

Красноярский край Енисейский район с.  
Ярцево

МБДОУ Ярцевский детский сад № 3

**Описание РППС «Супермаркет»  
и организации сюжетно-ролевой игры  
«В супермаркет за покупками».**

в группе младшего и среднего возраста (3-5 лет)



Воспитатели: Путинцева А.  
В.

Соколова Н.Н

февраль  
2021г

**Цель:** обновление содержания и оснащение центра «Магазин» до «Супермаркета» для обогащения РППС.

**Задачи конкурса:**

- расширить знания воспитателей об основах финансовой-экономической грамотности у детей 3-5 лет;
- активизировать творческую деятельность воспитателей.

В группе, в центре сюжетно-ролевых игр имеется «Магазин», который согласно положению смотр-конкурса «Супермаркет» необходимо расширить.

Изучив литературу и ресурсы интернета, узнали, что «Супермаркет» - относится к творческой, сюжетно-ролевой игре, для детей с 4-х лет. В данной игре на начальном этапе воспитатель является вдохновителем, организатором и координатором игры на основе заранее подготовленного сюжета и атрибутов. В «Супермаркете» данного возраста должно быть 2-3 отдела: продукты питания, одежда и игрушки или продукты питания, книжный отдел и посуда и др.

В центр обязательно вносятся следующие атрибуты и материалы: столы-прилавки, кассовый аппарат, весы, форма продавца (кассира), кошельки, деньги, карточки, вывеска (название), тележки, корзинки, разнообразный товар.

По итогам изученного материала приступили к работе.

Совместно с детьми придумали вывеску «Супермаркета». Дети сказали, что там должен сидеть **мальш**, т.к. символика нашей группы «Непоседы» малыши. Названия были конечно же разные ☺☺☺: малыш, магазинчик, собачка, ребята и др. Знания английского помогли соединить два слова: бэби (пер. детский) маркет (пер. рынок) детский рынок. Понятие Baby дети быстро уяснили, теперь малыша зовут «Бэби».



Сшита форма продавца (кассира). Пока дети данного возраста придерживаются понятия «продавец», но далее будет введено понятие «кассир» т.к. в «Супермаркетах» нет продавцов.



Внесены сумочки, рюкзак тележка.



Изготовлены монеты номиналом 1, 2, 5, 10 и ценники с изображением данных монет. Дети данного возраста считают в пределах 10, но цифры различают до 5. Развивая зрительное восприятие, легко находят по ценнику нужную монету или называют номинал 1, 2, 5, 10.

Деньги распечатаны на принтере, заклеены скотчем и приклеены на картон. По этому же принципу сделаны ценники.

Кошельки сшиты из фетра, застёжка липучка, наклейка из фетра цветов и божья коровка.



Внесён кассовый аппарат, сканер штрих-кода, весы и монетница (с логотипом супермаркета).



Определились, что в «Супермаркете» будет 2 основных отдела.

## ***Путинцева Анастасия Владимировна***

Ответственная за отдел «Одежда».

Основной материал для изготовления атрибутики: шерстяные нитки, спицы и крючок.







NOTE 9S  
QUAD CAMERA



DMI NOTE 9S  
QUAD CAMERA



Для развешивания товара приобрели «цепочку», верёвку, прищепки и изготовили из плотного картона и самоклеящейся бумаги «плечики».



## **Соколова Наталья Николаевна**

Ответственная за отдел «Продукты питания».

Основной материал для изготовления атрибутики:  
фетр, синтепон.





В «Бэбимаркете» можно и перекусить в «Бутербродной», собрав для себя один из бутербродов.

Схемы бутербродов распечатаны и заламинированные.





Вязанные изделия, тоже нашли своё место в «Бэбимаркете», продуктовом отделе. В виде кондитерских изделий и готовых полуфабрикатов.

Вязка крючком, набит синтепоном.





Отдел аптеки. В котором имеется: фонендоскоп, тонометр, градусник, таблетки, лейкопластырь, йод, зелёнка и марганцовка.



EDMI NOTE 9S  
DUAL CAMERA



NOTE 9S  
DUAL CAMERA



NOTE 9S  
DUAL CAMERA

Отдел рабочих инструментов.  
Идея пришла поздно, но со временем он пополнится ☺





# БЭБИ МАРКЕТ



## Организация сюжетно-ролевой игры «Супермаркет»

**Цель:** формирование финансовой грамотности у детей дошкольного возраста посредством сюжетно – ролевой игры «Супермаркет».

**Задачи:**

- познакомить детей 4-5 лет, с экономическими понятиями (деньги, потребности, возможности, труд, товар, цена);
- обучать детей контролировать свое поведение на основе первичных представлений в мире финансов;
- формировать социально - коммуникативные навыки в ходе сюжетно-ролевых игр (умение договариваться, уступать и др.);
- создавать эмоционально-положительный климат в группе;
- способствовать воспитанию нравственных качеств (бережливость, трудолюбие, осуждение жадности).





