**Маркеры игрового пространства**

Необходимым условием для формирования игровой и познавательной деятельности ребенка является, организация предметно-игрового пространства и предметно-развивающей среды. Перед любым дошкольным учреждением стоит задача создать такую предметно-развивающую среду в группе, которая обеспечивала ребенка всевозможным материалом для его активного участия в самодеятельной творческой игре. Решение этой задачи невозможно было бы без создания маркеров игрового пространства нового типа.

Маркеры игрового пространства – это игровые предметы или конструкции для сюжетно-ролевых игр, указывающие на место действия и обстановку, в которых они происходят. Это может быть домик с внутренней обстановкой, игрушечная кухонная плита, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т. д.

**Маркеры игрового пространства** могут применяться как в совместной деятельности с педагогом, так и в самостоятельных видах детской деятельности: **игровой**, коммуникативной, двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, музыкально-художественной.

Цель маркеров игрового пространства – создание условий для игры, для развития познавательных, коммуникативных, физических, творческих способностей ребенка, на основе практических действий, в которых дети будут проявлять активность, творчество, фантазию.

Маркеры игрового пространства помогают решать следующие задачи:

- обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности;

- развивать познавательную активность детей;

-осваивать средства и способы познания, обогащать опыт деятельности и представления об окружающем;

- развивать умение самостоятельно организовывать игры и упражнения;

- воспитывать доброжелательное отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности.

Игровые маркеры условно можно разделить на настольные и напольные.

Настольные или мини –маркеры удобны тем, что с ними можно играть за столом с мелкими игрушками, конструктором. Это может быть: многокомнатная квартира, гараж, аптека, деревенский дворик. Используя такие маркеры воспитанники с удовольствием разыгрывают сюжеты режиссерских игр.

Напольные маркеры - рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса, ракета, штурвал, палатка – автобус и т.д. отлично подходят для сюжетно-ролевых игр. С помощью ширмы дети отгораживают себе личное **игровое пространство** и как бы переносятся в воображаемый сюжет.

При организации предметно-развивающей среды важно учитывать и гендерные особенности детей. Именно в дошкольном возрасте у детей закрепляются гендерные различия, идет формирование взглядов будущих мужчин и женщин на окружающий мир, постепенно формируются навыки культуры общения на основе понимания особенностей мужского и женского стиля поведения. Ученые отмечают разное содержание и игровые стили: девочкам ближе тихие игры на семейно-бытовые темы, истинно «мужские игры» мальчиков – шумные, наполненные движением. Необходимо стараться учитывать эти особенности. Девочкам достаточно маленького уголка, так как они опираются на ближнее зрение, раскладывая перед собой свои «богатства» - кукол, посуду, тряпочки, играют в ограниченном пространстве. Мальчикам же необходимо более обширное пространство, неограниченное и не замкнутое, так как они бегают, бросают предметы в цель, собирают и разбирают игрушки и т.д. и используют при этом все предоставленное им пространство.

Используем опыт коллег, который распространяется на разных уровнях, можно создать ширмы: АЗС, Автосервис, Автомойка, учитывающие интересы мальчиков, на обратной стороне ширмы можно разместить **игровой маркер** по Основам безопасности жизнедеятельности, где дети могут проигрывать различные жизненные ситуации, например, как вызвать пожарную, полицию, скорую помощь, примеряют спецодежду, узнают, для чего предназначены специальные инструменты.

Учитывая предпочтения девочек, можно сделать ширму, которая отлично подходит для сюжетно-ролевых игр: «Медпункт», «Почта», «Салон красоты», «Семья», «Театр». Дети сами будут оснащать эту зону всем необходимым для той или иной игры. Дополнительный съемный материал хранится в коробках, на которых наклеены пиктограммы с обозначением игры. Коробки насыщены ламинированными картинками, фотографиями, которые крепятся с помощью липучек, атрибутами, которые вставляются в кармашки или вешаются на крючки.

Маркеры игрового пространства обладают рядом достоинств:

1. легко трансформируются;

В сложенном состоянии они занимают мало места, а в разложенном превращаются в разнообразные масштабные объекты.

Например, тканевый маркер из разноцветных лоскутов плотной яркой ткани может превратиться в реку, луг, огород или любое другое игровое пространство. А маркер «корабль» из полипропиленового листа легко трансформируется в бассейн, песочницу, реку, дорогу, забор и т.д.

1. многофункциональны;

Они могут использоваться в различных составляющих воспитательно – образовательного процесса и предметно-развивающей среды.

Это позволяет преобразовывать один и тот же маркер под разные игровые ситуации.

Многофункциональные маркеры могут применяться как в совместной деятельности детей с педагогом, так и в самостоятельных видах детской деятельности: игровой, коммуникативной, двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной.

1. вариативны;

Вариативность маркеров игрового пространства означает, что они легко трансформируются и дети могут перестроить их в зависимости от сюжета в игре.

1. развивают детскую фантазию и воображение;
2. активизируют двигательную активность;
3. рассчитаны на все возрастные категории от 3-7 лет;
4. отвечают гигиеническим требованиям (легко моются, безопасны);
5. имеют эстетический вид;
6. занимают мало места при хранении;
7. выполнены из недорогих и доступных материалов.

Какие же материалы можно использовать для изготовления маркеров игрового пространства?

Материалы могут быть разнообразными. Это может быть картон, пластик, ткань, ячеистный полипропилен, листовые утеплители, фанера, картонные коробки и многое другое.

Так, для **изготовления** одного из них использовали доступные и безопасные для детей материалы: картонные коробки, самоклеящуюся бумагу, скотч, канцелярский нож, линейку и карандаш.

Из больших листов были **изготовлены детали**: прямоугольники 40\*30, затем их обклеили самоклеящейся бумагой, соединили все детали, получилась многофункциональная конструкция **игрового пространства**, которая легко складывается, переносится и обрабатывается, что позволяет её использовать, как в помещениях, так и на улице.

В сложенном состоянии **маркер занимает мало места**, а в разложенном трансформируется в разнообразные масштабные объекты.

**Маркер** может быть использован во всех возрастных группах для индивидуальных и коллективных форм игры.

Для изготовления многозначных маркеров игрового пространства используют также строительные ячеистые полипропиленовые листы (также используют сэндвич-панели)(сертификат качества имеется). Эти листы бывают красного, желтого, белого, синего, зеленого цветов. Они доступны по цене, легко режутся обычным строительным ножом или портновскими ножницами.

Маркер «Корабль» изготовлен из одного полипропиленового листа синего или белого цвета:

1. Полипропиленовый лист разрезается на пять равных частей.

2. Все части соединяются с помощью скотча. (так же соединять детали можно с помощью разъемных колец, или с помощью шнурков) Расстояние между частями должно составлять не менее 4-5мм, чтобы модель можно было сложить.

3. Для безопасности края деталей обклеиваются скотчем или самоклеящейся пленкой.

4. По желанию можно наклеить на модель волны, рыбок, якорь или иллюминаторы из самоклеящейся пленки.

Этот маркер легко трансформируется в бассейн, песочницу, речку, дорогу, забор и т.д. Его можно использовать не только для сюжетной игры, но и в совместной деятельности и для развития двигательной активности (перешагивание, перепрыгивание, подлезание).

Маркер «Ракета»

Этот маркер дети могут использовать в играх как подводную лодку, стиральную машину, льдину с прорубью, тоннель, палатку. Если прикрепить шнур или шланг с лейкой от душа, то маркер можно использовать как заправочную станцию для машин.

Изготовленная ширма из пластиковых труб также является маркером игрового пространства. Он не занимает много места, ему не нужен особый уход, ему не страшны перепады температур и повышенная влажность. Приобрести все комплектующие для работ можно в любом строительном магазине.

Пластиковые трубы с диаметром 2,5 см (по четыре на каждую секцию), фитинги – уголки (по 4 элемента для соединения на каждую секцию), двойные специальные крепежи (для стыковки секций), рулетку, маркер, пилу для укорачивания пластиковых труб, ножницы, ткани разных цветов, ткань «вуаль».

Трансформируется данный маркер игрового пространства в «дом», где можно обыгрывать такие сюжетно-ролевые игры как «Семья», «Больница», «Магазин». Его можно использовать как ширму для кукольного спектакля.

Таким образом, маркеры игрового пространства позволяют создавать условия для творческой деятельности детей, развития фантазии, формирования игровых умений, реализации игровых замыслов, воспитания дружеских взаимоотношений между детьми. Используя маркеры, дети самостоятельно организовывают и преобразовывают игровое пространство.