*Приложение 3*

**Материалы для сюжетной игры**

**(I младшая группа)**

**Игрушки — предметы оперирования** для детей от 2 до 3 лет представляют собой прототипические ими­тации бытовых «орудий» - игрушечные посуда, утюг, молоток и пр. Привлекательны для детей и прототипические имитаторы транспорта - грузо­вики (деревянные и пластмассовые, в которые ребенок может нагружать кубики, усесться сам), коляски для кукол, конь на колесиках, тележки и т. п.

Все эти игрушки для детей до 3 лет должны быть довольно крупными (соразмерными самому ребенку или кукле) и готовыми к использова­нию.

**Игрушки - маркеры** условного простран­ства для детей этого возраста также должны быть прототипическими, крупными и готовыми к использованию. В основном, это предметы, имитирующие бытовую обстановку: крупная игру­шечная мебель, соразмерная самому ребенку и большим куклам (кроватка, стол, стулья), кухон­ный шкафчик, кухонная плита и т. п. Это могут быть также имитаторы жилища (ширма-домик, теремок), крупные предметы, моделирующие пространство транспортного средства («остов» автомобиля, автобуса с рулем и узнаваемым «фасадом»), в которые дети могут заходить и размещаться внутри.

**Игрушки-персонажи** в игре детей 2-3 лет занимают очень важное место, особенно куклы. Они также должны представлять собой прототипические по облику игрушки, крупные и средние по размерам. Прототипичность куклы заключается в том, что основ­ные черты человеческого существа даются в наи­более общем виде. Кукла для ребенка до трех лет - это подобие его са­мого: голыш с обобщенными «детскими» черта­ми лица, одетый в простую детскую одежду (как одевают девочек и мальчиков до трех лет). В этом возрасте кукла служит объектом воздей­ствия ребенка (а не замещает активного партне­ра по игре). Он осуществляет по отношению к ней условные игровые действия, которые в ре­альности взрослый осуществляет по отношению к нему самому (кормит, поит, купает, укладыва­ет спать и т. п.). Именно поэтому существенным требованием к кукле является возможность при­давать ей соответствующие функциональные позы: она должна «уметь» менять положение — стоять, сидеть, лежать, ее можно взять за ручку и вести рядом с собой.

Большое значение для игр детей имеют мягкие игруш­ки-персонажи - подобия животных. Как и куклы, для детей раннего возраста мягкая игрушка-жи­вотное должна быть прототипической: задавать в своем облике обобщенные, наиболее вырази­тельные черты того или иного животного, делая его для ребенка узнаваемым (мишка, зайчик, собачка и пр.). Условность мягких игрушек-жи­вотных заключается еще и в том, что, они имеют строение человеческого тела (иг­рушку можно, как куклу, усадить за стол, уложить в кроватку, водить за лапу-ручку). Такого рода иг­рушка, как и кукла, выступает для ребенка в ка­честве объекта условных игровых действий. По­мимо этого, мягкая игрушка становится ему другом, компаньоном. В этой функции она сохраняет свое значение до конца дошкольного детства.

**Полифункциональные материалы**, которы­ми замещаются недостающие прототипические игрушки, необходимы для обеспечения игры взрослого с детьми и самостоятельной игры ре­бенка. Для детей данного возраста круг полифунк­циональных материалов невелик. Это небольшое количество надувных и набивных модулей, кото­рые маленький ребенок может свободно переме­щать (валики, кубы, параллелепипеды). Они ис­пользуются для огораживания «домика», «автобу­са» и пр., как сиденья в них, для устройства кро­ватей для кукол и т. п. Кроме того, целесообразно иметь емкость с разрозненными пластмассо­выми и деревянными кубиками, брусками, шара­ми разных цветов и размеров. В качестве заме­стителей можно также использовать элементы конструкторов, строительных наборов, дидакти­ческих материалов, которые имеются в группе для продуктивной и исследовательской деятель­ности детей.

**Сюжетообразующие наборы материала и его размещение**

Для игры детей 2-3 лет, почти всецело зави­сящих от внешней обстановки, необходимы на­боры игрового материала, в которых представлены все типы сюжетообразующих иг­рушек (персонажи, предметы оперирования, маркеры пространства).

В пространстве группового помещения до­статочно иметь 3-4 такие целостные тематические зоны. Это комплек­сы материалов (и часть пространства) для развертывания бытовой тематики:

1) шкафчик с по­судой, кухонная плита и несколько кукол на стульчиках вокруг стола;

2) пара кукольных кро­ватей, шкафчик с «постельными принадлежнос­тями», диванчик, на котором могут сидеть и кук­лы, и дети;

3) домик-теремок - ширма со скамеечкой или модулями внутри, где могут «жить» мягкие иг­рушки-звери, прятаться и устраивать свой «дом» дети; здесь же может развертываться игра взрослого с детьми по мотивам простых сказок.;

4) автобус-каркас с модулями-сиденьями внутри и рулем на фасадной секции.

Остальные игровые материалы размещаются в низких стеллажах, пластмассовых емкостях, пе­редвижных ящиках на колесиках, вдвигающихся в нижние открытые полки шкафов и т. п. Все материалы, находящиеся в поле зрения, должны быть доступны детям.

**Материалы для игры с правилами**

В возрасте от 2 до 3 лет ребенок овладевает элементарным действием по правилу (осуще­ствлять одинаковые действия одновременно или поочередно с другими участниками игры). Матери­альной опорой таких действий служат разнооб­разные мячи, шары с воротцами, желоб для про­катывания шаров и симметричных тележек, ма­шин, зверей на колесиках (от одного ребенка к другому и обратно). Частично эти предметы со­впадают с материалами для развития двига­тельной активности детей.

**Материалы для сюжетной игры**

**(II младшая группа)**

С трех лет дети становятся более требователь­ными к «похожести» игрушек на реальные вещи.

Игрушки - предметы оперирования начи­нают обрастать большим числом деталей (увеличивается также их тематическое разнообра­зие), т. е. по параметру внешнего облика осуще­ствляется движение в сторону большей реалис­тичности. Вместе с тем, в соответствии с услож­нением игры ребенка, условность игрушек по па­раметрам размера и готовности, напротив, должна усиливаться (это могут быть уже игрушки меньших размеров, соразмерные не самому ре­бенку, а небольшой кукле, по отношению к кото­рой осуществляется орудийное действие — ее кормят, катают в машине и т. п.).

**Игрушки - маркеры** условного пространства для детей 3-4 лет сохраняют свои характерис­тики, являясь примерно такими же, как и в пер­вой младшей группе. Их состав может быть обо­гащен прототипической ширмой-«прилавком» (имеющей многофункциональное значение - магазина, аптеки и пр., в зависимости от расши­ряющихся детских игровых интересов). Наряду с прототипическим маркером многофункционально­го транспортного средства - ширмой-автомоби­лем, или вместо него, может использоваться ска­меечка со съемным рулем на одном конце (на ней помещаются «водитель» и пара «пассажиров»).

**Игрушки-персонажи** (куклы, мягкие животные) для детей 3-4 лет приоб­ретают больше реалистических черт и уменьша­ются в размерах (до среднего). Также для этого возраста полезны прототипические по облику игрушки-персонажи из известных народных и ав­торских сказок, мультфильмов, детских телепере­дач.

**Полифункциональные материалы** практи­чески те же, что и в первой младшей группе. Все большее значение приобретают крупные строи­тельные наборы, элементы которых используют­ся как маркеры игрового пространства (для обо­значения домов для кукол и зверей, гаражей, зоопарков и пр., в связи с расширяющейся тема­тикой детской игры).

**Сюжетообразующие наборы материала и его размещение**

Используется тот же принцип, что и в преды­дущей возрастной группе, но сюжетообразующие наборы становятся более мобильными. Вос­питатель предлагает детям перемещать маркеры игрового пространства (чтобы не мешать другим играющим), соединять их по смыслу сюжета, т. е. постепенно направляет детей на частичную пере­организацию обстановки.

**Материалы для игры с правилами**

К материалам предыдущей возрастной груп­пы добавляется более разнообразный материал для игры с правилами на физическую компетен­цию — ловкость, требующей поочередных дей­ствий играющих. Это настольные наборы типа «Поймай рыбку» и т. п.

**Материалы для сюжетной игры**

**(средняя группа)**

Характерным для сюжетной игры детей 4-5 лет является овладение гибким ролевым пове­дением и переход к самостоятельной организа­ции игровой обстановки «под замысел».

**Игрушки - предметы оперирования** стано­вятся все более реалистичес­кими, детализированными, разнообразными по тематической направленности, усиливается их условность по параметрам раз­мера и готовности: они соразмерны средним и мелким игрушкам-персонажам, по отношению к которым осуществляются игровые действия. Увеличивается доля игрушек-трансформеров (самолет-автомобиль, робот-ракета), сборно-разборных игрушек.

**Игрушки - маркеры** условного простран­ства с 4 лет становятся особенно ценными для детской игры. Они претерпевают изменения в двух направлениях.

1) изменение в сто­рону большей реалистичности и уменьшения в размерах. Это средней величины кукольные дома и мебель для них, различного рода строения - га­ражи, фермы, соразмерные кукольным персона­жам, а также строительные наборы специального назначения - для возведения замка, крепости, сборных домиков и пр.

2) из­менение крупных прототипических маркеров в сторону предметов, более условных, не имею­щих определенной тематической нагрузки, могу­щих обозначать всё, что замыслено самими деть­ми в игре (например скамеечка с рулем-штурва­лом на конце, на которой могут уместиться и «во­дитель», и «пассажир»; универсальная складная рама, обозначающая по прихоти детей контур корабля или самолета, и т. п.).

**Игрушки-персонажи** также приобретают все больше реалистических черт и уменьшаются в размерах. Для детей 4-5 лет нужны средних раз­меров антропоморфные животные, куклы (в раз­нообразной одежде мальчиков и девочек), кукольные семьи, наборы наручных и плоскостных фигурок-персонажей (сказочных, из мультфильмов). Необходимы также фигурки зверей и птиц, от­дельные и в наборах, средней величины и мелкие.

**Сюжетообразующие наборы материала и его размещение**

В средней группе предметно-игровая среда должна быть существенным образом изменена. Постоянные тематические зоны уступают ме­сто более гибким сочетаниям игрушек. Дети уже частично сами организуют среду под замысел.

Тематические зоны редуцируются до ключе­вого маркера условного пространства, а подходящие предметы оперирования, игрушки-персонажи располага­ются в непосредственной близости на стеллажах, полках.

Кухня для крупных кукол в этой воз­растной группе уже должна быть представлена только мобильной плитой (шкафчиком) на коле­сах; кукольная спальня и столовая — одной ку­кольной кроватью, столиком и диванчиком, ко­торые легко перемещаются; все остальное мо­жет быть достроено детьми из крупных поли­функциональных материалов. Универсальная «водительская» зона также становится мобиль­ной, она представлена штурвалом или рулем на подставке, который легко переносится с места на место. Пара ширм обеспечивает огораживание любого условного игрового пространства (дома, кораб­ля и пр.).

**Материалы для игры с правилами**

Дети 4-5 лет овладевают игрой с правилами во всей ее структурной полноте (ориентация на выигрыш, состязательные отношения). Это происходит прежде всего в играх «на удачу». По­этому к предметному материалу, поддерживаю­щему простые игры на ловкость, присоединяет­ся материал, обеспечивающий детские анало­ги игр «на удачу».

**Материалы для сюжетной игры**

**(старший дошкольный возраст)**

**Игрушки - предметы оперирования.** Это готовые реалисти­ческие игрушки-модели (например, автомобиль­чики разных марок), вплоть до действующих мо­делей (механические подъемный кран, лебедка, заводные и управляемые электрифицированные железная дорога, автомобили, луноходы и пр.), а также сборные модели (самолеты, яхты и пр., модели типа «лего», игрушки из «киндер-сюрпризов») и игрушки-трансформеры. Это игрушки, реалистические по облику и соразмерные насто­ящей вещи, которые позволяют ребенку осуще­ствлять действие, приближающееся к реальному, не просто его изображающее, а имеющее опре­деленный практический результат. Например, набор дротиков дает возможность «охотнику» в рамках сюжетной игры по-настоящему упраж­няться в ловкости; игрушечная швейная машина, которая действительно шьет, позволяет «портни­хе» в самом деле одевать обитателей кукольно­го дома и т. п. Такого рода реалистично действу­ющие игрушки — предметы оперирования пере­кидывают мост от сюжетной игры к результатив­ному практическому действию.

**Игрушки - маркеры условного простран­ства.** Это макеты - предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные сооружения и территории. Макеты как мелкие маркеры условного пространства становятся опорой в режиссерской игре (со­вместной и индивидуальной). Также необходимы мелкие маркеры разной степени готов­ности (различного рода строения - гаражи, бен­зозаправочные станции, фермы, соразмерные мелким фигуркам-персонажам, строительные наборы специального назначения для возведе­ния сборных замка, крепости, домиков и пр.).

Складная мно­гочастная рама (ширма), которая по прихоти де­тей может обозначить контур корабля, самолета, или автомобиля (как и набор крупных набивных модулей, из которых может быть сооружено все, что угодно). В пределе мы имеем дело уже не с игрушками как таковыми (т. е. предметами, спе­циально предназначенными для игры), а с любым крупным подсобным материалом (диванные подушки, перевернутые стулья, стол со спущенной скатертью, который становится «пещерой», и пр.). Крупные условные маркеры особенно ценны для поддержки совместной сюжетной игры старших дошкольников.

**Игрушки-персонажи** в старшем дошкольном возрасте меняются в направлении еще большей реалистичности, большое значение приобретают крайне условные игрушки, по параметру они приближаются к полюсу макси­мальной условности.

Необходимость реалистичной игрушки-пер­сонажа обусловлена предпочтениями детей, ко­торые стремятся организовать свой игровой «мир» как настоящий. Большую ценность для ре­бенка приобретает не отдельная игрушка-персо­наж, а персонаж в наборе с предметами опериро­вания и маркерами пространства («наполненный» макет) или наборы из нескольких персонажей, от­носящихся к общему смысловому контексту. Та­кого рода наборы позволяют ребенку не просто осуществлять условные игровые действия или их цепочки, реализовывать ту или иную роль, но строить свой игровой мир и управлять им, т. е. выступать в качестве творца (в режиссерской игре).

Отвечают детским потребностям и наборы реалистических животных (мелких по размеру): домашние и дикие животные, доисторические — динозавры и пр., позволяющие ребенку творить более разнообразные «миры» в игре, проникая в действительность и расширяя ее исторические и географические рамки для себя.

Как уже указывалось, в старшем дошкольном возрасте, несмотря на стремление самих детей к реалистичности в игрушке, разнообразие игро­вых тем и активность воображения стимулируют­ся в большей степени условными игрушками. Это относится и к игрушкам-персонажам. В этом воз­расте для игры полезны мелкие игрушки-персо­нажи крайней степени условности, так сказать суперусловные, которые могут обслужить любую задуманную ребенком тему игры. Это человечес­кие фигурки размером 5-6 см, с условным те­лом (конусом или цилиндром) и головой с наме­ченными в общем виде чертами лица. Ребенок может приписать им любые роли (ведь преду­смотреть все многообразие интересующих детей ролей и предоставить для этого реалистические игрушки не представляется возможным). Такого рода игрушки служат опорой для игры как маль­чиков, так и девочек. Данные в наборе, они час­то используются ребенком для разыгрывания разного рода семейных коллизий (моделирова­ния семейных конфликтов и изживания их, по­строения идеальных на его вкус отношений и пр.). Для реализации семейной тематики достаточно, например, набора из четырех условных человеч­ков, намекающих на возможных членов семьи. Ребенок, приписав таким фигуркам привлекаю­щие его роли, может подбирать остальной анту­раж для игры из уже имеющихся мелких игрушек или мелких полифункциональных предметов (па­лочек, катушек, коробочек и пр.).

**Полифункциональные материал**ы для дан­ного возраста остаются примерно такими же, как и в средней группе.

**Сюжетообразующие наборы материала и его размещение**

Весь игровой материал должен быть размещен таким образом, что­бы дети могли легко подбирать игрушки, комби­нировать их «под замыслы». Стабильные темати­ческие зоны полностью уступают место мо­бильному материалу - крупным универсальным маркерам пространства и полифункциональному материалу, которые легко перемещаются с мес­та на место.

В обслуживании игровых замыслов универ­сальные маркеры игрового пространства и поли­функциональный материал приобретают наи­большее значение. Крупные и средние игрушки-персонажи как воображаемые партнеры ребен­ка уходят на второй план, поскольку все большее место в детской деятельности занимает совме­стная игра со сверстниками. Функция сюжетообразования принадлежит разнообразным мелким фигуркам-персонажам в сочетании с мелкими маркерами пространства - макетами. В извест­ном смысле мелкие фигурки-персонажи начина­ют выполнять функцию своеобразных предметов оперирования при развертывании детьми режис­серской игры.

Сюжетообразующие наборы меняют свой масштаб - это игровые макеты с тематическими наборами фигурок-персона­жей и предметами опериро­вания.

Универсальные игровые макеты располагают­ся в местах, легко доступных детям; они должны быть переносными (чтобы играть на столе, на полу, в любом удобном месте). Тематические наборы мелких фигурок-персонажей целесооб­разно размещать в коробках, поблизости от ма­кетов (так, чтобы универсальный макет мог быть легко и быстро «населен» по желанию играющих).

**Материалы для игры с правилами**

В возрасте 5-7 лет в арсенал детской дея­тельности, кроме игр с правилами на физичес­кую компетенцию (на ловкость), «наудачу», начи­нают входить и игры на умственную компетен­цию. Часть из них (так называемые словесные игры) не нуждаются в предметной поддержке, часть - игры комбинаторного характера (страте­гические) - требуют специального игрового ма­териала. Это наборы для игры в домино, шашки, шахматы.

Материал для игр «на удачу» усложняется: это разнообразные тематические «лото» (с 8-12 частями), цифровое лото и игральным кубиком до 6 очков).

Усложняются и материалы для игры с прави­лами на ловкость. Это летающие колпачки, ми­шень с дротиками и т. п. материалы, требующие более развитой ручной моторики и глазомера.