****

**Сюжетно-ролевая игра**-**это основной вид игры ре­бенка дошкольного возраста. В чем же ее особенность?**

 Характеризуя ее, С. Л. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

      Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка,- это окружающий его мир, жизнь и дея­тельность взрослых и сверстников.

     Основной особенностью сюжетно-ролевой игры яв­ляется наличие в ней воображаемой ситуации. Вообра­жаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

     Сюжет игры - это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете рас­крывается содержание игры - характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

      Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрос­лого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; делает укол, как медсестра), вступает в разно­образные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т. д.).  Роль выражает­ся в действиях, речи, мимике, пантомиме.

      В сюжете дети используют два вида действий: опера­тивные и изобразительные - «как будто».

      Наряду с игрушками в игру включаются разнообраз­ные вещи, при этом им придается воображаемое, игро­вое значение.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т. п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочки, капитана и мат­роса, врача и пациента и т. д.).

         Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие опреде­ляется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменяет ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

      Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры - стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной сто­роны, с неподготовленностью ребенка к его осуществ­лению, с другой - с растущей самостоятельностью де­тей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отно­шения. Своеобразие содержания сюжетно-ролевой игры так­же является одной из ее важнейших особенностей. Мно­гочисленные исследования отечественных педагогов и психологов (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой и др.) показали, что основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр детей является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях. Таким обра­зом, игра есть деятельность, в которой дети сами моде­лируют общественную жизнь взрослых. Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означа­ет, что дети не могут играть в одиночку.

**Но наличие детского общества - это наиболее благоприятное усло­вие для развития сюжетно-ролевых игр.**