

Модель полного цикла «настоящей» игры

- Нужно давать детям достаточно время для перехода от обыгрывания к настоящей игре
- Нужно создавать для младших условия для перехода от обыгрываний к игре (давать образцы, объединять со старшими играющими детьми)

- **Вмешиваться или нет в игру?
Смотря на каком этапе!**

Присоединение с предложением идеи, сюжетной линии, новой роли возможно

Непосредственное действие с предметом/ атрибутом/ идеей =
обыгрывание предмета

Идея игры
(договор, распределение ролей, предварительное планирование сюжета)

Создание среды
своей игры
(может вбирать этапы планирования и выгравания)

Процесс "**выгравания**",
запланированные или пробные действия

Собственно игра =
движение в смысловом поле,
полное погружение в действие

Планирование продолжения

Не вмешиваться никак!!!

- Нельзя прерывать игру каждый раз на этапе обыгрывания – у нее не будет условий развиваться в содержательное действие
- Нельзя разрушать детские игровые постройки, оставленные для «доигрывания» (знаки и пр.)
- Нельзя оценивать уровень развития игры на этапе «обыгрывания»