включает в себя «две или более речевые партии <...>, объединяющиеся в минимальные диалоги» (Борисова 2009).

Нарративный диалог — это такой тип ведения диалога, когда один из участников строит свою речевую партию в нарративном режиме, а другой — в режиме реплицирования (Борисова 2009). И. Н. Борисова выводит норму речевого поведения в нарративном диалоге: это распределение коммуникативной инициативы между участниками диалога. «Рассказчик сохраняет коммуникативную инициативу на протяжении всей нарративной речевой партии, а слушатель имеет право мотивированно вмешаться в ход повествования» (Борисова 2009).

Третий тип — **нарративно-унисонная диалогическая структура**. «Это полилог, в котором нарратив создается несколькими рассказчиками в режиме реплицирования. Нарратив-унисон может реализоваться только в условиях полилога: двум рассказчикам нужен хотя бы один слушатель» (Борисова 2009).

Мы попытались проанализировать наши полилоги, вошедшие в корпус текстов, исходя из классификации И. Н. Борисовой.

подавляющее большинство представленных в корпусе записей — это нарративно-унисонные полилогические конструкции. Собственно диалоги и монологи малочисленны. Монологи представлены в записях №28 и №6 (дети играют в одиночестве, повествуя о визите в ресторан и приготовлении пищи, соответственно). Диалоги реализованы в записях №18 и №30. Диалог №18 — реплицирующий, диалог №30 — нарративный диалог. Речевая партия в диалоге №30 представляет собой событийный нарратив (рассказ-воспоминание). Речевая партия Оли (рассказчика) носит повествовательный характер (*А мы с мамой ходили в зоопарк*). Оксана — слушатель, проявляет интерес (*Какого цвета?*) и вносит уточняющие вопросы (*Целую (булку?)*).

В остальных (25) случаях мы имеем дело с полилогами, т. е. с нарративно-унисонными конструкциями. В них партии рассказчиков противопоставляются партиям слушателей (Борисова 2009).

Попробуем проанализировать полилог №29 как нарративно-унисонную конструкцию. В качестве рассказчиков выступают Дима и Наташа, а в качестве слушателя — Слава. Рассказчики ведут общую линию повествования. Они рассказывают о животных:

Дима: (*рассказчик — повествование*) У моего друга кот.

Наташа: (*рассказчик — повествование*) У маминой подруги есть маленькая собачка.

Слава: (*слушатель — уточнение*): А какого он (кот) цвета?

Наташа: (*рассказчик — сожаление*): А у меня никого нет. Мне мама не разрешает.

4.0. Выводы.

1. Дети 5–6 года жизни организуют игры по собственному выбору, опираясь на свой социальный опыт. Они выбирают актуальные для себя игровые сюжеты, часть из которых оказывается устойчивыми среди детей этой возрастной группы (например, сюжеты «приготовление еды» в игре «Дочки-матери» или «урок физкультуры» в игре «Школа»).
2. В начальной фазе игры при приглашении к игре наиболее употребительны речевые формулы *Давайте поиграем, Ты будешь играть?, Приглашаю всех;* при взятии роли: *Я буду...*
3. В конечной фазе игры, при ее завершении частотны конструкции: *Всё, пока!, Стоп игра, Готово.*
4. Анализ речевых формул с позиций теории об абстрактных образцах предложений показал, что мальчики и девочки пользуются ограниченным набором структурных схем в начале и финале игры.
5. Все представленные в анализируемом корпусе текстов полилоги (за исключением трех монологов и двух диалогов) являются нарративно-унисонными конструкциями.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ребенок познает мир и учится играя, претворяет в жизнь свои знания, умения и опыт. В возрасте 4–5 лет дети погружаются в ролевые игры, придумывая сюжеты, устанавливая правила, общаясь. Игра предоставляет возможности для социализации ребенка и развития его речевой и коммуникативной компетенции. Накопление данных о речевом поведении детей определенной возрастной группы в социальной игре — насущная задача современной онтолингвистики. Представленная вниманию читателя работа принадлежит к числу онтолингвистических исследований игровой деятельности детей.

Цель бакалаврской работы заключалась в описании речевого оформления игрового диалога детей 5–6 года жизни. Объектом проведенного в рамках этой работы исследования стала сюжетно-ролевая игра детей.

Для достижения поставленной цели применялся метод непосредственного наблюдения за играми детей и метод эксперимента. Исследование проводилось на базе трех групп трех разных детских садов города Таллинна. В исследовании участвовали 50 детей, в возрасте 4–5 лет.

Работа состоит из введения, трех глав, заключения, приложений и списка литературы.

Первая глава представляет собой краткий очерк исследования игровой деятельности в исторической, психолого-педагогической, онтолингвистической областях знания.

Вторая глава описывает методы собирания эмпирического материала исследования. Эмпирический материал (игровые диалоги) собирался в ходе непосредственного наблюдения за живой неподготовленной речью детей в спонтанной игре, проводимой по инициативе самих детей, и в игре, мотивированной экспериментатором. Собранные в ходе наблюдения и эксперимента данные были подвергнуты анализу.

Третья глава знакомит читателя с репертуаром детских игр, набором сюжетов детских ролевых игр, со структурой игры, речевыми конструкциями, употребляемыми детьми при приглашении к игре, взятии на себя роли и завершении игры.

Установлено, что дети, выбирая для развертывания ролевой игры игровые сюжеты (например, «отход ко сну, рассказывание сказки», «поездка в школу», «купание в ванной», «прогулка во дворе» в игре «Дочки-матери»), исходят прежде всего из личного опыта.

Начало и финал игрового полилога оформляются определенными речевыми формулами. Приглашая игроков принять участие к игре, дети пользуются разнообразными речевыми средствами, самыми популярными среди которых являются *Давайте поиграем!*, *Ты будешь играть?*, *Приглашаю всех!*. При взятии роли устойчива речевая конструкция *Я буду...* (+ существительное в Тв. п.). При завершении игры: *Всё, пока!*, *Стоп игра!*, *Готово!*.

Применение теории о структурных схемах простого предложения позволило свести многообразие речевых формул в начале и финале игры к ограниченному по своему составу набору структурных схем, которыми пользуются и мальчики, и девочки 5–6 года жизни.

Рассмотрение динамики игровых полилогов приводит к выводу, что большинство из них (за исключением трех монологов и двух диалогов) представляют собой полилоги нарративно-унисонного типа.

RESÜMEE

Bakalaurusetöö „5–6 aastaste laste suhtlustasand rollimängudes“. Teema lähtub uuringust ja kirjeldusest laste käitumisel ja kõne struktuurist rollimängudest.

Selle eesmärgi saavutamiseks on kasutatud otsese jälgimise meetodit ja eksperimentaalset meetodit. Uuring viidi läbi Tallinnas, kolmes erinevas lasteaias. Uuringus osales 50 last vanuses 5–6 aastat.

Töö koosneb sissejuhatuses, kolmest peatükist, kokkuvõttest ja ajakirjanduse loetelust.

Esimeses peatükis on ülevaade mängu tegevusest, mänguajaloost, psühholoogilisest ja pdagoogilisest aspektist.

Teises peatükis kirjeldatakse kasutatud empiirilisi meetodeid. Esmalt, vaatluse käigus, lapsed mängisid spontaanselt, oma algatusel. Eksperimendi käigus oli motiveeritud mäng täiskasvanutepoolt.

Kolmas peatükk tutvustab lugejale laste mängude repertuaari. Vaadeldud on laste rollimängude süzeesid, mängu ja kõne struktuuri, mängu alguses, rolli valimisel kuni mängu lõpuni.

On selgunud, et lapsed organiseerivad mängu ja teevad oma valiku tuginedes oma sotsiaalsele kogemusele ja aktuaalsetele teemadele (süzeedele) nt magamaminek, muinasjutu lugemine, koolimine, vanniskäimine, õuesmängimine. Mängu alustades ja mänguosalisi mängu kutsudes, kasutavad lapsed erinevaid sõnalisi väljendeid. Kõige populaarsemad kõneväljendid on *Tule mängima*, *Kas sa tahad mangida*, *Kutsun mängima*. Rollide selgitamisel *Mina olen...*, mängu lõpus — *mäng on lõppenud*. Samal ajal kasutavad poisid ja tüdrukud ühesuguseid struktuurseid skeeme mängu alguses ja lõpus.

Laste kõne dünaamiline analüüs näitas, et suurem enamus polüloogidest kuulub narratiivi-unison tüüpi.

ЛИТЕРАТУРА

Борисова 2009 — **Борисова И. Н.** Русский разговорный диалог. Структура и динамика. 2009.

Арьес 1999 — **Арьес Ф.** Небольшой экскурс в историю игр // Арьес Ф. Ребенок и семейная жизнь при Старом порядке // Екатеринбург, 1999. С. 71–108. [Электронный документ] URL: <http://es-dejavu.net/p/Play.html> Проверено: 28.05.2015.

Басенкова 2010 — **Басенкова Л. В.** Детские игры в современном социокультурном пространстве России (к вопросу развития и сохранения традиций). АКД. Москва, 2010. [Электронный документ] URL: <http://www.dissercat.com/content/detskie-igry-v-sovremennom-sotsiokulturnom-prostranstve-rossii> Проверено: 31.10.2014

Белошапкина 1987 — **Белошапкина В. А.** Современный русский язык. Москва, 1987 [Электронный документ] URL: <http://www.twirpx.com/file/1021455/>

Браун 2008 – **Браун С.** В какие игры играют современные дети // Радио «Свобода». 13.03.2008 [Электронный документ]
URL: <http://www.svoboda.org/content/transcript/439335.html> Проверено: 10.06.2015

Гаранина 2013 — **Гаранина Н. В.** Особенности вербального взаимодействия английского подростка в подвижной игре // Проблемы онтолингвистики–2013: Материалы международной научной конференции. 26–29 июня 2013 г., Санкт-Петербург, Санкт-Петербург., 2013. С. 218–224. [Электронный документ]. URL: <http://ontolingva.ru/ontolingv2013.pdf> Проверено: 16.02.2014.

Зубкова 2013 — **Зубкова И. А.** Структурная организация и компоненты структурной схемы простого предложения в свете детерминации // Современные проблемы науки и образования. Электронный научный журнал. 2013. №1.

Кошечкина 2011 — **Кошечкина О. В.** Становление речевых компетенций: возрастная динамика // Известия Волгоградского Государственного Педагогического Университета. Выпуск № 2 / том 56 / 2011. С. 58 – 60. [Электронный документ]. URL:

<http://cyberleninka.ru/article/n/stanovlenie-rechezhanrovoy-kompetentsii-vozhrastnaya-dinamika> Проверено: 10.06.2015.

Кощева 2013 — **Кощева О. В.** Ребенок в системе статусно-ролевой организации межличностного дискурса // Проблемы онтолингвистики–2013: Материалы международной научной конференции. 26–29 июня, Санкт-Петербург, 2013 г. Санкт-Петербург, 2013. С. 243–247. [Электронный документ]. URL: <http://ontolingva.ru/ontolingv2013.pdf> Проверено: 16.02.2014.

Крысин 1989 — **Крысин Л. П.** Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка. Москва, 1989.

Лурия, Юдович 1996 – **Лурия Л. Р., Юдович Ф. Я.** Изменения в структуре игры в связи с развитием речи // Семенюк Л. М. Хрестоматия по возрастной психологии: Учебное пособие для студентов. Под ред. Д. И. Фельдштейна. Издание 2-е, дополненное. Москва, 1996. [Электронный документ] URL: <http://psylist.net/hrestomati/readerage028.htm> Проверено 29.10.2014

Морозов 2006 — **Морозов И. А.** «Физиология» игры (К анализу метафоры «игра как живой организм») // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. Москва, 2006. С. 42–59. [Электронный документ]. URL: http://ec-dejavu.ru/p-2/Play_physiology.html Проверено: 28.12.2014.

Обухова — **Обухова Л. Ф.** Возрастная психология. [Электронный документ]. URL: ido.rudn.ru

Пашук 2010 — **Пашук Н. С.** Психология речи. Минск, 2010.

Петрова 2012 — **Петрова Т. И.** Отражение в ролевой игре владения «миром слова» // Проблемы онтолингвистики–2012. Материалы международной научной конференции, посвященной 130-летию со дня рождения К. И. Чуковского и 120-летию со дня рождения А. Н. Гвоздева. 24–26 апреля 2012 г., Санкт-Петербург. СПб., 2012. С. 321–324. [Электронный документ]. URL: http://ontolingva.ru/onto_2012.pdf Проверено: 16.02.2014.

Петрова 2013 — **Петрова Т. И.** Игра в одиночестве — речь «для себя» или «для других»? // Санкт-Петербургская школа онтолингвистики: сборник статей к юбилею

доктора филологических наук, профессора С. Н. Цейтлин. Санкт-Петербург, 2013. С. 146–155. [Электронный документ]. URL: http://ontolingva.ru/Ceytlin_2013.pdf
Проверено: 16.02.2014.

Репринцева 2005а — **Репринцева Е. А.** Игра как социокультурный и педагогический феномен. АДД. Курск, 2005. [Электронный документ] URL: <http://www.dissercat.com/content/igra-kak-sotsiokulturnyi-i-pedagogicheskii-fenomen>

Репринцева 2005б — **Репринцева Е. А.** Педагогика игры: теория, история, практика. Курск, 2005. [Электронный документ]
URL: http://elib.gnpbu.ru/textpage/download/html/?bookhl=&book=reprintseva_pedagogika-igry_2005 Проверено: 8.08.2015.

Соловьев 1997 — **Соловьев О. В.** Взаимодействие детей разного возраста в игре как фактор их социального развития. Ярославль, 1997 [Электронный документ]
URL: <http://www.dissercat.com/content/vzaimodeistvie-detei-raznogo-vozrasta-v-igre-kak-faktor-ikh-sotsialnogo-razvitiya> Проверено: 31.10.2014.

Спенсер 1897 — **Спенсер Г.** Основания психологии. Санкт-Петербург, 1897.

Формановская 1987 — **Формановская Н. И.** Русский речевой этикет: лингвистический и методический аспекты. Москва, 1987. [Электронный документ]
URL: <http://www.twirpx.com/file/831777/> Проверено: 04.08.2015

Шведова 1980 — **Шведова Н. Ю.** Русская грамматика. Том II. Синтаксис. Москва, 1980. [Электронный документ] URL: <http://padabum.com/d.php?id=39663> Проверено: 04.08.2015

Штерн 1922 — **Штерн В.** Психология раннего детства до шестилетнего возраста. Петербург, 1922.

Эльконин 1996 — **Эльконин Д. Б.** Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры // Семенюк Л. М. Хрестоматия по возрастной психологии: Учебное пособие для студентов. Под ред. Д. И. Фельдштейна. Издание 2-е, дополненное. Москва, 1996. [Электронный документ]. URL: <http://psylist.net/hrestomati/readerage027.htm>

Эльконин 1999 — **Эльконин Д. Б.** Психология игры. Издание 2-е. Москва, 1999.

**ДНЕВНИК НАБЛЮДЕНИЯ ЗА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ
ДЕТЕЙ 5–6 ГОДА ЖИЗНИ**

(Февраль 2014 г.)

Групповая, свободная деятельность. Лепка 03.02.2014

Наблюдатель (далее — **Н**): Что это?

Савва (4,0): Патан [=пацан-утка]. Вот такие пёрушки [=пёрышки]. Какая пушистая! Они плывут домой. Мама, папа. Клюк-клюк.

Лена (4,2): Это торт. Касивый [=красивый]. Ещё я сделала булочку. Две.

Я уже большая. Это зеркальце. <протягивает вылепленное из пластилина «зеркальце»>

Арина (4,0): Это лампоськи [=лампочки], когда темно. Это моя мама. А это цветок-ромашек [=ромашка] у мамы.

Гриша (4,1): Это сеговик [=снеговик]. Сапку [=шапку] ему надо. <надевает>.

А это грузовик [=грузовик]. Полетел <поднимает вверх машинку из пластилина>. Мотри [=смотри, куда он поехал]. Ево [=его] не пустили. Там павазор [=паровоз].

Групповая, свободная деятельность 05.02.2014

1. <**Саша** (4,8) приносит пазл с изображением коровы. Начинает собирать его>.

Наблюдатель (далее — **Н**): Что ты знаешь про корову?

Саша: Она на ферме живёт.

Н: Что корова там делает?

Саша: Пьёт молоко.

Н: Корова не пьёт, а даёт молоко. А что корова ест?

Саша: Траву ест.

Наташа (4,6): Она траву любит.

Н: Правильно, потому что корова травоядное животное.

Саша: А потом молоко даёт!

2. **Коля** (4,3): А это на банан похоже <берёт в руки деревянный фрагмент радуги>.

Света (4,5): Ещё на корону <примеряет на голову>.

Н: И на месяц молодой похоже, что на небе.

Коля: Смотри [=смотри], это для девочек [ковона= корона].

Н: А у мальчиков нет короны?

Коля: У мальчиков — нет ковоны [=короны].

3. **Миша** (4,3): Где мой [гузовик=грузовик]? Упав [=упал].

Н: Авария?

Миша: Нет. Он висит. Он везёт пластилин [=пластилин]. Гузовик [=грузовик упал].

Н: Авария случилась?

Миша: Непонятно.

4. **Настя** (4,5): Я сосулочку сделала, для собак <из пластилина>.

Н: Собакам — лучше мясо или колбасу.

Настя: Они ловят [=ловят] колючую рыбу.

Н: Они же уколются.

Настя: Нет.

5. **Боря** (4,3): Я везу грузы. Это каляска [=коляска].

Н: Это прицеп

Боря: Это павароз=[паровоз]. У него труба.

Групповая свободная деятельность 06.02.2014

1. **Н:** Как называется игра?

Лена (4,6): Прилипалки.

Н: А что ты будешь делать?

Лена: Картинку. Это тучки. <ставит определенные фрагменты>

Н: А это кто такие?

Лена: Лосадки=лошадки <кашляет>. Я заболела.

Н: У тебя болит горло?

Лена: Да.

Даня (4,8): Дай мне тоже лошадку. У меня человек уже есть. Дай лошадку.

Лена: У меня на картинке лошадка, лошадка, лошадка... <протягивает Данику лошадку>

Н: А это что, цветочек?

Лена: Нет, снег падает.

2. **Катя (4,6):** Бабуску [=бабушку] собираю.

Женя: Неправильно собираешь

Н: Да, действительно. Надо перевернуть картинку. Вот так будет правильно.

Катя: Это сюда.

Женя: А это не отсюда. Не подходит.

3. **Марина (4,6):** Смотрите, какая у меня сумочка!

Н: Куда ты пойдёшь с такой сумочкой?

Марина: На концерт

Н: Ты была уже на каком-нибудь концерте?

Марина: Нет.

Свободная, групповая деятельность 07.02.2014

1. **Н:** Дети, давайте поиграем в игру «Назови цвет». Вы называете цвет и предмет этого цвета.

Дети: Хорошо. Ура!

Н: Называй цвет!

Соня: Красный

Н: Что ты знаешь красного цвета?

Соня: Я нарисовала [=нарисовала] класным [=красным] цветом ладугу [=радугу]. Синий, жёлтый, а потом класный [=красный].

Н: Что мы делаем, когда видим красный сигнал светофора?

Дети: Стоим. Нужно подождать

Н: Правильно! Кто называет следующий цвет?

Катя: Зелёный!

Н: Что ты знаешь зелёного цвета?

Толя: Яблока.

Н: А ещё?

Толя: Не знаю

Н: Например, крокодил.

Тома: Я знаю жёлтый цвет

Н: Что у нас есть жёлтого цвета?

Тома: Светофор и надо приготовиться.

Лева: Оранжевый.

Н: Назови что-нибудь оранжевого цвета.

Лева: Апельсины и мандарины (*с подсказкой*)

Гриша: Голубой!

Н: Что ты назовешь голубого цвета?

Гриша: Окоски [=окошки] голубые.

Саша: Синий.

Н: Назови что-нибудь синего цвета

Саша: <молчит>

Н: <подсказывает> небо — синее, краски — синие, эта коробочка — синяя, футболка для айкидо — тоже синяя.

Петя: сереневый [= сиреневый].

Н: Что ты знаешь такого цвета?

Петя: <молчит>

Н: Например, кофточка у твоей подружки.

2. **Костя:** Мы строим док для монстров.

Вова: А, Анюта туда залезла.

Н: Вы построили домик, чтобы монстры Анюту не съели?

Костя: Нет, они просто притворяются.

Гриша: Я тоже хочу в домик.

Аня: А, я — снежная королева. У меня холодное сердце.

КОРПУС ТЕКСТОВ

СОДЕРЖАНИЕ

РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДОЧКИ-МАТЕРИ».....	52
РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ШКОЛА»	55
РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДЗЮДО».....	60
РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДОКТОР».....	60
РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ РЕЧИ В ИГРАХ ПО ВЫБОРУ ДЕТЕЙ.....	62
РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ».....	69

РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДОЧКИ-МАТЕРИ»

1.

24.03.2014 <Свободная деятельность>

<Лена (4,8) отправилась приглашать детей к игре. Подходит к группе детей>:
Давайте играть в дочки-матери. Я — мама.

Катя (4,6): Нет, я хочу мамой! <Топнула ножкой>

Лена: Ты — потом!

Толя (4,5): А я — сыночек. <Улыбается>

Лена: Толя, иди домой!

Толя: Хорошо, мама.

Толя: Я пришёл.

Лена: Иди срочно чистить зубы и ложись спать.

Толя: Хорошо, мама.

Толя: Я почистив [=почистил]. <показывает зубы>

Лена: Ладно, теперь ложись спать.

Лена: Катя, иди чисти зубы и спать.

Катя: Хорошо, мама. [неразб]

Катя: Я почистила.

Лена: Это хорошо. Сейчас сказку расскажу. Жили-были дед и баба. У них была дочка Маша. Она пошла в лес с подружками. «Не отставай от девчонок», баба сказала. Потом она заблудилась... Потом она заблудилась и попала в лес. Увидела большую деревню. Постучала в дом. Там был Волк. Он съел Машу. Потом пришли, <морщит лоб, как будто вспоминает> которые лес рубят. Вытащили Машу и проводили домой. Всё!

25.03.2014 <Свободная деятельность>

2.

<Дети стоят в кругу, о чем-то беседуют. К ним подошла Алиса (5?2).>

Алиса (5,2): Давайте играть. Я — мама.

Толя (4,5): А я? Я — папа.

Катя (4,6): Я тогда дочка.

Аня (4,6): И я.

Алиса: Вставайте, дети!

Толя: Уа- уа- уа <Имитирует пробуждение>

Катя: Ууа-а-а <Имитирует пробуждение>

Алиса: Идите все за стол. Завтрак на столе.

Толя: Только хорошо поедите [=поешьте]. За вами автобус скоро приедет <смотрит в воображаемое окно>

Катя: Ура! В школу!

Толя: Ппи-бип! За вами автобус приехал <крутит воображаемый руль>.

Катя: Пока!

Аня: Пока, мама.

25.03.2014 <Свободная деятельность>

3.

<**Толе** (4,5) было предложено собрать детей для игры «Дочки-матери». Он отказался. Стал играть один. Озвучивает сам все роли>.

Толя: Мама, я хочу мыться. <Обращается к тряпичной кукле>.

Толя <от лица мамы>: Ладно, пошли мыться. <Имитирует куклой уход мамы>.

Толя <от лица автора>: Вот он купается, купается. Она его высушила. Вытирает-вытирает. Потом постучали в дверь близнецы.

Толя <от лица близнецов>: Мы хотим купаться.

Толя: И вот мама сказала: «Да, пошли купаться».

Толя <от лица автора>: И она раздела их и помыла всех.

25.05.2014 <Свободная деятельность>

4.

<**Жанна** (4,3) получает задание пригласить детей для игры в дочки-матери>

Жанна: Девочки, в дочки-матери будем?

Арина (4,3): Да, давайте поиграем.

Марина (4,6): Давайте. Кто будет мамой?

Арина: Я. А — папой? Давайте Сашу позовем?

Марина: Нет, мы сами будем.

Жанна: Ну, ладно.

Арина: Дети, собирайтесь в школу!

Марина: В какую школу? *<недоумевая>*

Жанна: Нам надо подумать в какую школу.

Арина: В ту школу, которая в парке.

Жанна: Там грязно. *<скорчила гримасу>*

Арина: Туда на автобусе ехать надо. Три остановки.

Марина: Там два учителя будут. Я тоже учителем буду. *<Подбоченивается>*. Так дети, рада видеть вас. Завтра мы начнем учиться и пойдём на тренировку.

25.05.2014 *<Свободная деятельность>*

5.

<Люда (4,8) получает задание пригласить детей для игры в дочки-матери>

Люда *<говорит Тане (4,6)>*: Поиграем в дочки-матери? *<садится на коврик в игровом уголке>*.

Люда: Давай, у нас будут мальчики *<сыновья — прим автора >*

Таня: Мама, можно нам погулять? *<озвучивает сыновей>*

Люда: Где? *<озвучивает маму>*

Таня: Во дворе.

Люда: Ну, ладно. Гуляйте. Смотрите, никуда не уходите.

Таня: Хорошо, мама.

14.07.2014 *<Свободная деятельность>*

6. Монолог

<Олегу (5,8) было предложено собрать детей для игры в дочки-матери. Он предпочел сам рассказать, как помогает маме на кухне. >

1) **Олег (5,8):** Я помогал маме. Я уже умею жарить яйцо. Вот. *<Сдвигает брови, смотрит в пол. Вспоминает, что для этого необходимо>*. Там надо сначала взять миску... и яйцо. Стукнуть по яйцу. Оно вытечет все. Потом помешать. Потом надо включить сковородку. Налить мыла. Ой, не мыла *<Улыбается>*. А эту... Масла.

Потом подождать, когда разгорится [=разогреется]. Потом наливать все яйцо. И жарить. И все. Готово! Вкусно т-а-а-к. <Улыбается и гладит себя по животу>.

2) **Олег** (5,8): Ещё мы с мамой, когда выходные, печем блинчики. Я тоже умею. Наливаешь молочко, чуть-чуть, моё любимое. Потом яичко берешь. Потом помешать нужно. Потом...<Хмурит брови, вспоминает>. Я не помню. Мне мама всегда помогает. Потом — в сковородку. А потом, мы с мамой чай пьем. И с блинчиками.

РАСШИФРОВКИ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ШКОЛА»

7.

07.04.2014 <Свободная деятельность>

<**Дима** (5,10) получает задание пригласить детей для игры в школу. Подходит к группе детей>:

Дима: Давайте сегодня играть в школу?

Слава (5,8): Давай!

Дима: Например, ты Артур (5,11), будешь нашим учителем по физкультуре. А ты, <говорит Славе> будешь учеником физкультуры. Ну, как бы, <волнуется или торопится> физкультурными детьми [=детьми], которые будут учиться с тренером.

Дима: <обращается к Артуру> Ну, давай, говори что-нибудь!

Артур: Все встаньте в строй. По росту. Пожалуйста, Слава, встань самым первым.

<делает жест рукой>

Слава: Пожалуйста. <перемещается на указанное место>

Артур: Этот Женя <вымышленный персонаж мне надоел>. Он плохо бегает. <повернулся к детям >. Посчитайтесь [=рассчитайтесь] на...<сомневается>. Ну, на первый, второй...

Слава: <озвучивает всех детей>. Первый, второй, третий...

Артур: Направо. Кругом. Побежали... Теперь — пошли. Левой, левой — раз, два, три. Правой, правой — раз, два, три <дети маршируют>. Теперь будем играть в мяч. Берите мяч и берите себе пару. <Пары не получилось. Просто кидают мяч. Мяч упал.> Всё. Урок закончили.

Дима: Стоп игра

12.05.2014 <Свободная деятельность>

8.

<**Оксана** (5,0) получает задание пригласить детей для игры в школу. Подходит к группе детей>:

Оксана: Поиграем в школу? Кто будет учителем?

Дети<стоят в кругу >: Я! Я! Я! Я! Я!

Оксана: Как тебя зовут? А...**Наташа** (5,2)! Ты будешь учителем.... А все будете учениками

<обводит детей глазами и вздыхает>. Та-а-ак!

Оксана <говорит Наташе>: Ну, начинай!

Наташа: Ребята, завтра мы идём на экскурсию в Таллинн.

Ира (5,1): А сколько будет стоить экскурсия?

Наташа: 20 евро. Сели, пожалуйста, все. Кто хочет пойти, скажи [=скажите] маме, что деньги нужно принести шестого мая. И еще пять центов. Нужны такие монеты специальные. Ученические. Всем понятно?

Дети <стоят в кругу >: Да! Да! Да!

12.05.2014 <Свободная деятельность>

9.

<**Жанна** (4,3) получает задание пригласить детей для игры в школу. Подходит к группе детей>:

Жанна: Будем в школу играть?

Коля (4,3): Какую?

Жанна: Урок будет. Физкультура. На улице.

Боря (4,5): И я хочу!

Жанна: Ладно.

Коля: Ладно. Давайте.

Жанна: Все принесли форму?

Коля: Да.

Боря: Да-да-да!

Жанна: Ну, ладно! На-на-на, да-да-да <поёт песенку, не зная, чем занять своих «учеников»>. Ладно <спохватилась девочка>, я вам дам коробочки. И надо бежать вокруг.

12.05.2014 <Свободная деятельность>

10.

<Марина (4,6) получила задание пригласить детей для игры в школу. Подходит к двум девочкам>.

Марина: Давайте играть в школу.

Люда (4,8): Чур, я — учительница!

Марина: Ладно!

Маша: И я — буду!

Люда: Возьмите клей, ножницы и цветную бумагу! Вот вам всем. <Протягивает девочкам игрушечные ножницы и бумагу>.

Марина: Ладно, вы разукрашивайте, а я вам дам ещё один листочек, который надо вырезать. Та-а-к <показывает, как надо вырезать>.

Люда: Ну, что все сделали?

Маша: Да

Марина: Да

Люда: Посмотрим, кто лучше? <Маше>: Надо ещё приклеить.

12.05.2014 <Свободная деятельность>

11.

<Денис (4,7) получает задание пригласить детей для игры в школу>.

Денис: <Олегу (4,8)> Будешь в школу играть?

Олег: Ладно <нехотя>

Слава (5,8): Я буду! Дети одевайтесь на физкультуру!

Денис: Хорошо.

Олег: Хорошо.

Слава: <имитирует школьный звонок> Дзынь-дзынь, дзынь-дзынь! Так.

Все встали. Построились. Урок начался. Олег возьми там мячик. <указывает на коридор> Мы будем в футбол играть.

Олег: Ладно <нехотя>.

Денис: Я не хочу больше играть.

14.05.2014 <Свободная деятельность>

12.

<Таня (4,6) получает задание пригласить детей для игры в школу>.

Таня <подходит к двум девочкам>: Девочки, хотите поиграть в школу?

Оля (4,6): Как?

Таня: Я не знаю.

Маша(4.7): Там можно учиться. Мама сказала, мне тоже скоро надо.

Оля: А-а-а...

Оля: А знаете, где я была? <девочки смотрят вопросительно>. На даче. У нас там бассейн, собака и шашки [=шашлыки]. Мы там с папой в мячик играли.

Таня: А у меня нет дачи.

Маша: И у меня тоже.

17.08.2014 <Свободная деятельность>

13.

<Оксана (5,0) получила задание собрать детей для игры в школу. Подходит к группе девочек.>

Оксана: Девочки, давайте играть в школу!

Ира (5,1): А как?

Оксана: Давайте, как будто я учительница и спрашиваю у вас, что вы делали летом.

Наташа (5,10): А мы ездили на корабле.

Тамара (4,8): Я тоже ездила на корабле, в Финляндию [=Финляндию]. <Пауза>

На пароходе [=пароходе] таком, белом. Быстро-быстро. Две минуты.

Оксана: А ты, Наташа, куда ездила на корабле? Тоже в Финляндию?

Наташа: Нет. <Молчит>

Тамара: А куда?

Наташа: Не помню.

Оксана: Ну ладно, девочки, не ссорьтесь.

Тамара: А мы и не ссоримся.

<Пауза. К игре присоединился Кирилл (4,6)>

Кирилл: А мы были на пляже. Там жарко.

Оксана: Ты купался?

Оксана: Почему???

Кирилл: Вода холодная. Зато, мама мне мороженое купила. Желтое.

<Среди детей оживление.>

Тамара: И мне!

Наташа: И мне и мне! Разноцветное. Вкусное.

Ира: А мы, когда с мамой были в магазине, мне купили мороженое со всякими кнопочками.

Оксана: Это конфетки такие.

Ира: Да.

Оксана: Ладно, молодцы, девочки.

20.08.2014 *<Свободная деятельность>*

14.

<Лена (4,8) получает задание пригласить детей для игры в школу. Подходит к Алисе (5,2) и Ане (4,6)>

Лена: Девочки, хотите в школу играть?

Алиса: Я хочу. Я буду учительницей.

Аня: А что мы будем делать?

Алиса: Давайте будет урок рисования.

Аня: Давайте.

Лена: А что мы будем рисовать?

Алиса: Снеговика. Вот лист. Ты, Аня, рисуй самый большой круг. Вот сюда.

<указывает место на листе>

Аня: У снеговика три круга должно быть.

Алиса: Молодец, Аня. Лена, рисуй дальше. *<указывает место на листе>*

Лена: Вот и ручки ему и ножки. *<нарисовала круг и палочки к нему>*

Аня: Еще морковку на нос надо. *<улыбается>*

Алиса: Да, надо. И ротик. И глазки тоже надо *<рисует сама>* Готово!

РАСШИФРОВКА ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДЗЮДО»

15.

04.04.2014 <Свободная деятельность>

<**Андрей** (5,6) подходит к группе детей>: Всех приглашаю играть в дзюдо. Кирилл, ты будешь учеником с си-си-синим [=синим] поясом. А ты, Владимир, будешь тоже учеником.

Кирилл (4,6): Ладно.

Владимир (4,5): Хорошо.

Андрей: А ты, **Антон** (4,3) будешь учителем по дзюдо. И все на месте, почти. Ладно, давайте уже начинать. Начинаем играть. <нетерпеливо>.

Кирилл: Извините, за опоздание.

Антон: Это ничего. Встаем в строй. Побежали! <ребята бегают на месте>

Андрей: Теперь пошли разминку делать.

Антон: Разминку сделали? Сделали. Теперь пошли катэ делать. Катэ делают жёлтые поясы [=пояса] с белыми.

Андрей: И они сделали все катэ. И пошли дальше.

Антон: Опять группы делаем и начинаем отжиматься. <ребята отжимаются на полу>

Потом спину... Я забыл, как называется. Коленочки тянуть!

Андрей: Поклон. Закончили.

РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДОКТОР»

16.

31.07.2014 <Свободная деятельность>

<**Наташа** (5,10) получает задание пригласить детей поиграть. Держит в руках чепчик и халатик для игры в доктора.>

Наташа: Хочешь играть в доктора? <Подходит к Марине>.

Марина (4,6): Да. Я буду доктором. Ладно? <Берет в руки чепчик и халатик>.

Ира (5,1): Нет, я хочу тоже! <Отбирает чепчик и халатик>.

Марина: Ну, ладно. Я без халата буду. <Садятся на ковер>.

Наташа: Я приду к вам лечиться.

Марина: Что у вас болит?

Ира: Да? *<Надевает чепчик и халатик>*.

Наташа: У меня болит нога.

Марина: Доктор сейчас придет.

Ира: Она делает сейчас операцию. Скоро придет.

Наташа: А долго ждать нужно? У меня сильно нога болит. *<Делает гримасу>*.

Ира: Полчасика [=половина часа] посидите...

Марина: Мы завяжем вам бинт. Потерпите, пожалуйста. *<Завязывает платок вокруг ноги>*.

Наташа: Ну, ладно, я потерплю.

Ира: Ну, все полчасика прошло. Я пришла. *<Деловито>*. Кто меня ждет?

Наташа: А, это вы доктор? Здравствуйте, видите, у меня нога болит! *<Выставляет вперед ножку в платке>*.

Ира: Где болит?

Наташа: Вот тут. *<Обхватила колено>*.

Ира: Можно сделать операцию.

Наташа: Я боюсь.

Ира: Тогда сделаем укольчик. *<Делает укол>*.

Наташа: Спасибо. До свидания.

31.07.2014 *<Свободная деятельность>*

17.

<Маша (4,7) получает задание пригласить детей для игры в доктора. Подходит к Коле (4,3)>

Маша: Коля, хочешь в доктора поиграть?

<Коля вопросительно смотрит на Машу>.

Маша: Ты заболел *<укладывает Колю на ковер>*. У тебя голова горячая. В садик не пойдешь. Сейчас доктора позову.

<Боря (4,5) и Никита (4,6) остановились около играющих Маши и Коли>.

Боря: Я — доктор. Что случилось?

Маша: Вот больной.

Боря: Что у тебя болит?

Коля: Горло и голова. Кушать больно.

Маша: Еще у тебя уши болят и нос красный.

Боря: Давай, посмотрю горло. Да, красное. Я дам лекарство. Пусть побрызгает.

Маша: А я, когда болела ножки грела.

Боря: Потом приходите в больницу.

20.08.2014 <Свободная деятельность>

18.

<**Антон** (4.3) получает задание пригласить детей для игры в доктора. Подходит к **Денису** (4.7)>.

Антон: Дениска, ты хочешь играть со мной в доктора?

Денис: Как?

Антон: Приходи в больницу. У тебя болит нога...<думает> и рука.

Денис: Ничего у меня не болит. Не хочу играть.

РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ РЕЧИ В ИГРАХ ПО ВЫБОРУ ДЕТЕЙ

19.

17.07.2014 <Свободная деятельность>

<**Мальчикам** — **Андрею** (5,6), **Диме** (5,10), **Артуру** (5,11) — было предложено выбрать игру самостоятельно>.

Андрей: Будем играть в полицейских?

Артур: Ура-а-а!

Дима: А я не буду!

Андрей: Почему?

Артур: Не хочешь быть полицейским, что ли? Давайте, как будто, у нас дом загорелся.

Дима: Ну, ладно. И вызвали полицейских и пожарников...

Андрей: И скорую помощь. Виу-виу-виу <Имитирует сирену, едет кубиком, как машинкой>.

Артур: Я — полицейский! Почему горит дом?

Дима: Я — пожарник. <Отвечает Артуру>: Ещё не знаю. Сейчас достану шланг поливальный [=поливочный] и буду поливать.

Андрей: Я — доктор. Кому плохо?

Дима: Никому неплохо. Просто горит.

Андрей: Ну и ладно. <Надулся>.

Дима <пожарник – полицейскому Артуру>: Ну, наконец-то. Что вы так долго ехали?

Артур: Стояли в пробках. <морщит нос>

Дима: Ладно. Смотрите, что случилось.

Артур: Наверно, спички наверно, упали и загорелось.

Дима: Ладно. Пожар потушил. Я домой пошел.

17.07.2014 <Свободная деятельность>

20.

<Мальчикам — **Боре** (4,5), **Никите** (4,6), **Денису** (4,7) было предложено выбрать игру самостоятельно>.

Никита: Давайте в автогонки?

Боря:<держит в руках строительный кубик> Дрын-дрын <водит кубиком в воздухе>.

Денис: У меня гоночная РПГ.

Никита: А у меня какая машина?

Денис: Не знаю.

Никита: А у меня [неразб]

Денис: Это тупая машина. Лучше [неразб] возьми.

Никита: Ну, ладно.

Боря: Как мы поедem?

Никита: Прямо.

Денис: Подождите, я свои пулеметы настрою.

Боря: Какие пулеметы?

Денис: У меня же РПГ, там пулеметы.

Боря: Ладно, я поехал на старт <водит кубиком в воздухе>.

Денис: Я тоже <вжжж-ж-ж >. Я первее [=первым] тебя приехал. Ха – ха!

Никита: Гонка начинается через пять минут. Побежали в машину. Вы каски одели?

Денис: Одели.

<Мальчики имитируют звуки ревуших моторов>.

Денис: Внимание! Поехали!

17.07.2014 *<Свободная деятельность>*

21.

<Мальчикам — Олегу (5,8), Андрею (5,6), Артуру (5,11) — было предложено выбрать игру самостоятельно>.

Артур: Я придумал — ремонт машины! *<Смотрит вопросительно на товарищей>.*

<Артур — работник сервиса>.

Олег: Я буду ремонтировать машины!

<Олег — работник сервиса>.

Андрей: Мне надо поменять шины. Вы меняете?

<Андрей — клиент сервиса>

Артур: Случайно, мы меняем, только дорого.

Андрей: Я тогда поеду в другой этот, сервис.

Артур: *<почесав за ухом>* Ну, ладно, мы меняем шины и совсем недорого. Сейчас я цены посмотрю *<смотрит на ладонь>*. 6 евро.

Олег: Две шины за шесть евро.

Андрей: Мне надо очень срочно.

Олег: Завтра будет готово.

Андрей: А моему папе шины поменяли за десять минут!

Артур: Это не моя смена будет. И вообще, это грузовая машина. Там много колес надо отвинчивать. А у меня дрели нету [=нет].

Андрей: А еще у меня там что-то сломалось! Вы можете починить?

Артур: Нет, мы не можем! Мы меняем только шины!

Олег: А я смогу посмотреть.

Андрей: Значит отремонтировать надо в другое место.

Олег: Нет, нет. Я все починю. Сумму я могу сказать прямо сейчас четырнадцать крон и все! Давайте нам номер ваш. Мы позвоним, когда будет готово.

Андрей: Ну, спасибо.

17.08.2014 <Свободная деятельность>

22.

<Девочкам — **Маше** (4,7), **Юле** (4,7), **Тане** (4,6) — было предложено организовать игру самостоятельно>

Таня: Я хочу играть в день рождения. У меня скоро будет день рождения!

Кто хочет играть в день рождения?

Маша: Я!

Юля: <думает>.

Никита (4,6): <Услышав, про день рождения заинтересовался>. У меня тоже скоро день рождения.

Таня: Мы с мамой пойдем в мкональс [=McDonald's]. И вы тоже приходите, все.

Никита: А, что там будет?

Таня: Угощение.

Маша: И игрушки. Там можно купить. А ещё там есть шарики и флажки.

Никита: Да, там круто!

Таня: Давайте, приходите!

Никита: Вот тебе подарки!

Маша: И цветочки. <Протягивают ручки с воображаемыми подарками.>
Поздравляю с днем рождения!

Таня: Спасибо! Заходите! Вот тут есть <делает жест в сторону стола> игрушки и угощение. Сейчас попрошу маму, она принесет напитки.

17.08.2014<Свободная деятельность>

23.

<Девочкам — **Лене** (4,8), **Кате** (4,6), **Алисе** (5,2) было предложено организовать самостоятельно.>

Алиса: А давайте играть в кафе? Кто хочет? <Смотрит вопросительно на девочек>.

Лена: Ну, ладно, давайте.

Катя: Я буду еду на стол приносить.

Алиса: А я — поваром, как бабушка.

Лена: Я, тогда, буду гостем? *<Смотрит вопросительно на девочек>*.

Алиса: Я буду делать бутерброды с колбасой и салат.

Лена: Я не люблю с колбасой. Хочу с сыром.

Алиса: Ну, ладно. Говори Кате, что ты хочешь кушать. *<Делает жест в Катину сторону>*.

Лена: Та-а-а-к. *<Берет в руки какой-то журнал и читает, как меню>*. Здравствуйте! Я буду кушать бутерброд и кока-колу.

Катя: Хорошо. Я скажу повару.

Алиса: Сейчас посмотрю, есть ли у нас колбаса.

Лена: Я хочу с сыром!

Алиса: Ладно. Сейчас посмотрю, есть ли у нас сыр. *<Уходит в сторону и тут же возвращается>*. Вот ваш бутерброд и напиток. *<Протягивает муляж курицы и пластмассовую кружечку>*.

Лена: Спасибо. Деньги возьми у мамы.

Антон (4,3): Можно мне с вами? *<До этого стоял и наблюдал за игрой.>*

Лена: Нет! Уже все!

20.08.2014 *<Свободная деятельность>*

24.

<Дима (5,1) получает задание пригласить детей для игры. Тему предлагается выбрать самостоятельно. Дима приглашает Олега (5,8), Артура (5,11)>

Дима: Давайте играть в электричку.

Олег: Давайте! *<радуется, прыгает на месте>*. Я буду машинистом.

Артур: А я тогда пассажиром буду.

<Наташу (5,10) привлекла игра.>

Наташа: Можно с вами? В поезде должно быть много пассажиров.

Олег: Это не поезд. Это электричка. Чух-чух-чух. *<изображает ход электрички>*.

Дима: Ладно, ты будешь тетенькой, которая билеты продает.

Наташа: Это не тетенька, а кондуктор.

Дима: Ладно. Хочешь кондуктором быть.

Наташа: *<кивает головой в знак согласия>*

Олег: Электричка едет. Чух-чух-чух. *<изображает ход электрички>*

Наташа: Артур, ты куда едешь?

Артур: К бабушке. В Кехра.

Наташа: Билет стоит три евро.

<Артур протягивает «деньги»>.

Олег: Хватайтесь за меня и поедем. *<Ребята построились друг за другом, взялись за талию и поехали по группе>.* Электричка едет. Чух-чух-чух.

27.08.2014 <Свободная деятельность>

25.

*<Оля (4,6) получает задание пригласить детей для игры. Тему предлагается выбрать самостоятельно. Оля подходит к девочкам **Тане** (4,6) и **Юле** (4,7)>.*

Оля: Девочки давайте играть, как будто мы в гости пойдем.

Таня: К кому?

Оля: Давайте ко мне. Хотите?

Таня: Да!

Юля: Да!

<Девочки оживились>.

Таня: В гости надо с подарками идти.

Юля: Да. Тортик можно взять.

Оля: Я не хочу тортик. Подарите мне котенка.

Таня: А тебе мама разрешит? Мне не разрешает.

Оля: Я не знаю. Все равно подарите.

Таня: Ладно.

Юля: Ладно. Берем цветы и котенка и едем. Кто-то знает, куда ехать надо?

Оля: Я вам расскажу. Садитесь на автобус и выходите через остановку. И вас жду.

Таня: Едем-едем и приехали. Вот тебе подарки, Оля!

27.08.2014 <Свободная деятельность>

26.

<Люда (4,8) получает задание пригласить детей для игры. Тему предлагается выбрать самостоятельно. Люда подходит к группе детей.>

Люда: Давайте играть в песочницу?

Тамара (4,8): А как?

Боря (4,5): Давайте!

Оля (4,6): А что там делать?

Люда: Можно что-то построить.

Боря: Давайте деревню. Там домики всякие. *<берет кубики>*

Тамара: А магазин там есть?

Боря: У моей бабушки в деревне есть. Большой.

Оля: А я построю колодец. *<строит из кубиков колодец>*

Боря: Сейчас крышу поставлю и готово. *<строит из кубиков>*

Люда: А я цветы посажу. *<рассыпала бумажки>*

Боря: Стоп игра.

27.08.2014 <Свободная деятельность>

27.

<Марина (4,6) получает задание пригласить детей для игры. Тему предлагается выбрать самостоятельно.>

<Марина подходит к Маше (4,7) и Юле (4,7)>

Марина: Давайте куклу одевать. *<Держит голую куклу>*

Маша: Давайте!

Юля: Во что?

Марина: Будем искать. Маша, ищи платице.

Маша: Вот оно! *<Приносит из шкафа>*

Марина: И туфли надо ей.

Юля: У нее один — потерян.

Марина: Да. Ее еще причесать надо. И бантик — розовый!

Маша: Еще — сумочку. И пошла на праздник.

27.08.2014 <Свободная деятельность>

28.

Монолог

Толя (4,5): Я люблю Макдональдс! Я хожу с мамой в выходные. [неразб]

Я просто не люблю каждый соус. <трясет кулачками>. Просто ненавижу! Зато я люблю игрушки покупать и мороженое. Только мама мне его не покупает. А то горло заболит.

РАСШИФРОВКИ ЗАПИСЕЙ ДЕТСКОЙ РЕЧИ В ИГРЕ «ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ»

20.08.2014 <Свободная деятельность>

29.

<Группе детей предлагается для игры тема «Домашние животные»>

Дима (5,10): У моего друга — кот. Его зовут Арчи.

Слава (5,8): А какого он цвета?

Дима: Белого. У него лицо такое смешное. Он ходил все время за мной и нюхал. <Водит носом>. Смешной такой.

Наташа (5,10): А мы ездили с мамой к ее подруге. У нее есть маленькая собачка [неразб]. Ее Чапа зовут. Она та-а-ак громко лает! А во дворе мы видели ежика. Он под деревом сидел и никого не боялся. Мама его на телефон фоткала [=сфотографировала].

Дима: У другого друга есть какая-то совсем странная кошка. Совсем васье [=вообще] без шерсти. Но она добрая такая. Ее почти не видно. Обои такие же, как кошка. Она прячется в обоях. У нее очень трудное имя. Я потом спрошу у друга.

Наташа: <грустно вздохнув> А у меня нет никого. Мне мама не разрешает.

20.08.2014 <Свободная деятельность>

30.

<Группе детей предлагается для игры тема «Домашние животные»>

Оля (4,6): А мы с мамой ходили в зоопарк. Там такие слоны большие. У него такой длинный нос. Мама сказала, что он как-то называется. <Нахмурилась>. Не помню.

Оксана (5,0): Слоны не дома живут.

Оля: Я сама знаю. А один слон взял с пола булку и сразу съел.

Оксана: Целую?

Оля: Да. И тигр был. Очень злой. Все время рычал и ходил. Оранжевый такой. И еще медведи. Мама и маленький.

Оксана: Какого цвета?

Оля: Белые.

Оксана: Мы наверно тоже скоро в зоопарк пойдем.