**Из опыта работы Ильиновой И.М., воспитатель МАДОУ «ДС «Мальвина», г. Новый Уренгой, ЯНАО**

**«Организация сюжетных зон в группе детей 4-5 лет».**

 В возрасте 4-5 лет идёт формирование умений у детей развёртывать ролевое взаимодействие с партнёром; активизировать ролевой диалог между детьми; умение менять ролевое поведение в ответ на изменившуюся роль партнёра. Первое, что необходимо сделать для реализации данных задач, это создать игровую среду. И как правило правильно организованная среда способствует развитию воображения, мышления и творческих способностей. Например, игра - «Больница», для этой игры в группе имеются белый халат, шапочка, сумочка с необходимым инструментом (фонендоскоп, ватные тампоны, шприц, коробочка с лекарствами, шпатель и т.д.), несколько телефонов, с помощью которых, герои игры могут вести диалог. Машину скорой помощи можно сделать из стульчиков, крупного конструктора, ширмы или из куска ткани. Если эта игра «Корабль», в ход так же идёт крупный конструктор, те же стульчики, лишь достаём из сундуков необходимые детали, такие как фуражки, бескозырки, штурвал, верёвка, рация, якорь, который легко делается из кольца и верёвки или из скакалки. Для игры в «Дочки – матери» в группе предусмотрена гостиная с диванчиком и креслами, плавно переходящая в кухню, с элементарной утварью (посуда, муляжи фруктов, овощей и др. продукты). Впоследствии, когда дети станут старше, можно вместе делать муляжи продуктов из папьемаше, поролона или пенопласта (яичница, колбаса, хлеб, сыр, мясо и прочее). Это способствует развитию творческих способностей, и конечно, если муляж сделан своими руками, я думаю, что у ребёнка не возникнет желания его сломать. В группе есть куклы, пупсы и необходимая для них одежда. Имеется переносная ширма, с помощь которой дети по своему желанию перестраивают комнату. В начале года игра строится на основе простого ролевого куста: мама дочка бабушка если действие происходит вокруг таких сюжетов, как: «Встречаем бабушку в гости», «День рождение мамы», соответственно игровая зона заполняется посудой, «продуктами» для того, чтобы угостить бабушку обедом. Но встреча бабушки не подразумевает только обед, предположим, бабушка вернулась недавно из путешествия и делится своими впечатлениями об увиденном. Это могут быть фотоальбомы животных (тем самым закрепляем

экологические знания), архитектурных строений (для совершенствования знаний по конструированию). В рамках того же ролевого куста можно обыграть сюжет «В кинотеатре», для этой игры необходимо предусмотреть билеты, карточки, указывающие на ряд и место, бинокли, или 3Д – Очки, которые очень быстро можно изготовить из бумаги. Действие происходит в рамках одного ролевого куста, меняется лишь событие, при этом предлагается ребёнку изменить роль, взяв на себя основную. Если изменилась ситуация, значит, меняется суть диалога, в процессе игры развивается речь, прививаются этические нормы, можно закрепить элементарные навыки счёта (нам необходимо занять места, соответственно указанным в билете, либо расставить такое количество столовых приборов, сколько членов семьи сидит за столом). В среднем возрасте дети еще не знакомятся с цифрами, поэтому можно, как в занятии по математике, использовать карточки с кружочками. Когда данный куст отработан, добавляются другие персонажи. Чаще игра носит эвристический характер, что позволяет обеспечить высокую продуктивность идей, новых решений. Например, внезапно появляется такси, которое бабушка вызвала по телефону, машина сооружается из стульчиков, а таксистом предлагается быть одному из мальчиков. Когда задачи одного ролевого куста отработаны совместно с воспитателем, можно развернуть большой ролевой сюжет, например, ситуация «В доме заболел ребёнок. Что нужно делать?». Дети вызывают врача по телефону, врач принимает вызов и направляется в карете скорой помощи, которая тут же была сделана из стульчиков, к больному ребёнку. По ходу игры врач принимает решение забрать ребёнка в больницу, и действие разворачивается уже там, так игра может длиться продолжительное время, при этом задействовано большинство детей группы. Перед воспитателем стоит огромная задача – держать ситуацию под контролем, умело и вовремя направлять всех участников игры в нужное русло, чтобы игра не превратилась в хаос, а главное, чтобы было достаточное количество предметов, атрибутов или заместителей, чтобы игра носила развивающий характер. Таким образом, правильно организованная сюжетная игра в группе позволит успешно реализовать задачи не только социального развития, но и специально образовательные, тем самым дать детям необходимый объём знаний.