

Сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизни детей. Ребенок с увлечением выстраивает сюжеты, стремится к проигрыванию самых разнообразных ролей, становится более инициативным.



Для того, чтобы игра была более интересной и познавательной, педагоги МБДОУ «Детский сад № 341» задались целью и изготовили современные пособия и атрибуты для обыгрывания. Ими стали: ширмы, кухонная техника, банкомат, автопарковки и заправки, салон сотовой связи, пункты быстрого питания, киностудия и др..



Зайнагутдинова З.Р.: дети раннего возраста отражают в игре только то, что им хорошо знакомо. Поэтому для возникновения игры необходимо создавать полноценную среду развития малышей, обогащать их опыт. С помощью разнообразных сюжетных игрушек наши малыши начинают расширять свои представления об окружающем мире, о том, что и как делают взрослые; его игра становится более содержательной и интересной. Для этого была изготовлена многофункциональная ширма «Автомастерская, автомойка, автозаправка».

Играя, дети знакомятся с элементарными инструментами, их функциональным назначением, с профессиями «мойщик автомобиля», «автослесарь», «оператор автозаправки» и т.д..

Шевелева М.И.: в игре «Семья» дети учатся отражать явления повседневной жизни, трудовые процессы, играть рядом и друг с другом, используя не только игрушки, но и предметы – заместители. Микроволновая



печь – как бытовая техника, является предметом ближайшего окружения малыша дома. Мы решили пополнить среду группы раннего возраста данным предметом. Техника разработки моего игрового пособия собственно проста: за основу была взята коробка (непосредственно из-под микроволновой печи, чтобы размер и форма точно соответствовали оригиналу); обклеена самоклеющейся плёнкой, как с внешней, так и с внутренней стороны; из белого пенопласта вырезаны кнопки (закреплены на шурупах для достижения максимального сходства с оригиналом); сделан циферблат. Данное пособие, считаю, получилось максимально реалистичным.



Изготовленные нами пособия очень понравились нашим маленьким воспитанникам!

Е.Ю.Круглова: «Хочу представить вашему вниманию ширму для игр мальчиков «Мойка/Автосервис/Заправка». Моя ширма сделана из листов фанеры, скреплённых петлями друг к другу, поэтому в процесс создания пришлось подключить мужа... Все атрибуты (наполнители) легко сменяемы, так крепятся липучками. Это хорошо тем, что в дальнейшем ее

можно трансформировать в любую другую. Уверена, что ширма будет способствовать обогащению и расширению знаний о труде взрослых, развитию самостоятельности, формировать у детей поведенческие и коммуникативные навыки, способствующие успешной социализации ребенка в социуме ближайшего окружения...»

К.Ю.Балашова также изготовила двухстороннюю мобильную ширму Больница/Парикмахерская: «...считаю, что данное пособие вызовет у деток желание играть, разовьёт



умение вступать в ролевое взаимодействие со сверстниками (строить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом в игре), разовьет слуховое и зрительное внимание, память, воображение, интонационную выразительность речи, а также будет способствовать дружеским взаимоотношениям между детьми...»



Муфазалова Э.М.: мой банкомат изготовлен из картонной коробки. В него входит ячейка для принятия карты, выдвижной ящик для принятия и выдачи денег, цифровая панель для набора пин-кода, экран с выбором необходимых операций (положить деньги на счет, снять наличные, оплатить мобильную связь, совершить коммунальные платежи и т.д.)

В процессе игры знакомим детей с профессиями: консультант в банке, менеджер по работе с клиентами, кассир и т.д..

Степанова М.А.: «К созданию атрибута для сюжетно-ролевой игры «Детское кафе «Сладкоежка» подтолкнули воспитанники моей группы. Ребята часто рассказывают, что посещают кафе с родителями и видят там кофемашину и (или) аппарат, который создает газированные напитки. Моё пособие «Чудомашина», сделано из дерева, обычные пластмассовые крышки послужили кнопками, дополнила пособие одноразовыми стаканчиками, а также узнаваемыми логотипами. При игре дети самостоятельно решают, какой именно это аппарат. Также разработала меню для кафе (альбом с различными видами известных детям блюд). Считаю, что мое пособие будет знакомить детей с современными профессиями: официант, повар, бармен,



администратор, мойщик посуды, кассир.

Через игру закрепляем правила поведения за столом и в общественных местах, воспитываем уважительное отношение к людям различных профессий, а также развиваем творческое воображение, способность совместно строить игру, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников, активизируем речь детей.

Воспитатели группы старшего возраста (**Беляева Т.И., Сафронова Л.Л.**) изготовили пособия для игры в «Макдоналдс» и «Пиццерия». Данные атрибуты по своему внешнему виду и содержанию помогут максимально приблизить ребят к реальной жизни, адаптироваться в социальной среде. Воспитанники старшего возраста, играя, пополняют словарный запас, учатся вести диалог, формируют устойчивый навык вежливо общения.



Шурчкова Т.И.: «Мы подготовили атрибуты для сюжетно-ролевой игры «Диспетчерская». В пульт управления входит: сам пульт управления с подвижными кнопками, наушники диспетчера, карта микрорайона с указанием мест проживания детей, телефонный аппарат, карточки с телефонами спецслужб.



В этой игре дети могут примерить на себя роли сотрудников сразу нескольких служб: пожарного, врача скорой помощи, спасателя МЧС, таксиста и др.. В процессе игры мы закрепляем правильно названный адрес места жительства, фамилию, имя, отчество родителей, упражняемся в диалоговой речи, формируем знания о спецслужбах.

Паршина Л.Н.: «Как и многие современные родители, наши дети тоже посещают кафе... В «Лакомке» они знакомятся с правилами поведения в общественных местах, изучают этикет за столом, знакомятся с профессиями (кондитер, кассир, официант). Данная игра развивает также и элементарные математические способности (количественный счет, форма, пространственное восприятие).



Для игры нами придуманы и подготовлены атрибуты: витрина для кондитерских изделий (выполнена из пластинок и рулонных трубочек); касса, разработано детское меню, подобрана детская посуда, одежда персонала со знакомыми детям логотипами, ну и, конечно же, пирожные (из губок для мытья посуды), которые украшены различными яркими деталями: цветочками, бусинками, божьими коровками, сердечками...»

Макет «Автозаправочная станция» изготовила учитель – логопед **Андреева С.А.** Данное пособие может использоваться как предварительная работа перед образовательной деятельностью по таким темам, как «Транспорт», «Профессии».

В ходе игры у детей формируются и закрепляются знания о назначении видов транспорта, о машинах специального назначения, о профессиях людей автозаправочной станции (автозаправщик, оператор АЗС, диспетчер, шофёр,



водитель). Дети пополняют свой словарный запас, учатся использовать необходимые для ситуации слова и выражения. Закрепляют правильное использование в речи пространственных предлогов (-в, -за, -к, -от, -из-за и т.д.), приставочных глаголов (заехал, объехал, подъехал, уехал и т.д.). В продолжении,

дети, исходя из опыта, приобретенного в игре, с легкостью употребляют новые слова и речевые конструкции.

«АЗС» используем как в режиссерской, так и в сюжетно-ролевой игре (элемент): «АЗС», «ПДД», «Наша улица». Для решения коррекционно-развивающих задач этот макет может быть использован, как дидактическое пособие.



Для мальчиков подготовительной группы **А.С. Кырбыик** изготовила пособие для сюжетно-ролевой игры "Парковка". В основу работы взяла подсобный материал (деревянные палочки от сахарных конфет, коробки из-под обуви и др.). Парковка получилась трехуровневая с двумя параллельными съездами. Игрушечные машинки стоят на разлинованных парковочных места и лихо съезжают вниз...

Т.А. Антропова для игры в «Салон сотовой связи» разработала ширму-витрину, макеты мобильных телефонов, планшета, ноутбука, смарт-карты, деньги (номиналом до 10 руб.), терминал оплаты. Для изготовления использовала: картон, пластик, потолочную плитку, коробки от конфет и другой подсобный материал. Предполагается несколько вариантов игры: набор сотрудников на работу, рабочий день в салоне связи, работа продавца-консультанта, ремонт сотового телефона, рекламная акция и др..

Также Татьяной Алексеевной были изготовлены атрибуты для игры в «Киностудию». Ими стали: макет телевизора, видеокамера, микрофон и хлопушка.

Все пособия имеют эстетически-



привлекательный вид, для продолжительного их использования некоторые элементы заламинированы.

С помощью изготовленных пособий ребята подготовительной группы смогут брать на себя различные роли, обустроить свою собственную игру, а также развивать творческое воображение, способность совместно развешивать игру, согласовывая свой замысел с замыслом сверстников.

**Детки оценили старания своих педагогов,
полюбили данные пособия и с удовольствием уже играют!**