

The background features several large, overlapping, colorful swirls in shades of green, purple, and blue. Interspersed among these swirls are numerous small, yellow, starburst-like shapes, some pointing towards the center and others pointing outwards, creating a dynamic and celebratory feel.

***Характеристика  
сюжетно-ролевой  
игры.***

## Структура сюжетно-ролевой игры:

**Сюжет** – ряд событий, объединенных жизненно-мотивированными связями, в которых рассказывается содержание игры (*бытовые* (в семью); *производственные* (отражающие профессиональный труд людей); *общественные* (празднование дня города, школа, полет на луну), *сказочные*)

**Роль** – игровая позиция ребенка, стержень с/р игры, выражается в действиях, речи, мимике, пантомимике.

## Структура сюжетно-ролевой игры:

**Содержание игры** – это то, что воспроизводит ребенок (отношения между людьми, их быт, труд, общественную деятельность).

**Игровые умения** – преобладающий способ построения игры:

- умение договариваться;
- умение создавать игровую обстановку, придумать и распределить роли;
- умение взять на себя роль;
- умение развернуть ролевой диалог;
- придумать сюжет и развернуть его;
- правильно подобрать или создать игровое оборудование, материал;
- справедливо разрешать конфликты;
- степень творчества, выдумки в игре;
- умение выйти из игры.

## Задачи руководства творческими играми:

### **ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА ИГРОЙ**

#### Приемы руководства творческими играми детей:

1) приемы косвенного руководства игрой: косвенное руководство осуществляется путем обогащения знаний детей об определенных обновлениях игровых материалов и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в игре.

• *формирование знаний о конкретной деятельности людей*, которые составляют содержание игр детей: ее цели, средствах, последовательности действий, результате; знаний и взаимодействия и взаимоотношениях людей, распределении между ними обязанностей.

Знания детей можно получить на занятиях, во время наблюдений на прогулках, в разговорах с детьми, при чтении книг, путем бесед и рассматривая картин и иллюстраций в свободной деятельности и т.д. Для того, чтобы содержание знаний нашло отражение в играх, процесс ознакомления с окружающим должен закрепить чувства детей, вызвать у них глубокий интерес.

• *внесение игрушек и содержание игровой обстановки до начала игры*. Данный прием используется для того, чтобы вызвать интерес к новой теме игры или обогатить содержание бытующей. Характер игрушки и способ ее внесения зависит от задач, стоящих перед воспитателем. Данный прием следует использовать осторожно, чтобы не навязать игру детям.



## 2) прямые приемы руководства:

- *ролевое участие в игре;*
- *участие в сговоре детей;*
- *разъяснение;*
- *помощь;*
- *совет по ходу игры;*
- *предложение новой темы игры и др.*