**Сюжетно-отобразительная игра у детей 2-3 лет.**

Творческая игра начинает зарождаться у детей 2-3 лет. В этом возрасте ведущая деятельность-предметная, основным содержанием которой является знакомство с назначением, использованием, свойствами предметов. Мы знакомим с названием предметов, узнаем об их назначениях, знакомим со свойствами. Например, это тарелка, из нее едят суп кашу, она отличается от чашки и т.д.

Все что дети, делают, в повседневной жизни они отображают и в своих пусть еще очень простых играх. Игра самых маленьких детей так и называется сюжетно-отобразительная.

Содержанием игры обычно становится ежедневно повторяемые режимные моменты, такие как кормление кукол или игрушечных животных, прогулки с ними и т.д. Мы отдаем предпочтение сюжетно-отоброзительной игре потому что в ней дети закрепляют знания о назначении и свойствах предметов, но представленными не реальными вещами, а виде игрушек.

Игровые задачи, которые ставят дети в этом возрасте, довольно простые по содержанию- кормление куклы, укладывание ее спать и другие.

Наиболее эффективны в этом возрасте специально организуемые обучающие игры, например, «Одевание куклы после сна», « Кошка, собачка играют», «Купание куклы» и т.д.

Совместную игру организуем так, что инициатива сначала принадлежит нам, воспитателям, мы подсказываем, советуем. Постепенно инициатива переходит к ребенку, но мы не оставляем без внимания детей, поощряем, одобряем их, вселяем им уверенность.

Поскольку в сюжетно-отобразительной игре малыши знакомятся с различными предметами их свойствами и назначением, то при ознакомлении с окружающим миром обращаем внимание, для чего они нужны в быту, как используют взрослые, свойства предметов, просим назвать цвет, сравнить с другими предметами.

Наиболее эффективной формой ознакомления с окружающим миром являются наблюдения. Например: Занятие по ознакомлению с посудой. Цель – познакомить с кастрюлей, ее назначением и свойствами.

Перед обедом мы обращаем внимание детей на то, что Татьяна Васильевна (младший воспитатель) принесет нам вкусный суп. Задаем вопрос детям, в чем она принесет нам суп? Дети отвечаю, в кастрюле. Подводим детей к столу. На столе стоят две кастрюли, большая и маленькая. Задаем вопрос, какую из них ей надо взять, чтобы принести нам суп? ( большую). Почему надо взять большую, а не маленькую? Дети предлагают разные ответы, а мы их обобщаем. ( Да, необходима большая кастрюля. Нас много, всех надо накормить: и Диму, и Полину, и Василису). Дальше предлагаем детям рассмотреть кастрюлю со всех сторон, заглянуть внутрь. Замечаем что у нее две ручки, крышка. Выясняем у детей, как они думают, зачем кастрюли ручки ( чтобы удобно было ее нести), крышка ( чтоб суп не остыл, не пролился). Затем предлагаем детям принести кастрюли из игрового уголка. Сравниваем их с настоящей кастрюлей. И переходим вместе с детьми в игровую зону для того чтобы сварить суп для кукол.

Аналогично можно организовать ознакомления детей с другими предметами.

Малыши также с большим интересом наблюдают за животными: за кошкой, собакой. Иногда малыши переносят игровые действия, с одной игрушки на другую при этом обычно не учитывают изменения условий. Например: одинаково кормят кукол и животных в независимости от их образного решения: Сажают за стол собачку и начинают одинаково кормить, поднося к их рту ложку.

Сейчас в сюжетно-отобразительной игре мы развиваем самостоятельность. В реальной жизни мы постоянно слышим от малышей: «Я сам», в игре тем более они должны иметь право на самостоятельность.

Дети начинают проявлять интерес к играм сверстников, наблюдают за ними. Такой интерес мы всячески поддерживаем. Приучаем малышей играть, не мешая другим, объясняем, что нельзя отнимать игрушки, разрушать постройки и т.д.

Для поддержания интереса к играм сверстников мы перед собой ставим следующие задачи:

-Поощрять интерес к играм;

- Приучать детей играть, не мешая друг другу.

На этом этапе сюжетно-отобразительные игры дети еще не принимают на себя роль, как в сюжетно-ролевой, поэтому эта игра развивается по другим правилам.

Сюжетно-отобразительная игра присущ только детям до 3 лет. Для того чтобы игры для детей были наиболее интересны мы обогащаем предметно-развивающую среду. При помощи родителей мы приобрели различные игрушки: машинки, куклы, игрушки изображающие предметы быта, животных, качалки. Игровые уголки мы постоянно дополняем разнообразным материалом, который дети смогу использовать в качестве предметов заместителей. Например: флаконы, пузырьки и т.д. "Взрослые, дети, игра"

В настоящее время не подвергается сомнению представление о детской игре как особом средстве передачи детям общественного опыта, средстве, стихийно возникшем, а затем специально культивируемом обществом.

Принято выделять два основных типа игры: сюжетно-ролевая и игра с правилами (дидактические, т.е. обучающие и подвижные). Во всех этих видах игр используется игровой материал.

Игрушка с самого раннего детства предоставлена в самостоятельное пользование ребёнка. Когда ребёнок совершает какие-то действия с игрушкой, у неискушённого наблюдателя складывается впечатление, что он играет. Но это не означает, что он играет: он совершает отдельные игровые действия вне сюжетного контекста, т.е. осуществляет лишь отдельные фрагменты целостной игровой деятельности.

В настоящее время нарушается передача игровой культуры от поколения к поколению. Это связано прежде всего с тем, что группы в детских садах в основном одновозрастные, а из этого вытекают последствия: не осуществляется передача сюжетов, правил игр от старших детей младшим; семьи в большинстве своём малочисленны; старшие дети в семье обычно чересчур заняты, "заорганизованны"; родители в силу занятости, или неумения, или непонимания того, какое значение имеет для ребёнка игровая деятельность, редко играют с детьми. Так вот в такой ситуации, когда нарушается передача игровой культуры от поколения к поколению, ослабляются игровые связи, начинают исчезать традиционные сюжеты и правила игры и средством для игры остаётся лишь игрушка, не способная к сожалению заменить живое общение, познание взаимоотношений.

Сюжетно-ролевая игра - это особая деятельность детей, специфика которой носит условный, замещающий характер по отношению к серьёзной, настоящей деятельности. В ней дети воссоздают окружающий их мир, действия и отношения людей, события. Воссоздание - оно осуществляется за счёт игровых действий, игровых ролей, игровой (предметной) ситуации - позволяет детям реализовать сюжетное событие, определяющее смысловой контекст игры.

Сюжет представляет собой или развёрнутое описание событий, происходящих с какими-то персонажами, ситуаций, в которые они попадают, отношений, в которые они вступают (такими сюжетами могут выступать сказки, рассказы), или свёрнутое описание, обозначающее лишь тему игры, основных персонажей, действия и отношения которых воспроизводятся в процессе (игра в "дочки-матери"), ситуацию, в которой развёртывается событие (игра в "больницу", "магазин").

Традиционные игры передаются детям в общении с близкими взрослыми уже в раннем детстве. Мать (или другой близкий взрослый), желая позабавить ребёнка, вызвать его активность, рассказывает ему несложные ритмичные сюжетные тексты типа "Сорока-белобока", "Коза рогатая". При этом она не просто рассказывает, но и показывает несложные действия по ходу рассказывания, подкрепляя действия соответствующей интонацией, мимикой. Общаясь таким образом с ребёнком, взрослый ведёт игру как целостную деятельность, включающую и персонажи, и действия, и события, т.е. переводит традиционный сюжет в процесс игры.

Первоначально играет взрослый, ребёнок участвует как зритель; его участие выражается лишь в повторении отдельных, очень простых действий. Постепенно взрослый увеличивает меру участия малыша. По мере того, как ребёнок овладевает способами игровой деятельности, взрослый начинает организовывать его самостоятельную игру, а сам всё чаще и чаще отстраняется от совместной деятельности. Малыш попадает в мир игрушек, в мир играющих детей. Иными словами, он переходит от узкой, семейной игровой традиции к игровым традициям, задаваемым воспитателями детского сада, дворовой группой и т.д.