**Особенности сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте**

**Дошкольное** детство – самый важный период становления личности. В эти годы ребёнок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определённое отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Основной вид деятельности детей **дошкольного возраста – игра**, в ней развиваются духовные и физические силы ребёнка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный **дошкольному возрасту способ** усвоения общественного опыта. В игре формируются и развиваются все стороны личности ребёнка, происходят значительные изменения в его психике, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития.

**Особое** место в деятельности **дошкольника занимают игры**, которые создаются самими детьми, это творческие или **сюжетно-ролевые игры**. В них дети воспроизводят в ролях всё то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. **Особенности** игровой деятельности в **дошкольном возрасте** можно представить в таблице. В игре ребёнок начинает чувствовать себя членом коллектива, он может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

Основными **особенностями сюжетно-ролевой игры являются**:

1. Соблюдение правил. Правила регламентируют действия ребёнка и воспитателя и говорят, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Взрослым сложно сделать то, что им не нравится, а ребёнку это в сотни раз сложнее. Просто так умение действовать по правилу у ребёнка не появляется. Важным этапом **дошкольного развития является сюжетно-ролевая игра**, где подчинение правилу вытекает из самой сути **игры**.

Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребёнок осваивает и моральные нормы, заключённые в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни, к людям, вещам: в игре формируется положительное отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе.

2. Социальный мотив игр. Социальный мотив закладывается в **сюжетно-ролевой игре**. Игра – это возможность для ребёнка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений. Когда игра достигает своего пика, то ребёнку становится недостаточно заменять отношения игрой, вследствие чего зреет мотив сменить свой статус.

3. В **сюжетно**-ролевой игре идёт эмоциональное развитие. Игра ребёнка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему ещё не доступны. Эмоции цементируют игру, делают её увлекательной, создают благоприятный климат для взаимоотношений, повышают тонус, который необходим каждому ребёнку доля его душевного комфорта, а это в свою очередь, становится условием восприимчивости **дошкольника** к воспитательным действиям и совместной со сверстниками деятельности.

Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребёнка. Из вышесказанного можно сделать вывод, что, **сюжетно**-ролевая игра – это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

4. В ходе **сюжетно-ролевой игры** происходит развитие интеллекта **дошкольника**. Развитие замысла в **сюжетно**-ролевой игре связано с общим умственным развитием ребёнка, с формированием его интересов. У детей **дошкольного возраста** возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые **игры**(в *«моряков»*, *«лётчиков»*, *«космонавтов»*) продолжаются неделями, постепенно развиваясь. Появление длительной перспективы **игры говорит о новом**, более высоком этапе развития игрового творчества. При этом наблюдается не повторение изо дня в день одной и той же темы, как это бывает у малышей, а постепенное развитие, обогащение задуманного **сюжета**.

Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание ребёнка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

5. В **сюжетно**-ролевой игре развивается воображение и творчество.

Плановость, согласованность действий в длительных **сюжетно**-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время **игры** возникают новые идеи, новые образы. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании **игры** комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвёртом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях – всё это помогает образованию общих представлений. Облегчает ребёнку понимание связи между разными явлениями жизни.

6. Развитие речи. В создании образа **особенно велика роль слова**. Слово помогает ребёнку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнёров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, **способности** комбинирования связано с развитием речи, со всё **возрастающей способностью** облекать в слова свои замыслы.

Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой – сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребёнок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства. **Особенно** заметна роль слова в так называемых режиссёрский играх, где ребёнок не берёт на себя роли, как в обычной игре, а передвигает кукол и другие игрушки, говорит за них.

Виды **сюжетно-ролевых игр**:

1. **игры на бытовые сюжеты**: в *«дом»*, *«семью»*, *«праздники»*, *«дни рождения»*. В этих играх большое место занимают **игры с куклами**, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, их отношениях.

2. **Игры** на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни *(школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница и т. д.)*.

3. **Игры** на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа *(герои войны, космические полёты и т. д.)*.

4. **Игры** на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач: в *«моряков»* и *«лётчиков»*, в Зайца и волка, крокодила Гену и Чебурашку *(по содержанию мультфильмов)* и др. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.

5.*«Режиссёрские»* **игры**, в которых ребёнок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах – и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники **игры** заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок. Рассказов, или собственной жизни.