

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад № 121 г. Челябинска»**

# **«Маркеры игрового пространства, как элемент развивающей среды в современном ДОУ».**

**Воспитатели: Халимова А.Ф.  
Фазлетдинова Л.Г.  
Колтакова Н.Н.**

**Челябинск 2025**

## **Что такое маркеры?**

**Маркеры игрового пространства представляют собой уменьшенный предметный образец пространства и объектов воображаемого мира.**

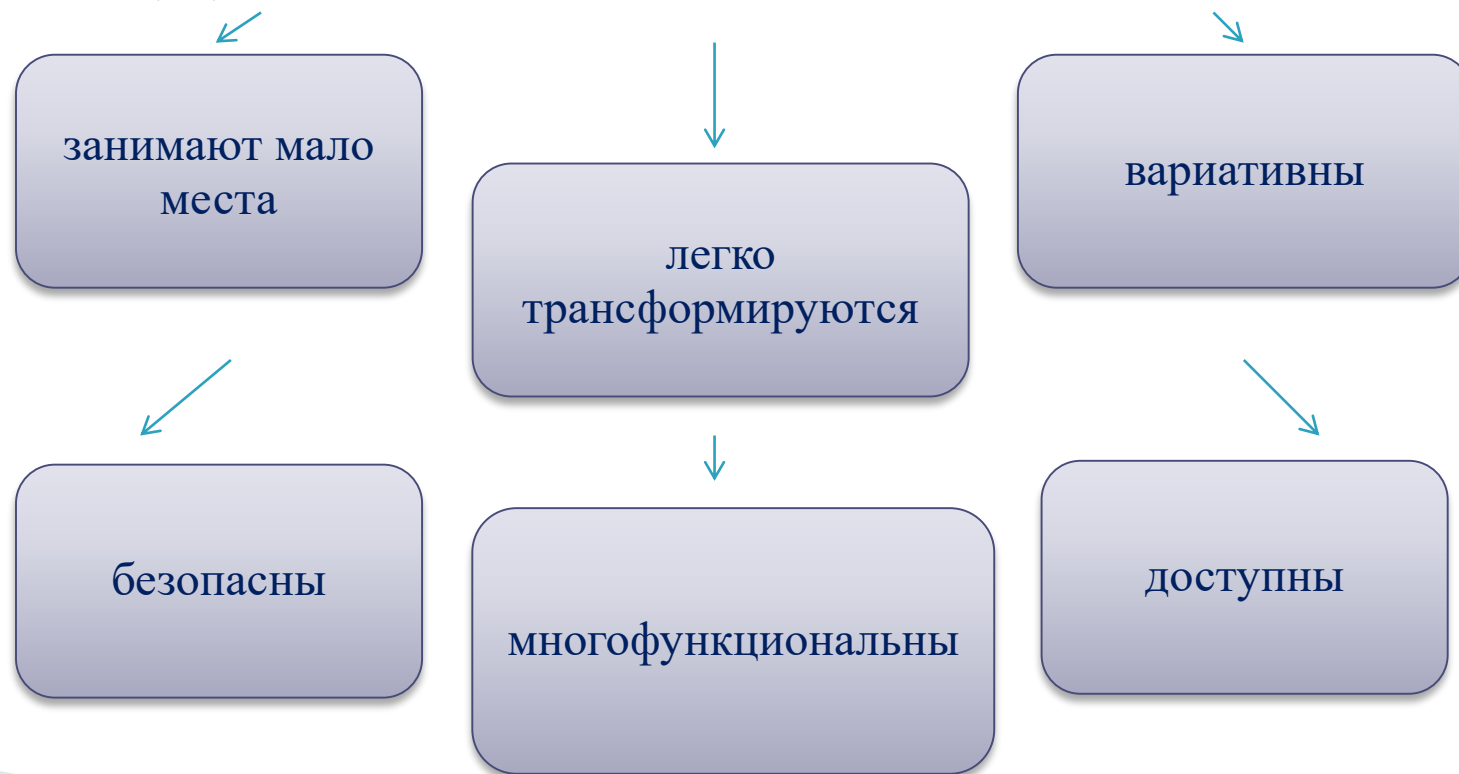
## **Цель игрового маркера:**

**Создание условий для игры, для развития познавательных способностей, на основе практических действий, в которых дети будут проявлять самостоятельную активность, творчество и фантазию.**



**Это нестандартное оборудование, изготовленное  
своими руками, носит развивающий характер,  
соответствует требованиям ФГОС ДО к РППС**

## **ДОСТОИНСТВА МАРКЕРОВ**



# Маркеры игрового пространства ПОЗВОЛЯЮТ



# Игровые маркеры условно можно разделить на **настольные** и **напольные**





**Напольный игровой маркер (универсальный):  
можно использовать в различных сюжетно-ролевых и  
театрализованных играх**



# Маркеры для мальчиков:





# Маркеры для девочек:





**При изготовлении маркеров приветствуется сотрудничество с родителями воспитанников, а также включение в изготовление атрибутов к играм самих воспитанников**



# Маркер игрового пространства "Почта"

## ▶ Задачи:

- ▶ - Познакомить воспитанников с организацией «Почта», профессией «Почтальон», работниками почтовой службы.
- ▶ -Формировать представления о том, как происходит работа почтовой службы, как письма и посылки попадают в другие города.
- Дать представление об услугах, предоставляемых почтовой службой.
- ▶ -Воспитывать уважительное отношение к людям данной профессии, разъяснить важность и полезность деятельности работников почты.
- ▶ -Создать условия для совместной игры, развивать умение
- ▶ детей разворачивать сюжет.
- Активизировать словарь за счёт существительных (почта, почтальон, посылка, телеграмма, бандероль) и глаголов (*послать, передать, отослать, отправить, написать*).







# Маркер игрового пространства «Сбербанк»

- ▶ **Задачи:**
- ▶ -Обогатить социально-игровой опыт детей по сюжету «Сбербанк» по ситуациям – выбор услуги (платежи, снятие денег, кредитование) в банке, получение услуги у специалистов (кассир - операционист, кредитный специалист консультант
- ▶ -Учить самостоятельно организовывать игру; согласовывать тему; распределять роли; подготавливать необходимые условия: подбирать и создавать атрибуты для игры.
- ▶ - Формировать умение разворачивать и
- ▶ объединять различные тематические сюжеты
- ▶ (выбор услуги, получение услуги) в единый
- ▶ игровой сюжет «Сбербанк».
- ▶ Активизировать речевую речь детей,
- ▶ развивать способность облекать в слова
- ▶ игровые замыслы.
- ▶ Совершенствовать организаторские
- ▶ Способности самостоятельность,
- ▶ активность, увлеченность, инициативу,
- ▶ воображение, творчество.









# *Маркер игрового пространства «Библиотека»*

## ► Задачи:

1. Учить детей умению самостоятельно развивать сюжет игры «Библиотека», способствовать самостоятельному созданию и реализации игровых замыслов.
2. Учить выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом, развивать умение брать на себя роль.
3. Закреплять навыки самостоятельно подбирать и правильно пользоваться атрибутами игры, использовать предметы - заместители.
4. Формировать правильные взаимоотношения детей в коллективе, готовность прийти на помощь.
5. Воспитывать чувство ответственности.
  - дружелюбия, уважения к профессиям
  - сотрудников библиотеки.
6. Продолжать знакомство с правилами поведения в общественных местах.
7. Развивать интерес к печатному слову.
  - Способствовать бережному отношению
  - к книге.





# *Маркер игрового пространства «Больница»*

- ▶ Задачи:
- ▶ -Учить создавать игровую обстановку, используя реальные предметы и их заместители.
- ▶ -Формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей.
- ▶ -Развивать умение вступать в ролевое взаимодействие со сверстниками (строить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом в игре).
- ▶ -Развивать у детей слуховое и зрительное внимание, память, воображение, интонационную выразительность речи.
- ▶ -Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, уважение к труду врача.





**Маркеры игрового пространства позволяют создавать условия для творческой деятельности детей, развития фантазии, формирования игровых умений, реализации игровых замыслов, воспитания дружеских взаимоотношений между детьми.**











## **СБЕРБАНК** **КАССА**

Вырезать окошечко, фоны  
 заламинировать и лучше  
 наклеить на моющуюся  
 потолочную плитку, чтобы  
 ширма была устойчивой  
 (наклеиваем фоны с двух  
 сторон с помощью  
 двухстороннего скотча,  
 собираем ширму с  
 помощью прозрачного  
 скотча



## **СБЕРБАНК**











**Спасибо за внимание!**

