Сюжетно - ролевые игры в детском саду

**Развитие игровой деятельности.**

Основные цели и задачи:

Создание условий для развития игровой деятельности детей. Формирование игровых умений, развитие культурных форм игры. Всестороннее воспитание и гармоническое развитие детей в игре (эмоционально – нравственное, умственное, физическое, художественно – эстетическое и социально – коммуникативное). Развитие самостоятельности, инициативы, творчества, навыков саморегуляции; Формирование доброжелательного отношения к сверстникам, умение взаимодействовать, договариваться, самостоятельно разрешать конфликтные ситуации.

Для детей второй младшей группы

 **Сюжетно-ролевые игра:** **«Кормление куклы Кати»**

Цель: Закреплять знание **детей о столовой посуде,** активизировать речь **детей,** воспитывать культуру поведения во время еды, заботливое отношение к кукле.

Материал и оборудование: Кукла Катя, набор посуды в игровом уголке.

Ход игры: Игра проводится в игровом уголке. Воспитатель показывает и рассказывает, какую посуду используют за обедом (глубокие тарелки для супа, мелкие для **второго**, ложки, вилки, чашки и т. д., показывает, как накрывают на стол, правила поведения за обедом, как пользоваться столовыми приборами. Предлагает детям накормить куклу обедом.

**Сюжетно – ролевая игра: «Едем в детский сад на машине»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей**, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Машины

Ход игры: Воспитатель сообщает, что сегодня они отправляются в детский сад на машине и нам нужно проехать по людным улицам, а для этого нужно знать правила (не въезжать в дома, не сбивать пешеходов, аккуратно ездить по дорогам, не сбивая встречные машины и т. д.). Далее воспитатель подталкивает **детей на игровые действия**, подсказывая, следит за ходом игры.

**Сюжетно – ролевая игра:** «Кукла Катя пошла в магазин»

Цель: Активизировать и развивать речь **детей**, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Кукла Катя

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что кукла Катя собирается в магазин за продуктами, но она не хочет идти одна, потому что ей нужно купить много продуктов. Потом выбирает из **детей** помощников для куклы. «Возьмите сумку и *«отправляйтесь»*. Складывайте в сумку игрушки, коробки, баночки, комментируя свои действия. «Этот кубик будет у нас сливочным маслом. А вот эта коробка — кукурузными хлопьями. Кольца от пирамидки - это сушки, а детали от конструктора — печенье». Далее воспитатель подталкивает **детей** на игровые действия и следит за ходом игры.

**Сюжетно – ролевая игра: «В детский сад пришло письмо»**

Цель: Развивать диалогическую речь, учить выполнять несколько действий с одним предметом.

Материал и оборудование: Письмо и медвежонок

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что в детский сад пришло письмо. И в этом письме Миша очень просит прислать ему посылку. Пошлём? Тогда нужно собрать ему гостинцы. Выясняет у **детей**, какие гостинцы любит Миша. Дети собирают сумку с гостинцами для Миши. Далее воспитатель подталкивает **детей**на игровые действия и следит за ходом игры.

**Сюжетно – ролевая игра: «Зайка едет в детский сад»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей**, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Зайка

Ход игры: - Ребята, Зайке нужно в детский сад, а он находится очень далеко, поэтому Зайка решил поехать на машине. Помогите ему добраться до детского сада. Нам нужен шофёр машины. Но не всё так просто, ведь нужно проехать через разные препятствия. Далее воспитатель следит за игрой и устраивает препятствия на пути машины.

**Сюжетно – ролевая игра: «Делаем причёску кукле Кате»**

Цель: Формировать начальные навыки ролевого поведения, связывать **сюжетные** действия с названием роли.

Материал и оборудование: Инструменты для игры в парикмахерскую

Ход игры: Воспитатель сообщает: «Кукла Катя собирается на бал и ей нужна очень красивая причёска, поэтому она пришла в ваш салон к самому лучшему мастеру». Выбирает из **детей мастера**. Далее воспитатель подталкивает **детей**на игровые действия и следит за ходом игры.

**Сюжетно – ролевая игра: «Помоги Мише собрать игрушки в детском саду»**

Цель: Ориентирование в **группе**, активизация диалоговой речи **детей,** умение играть небольшими **группами.**

Материал и оборудование: игрушка мишка

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что Миша в своём детском саду разбросал все игрушки и теперь плачет, потому что не помнит где что лежало. Давайте ему поможем. Далее воспитатель подсказывает и направляет игру **детей.**

**Сюжетно – ролевая игра: «Детский сад для цыплят»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей,** раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Цыплята.

Ход игры: - Дети, цыплята тоже хотят ходить в детский сад, но у них нет детского сада. Давайте им поможем! Выбирают из **детей воспитателя и няню.** Далее воспитатель подсказывает и направляет игру **детей.**

**Сюжетно – ролевая игра: «Кукла Катя заболела»**

Цель: Формировать начальные навыки ролевого поведения, связывать **сюжетные** действия с названием роли.

Материал и оборудование: Игровой набор *«Больничка»*

Ход игры: Воспитатель сообщает детям, что кукла Катя заболела. Нужно вызвать доктора. Воспитатель выбирает из **детей***«Доктора»* и одевает его в белый халат и шапочку и предлагает ему осмотреть больную. Далее воспитатель направляет игру **детей** и наблюдает за её ходом.

**Сюжетно – ролевая игра: «Кукла Катя собирается в детский сад»**

Цель: активизировать речь **детей**, воспитывать внимание к своему внешнему виду, заботливое отношение к кукле.

Материал и оборудование: Набор одежды для куклы.

Ход игры: Воспитатель показывает детям, что кукла Катя ещё спит, а ей уже нужно собираться в детский сад. Вместе с детьми куклу поднимают из постельки, ведут умываться и чистить зубки. Выбираем одежду для куклы и одеваем её. Воспитатель внимательно следит за ходом игры и корректирует её.

**Сюжетно – ролевая игра: «Прогулка в детском саду»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей,** раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Куклы.

Ход игры: - Дети, наши куклы пошли на прогулку. Давайте покажем им, как гуляем мы. Что мы делаем на прогулке и в какие игры играем. Далее воспитатель подталкивает **детей**на игровые действия и следит за ходом игры.

**Сюжетно – ролевая игра: «Зайка - почтальон»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей**, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование:

Ход игры: Воспитатель сообщает, что Зайка сегодня почтальон, и он разносит почту, а если вы хотите отправить письмо или посылку, то Зайка доставит её по назначению. Далее воспитатель подталкивает **детей** на игровые действия и следит за ходом игры.

**Сюжетно – ролевая игра: «Магазин игрушек»**

Цель: Создавать у **детей бодрое**, радостное настроение, активизировать коммуникативные навыки **детей.**

Материал и оборудование: Игра проходит в игровом уголке – магазине.

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что он – продавец в магазине игрушек, и предлагает детям купить что-нибудь. Нахваливает детям различные игрушки и объясняет, как они работают. Затем выбирает продавцом кого-нибудь из **детей.** Далее наблюдает за игрой и направляет игровое действие.

**Сюжетно – ролевая игра: "В детский сад пришёл мастер по ремонту игрушек»**

Цель: Подводить к пониманию роли в игре, активизировать коммуникативные навыки **детей и диалоговую речь.**

Материал и оборудование: Игровой набор *«Инструменты»*

Ход игры: Из **детей**воспитатель выбирает мастера по ремонту игрушек, одевает его в фартук и даёт ему чемодан с инструментами. Сообщает детям, что пришёл мастер по ремонту игрушек, кому необходимо, что отремонтировать зовите мастера. Далее наблюдает за игрой и направляет игровое действие.

**Сюжетно – ролевая игра: «В детский сад пришёл гость»**

Цель: Создавать у **детей бодрое**, радостное настроение, активизировать коммуникативные навыки **детей.**

Материал и оборудование: кукла-повар

Ход игры: Воспитатель: «Ребята, к нам в детский сад пришёл гость – кукла Катя, она повар. Ей нужно сварить суп. Но, вот ведь беда, какая, она забыла, какие овощи нужны для супа. Помогите кукле вспомнить и выбрать необходимые продукты».

Пусть малыши сами положат овощи в кастрюлю, посолят и помешают ложкой получившийся суп. Готовым супом можно угостить других кукол.

**Сюжетно – ролевая игра: «Стрижка для Зайки»**

Цель: Содействовать желанию **детей**самостоятельно подбирать атрибуты ля игры. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: Инструменты для игры в парикмахерскую, игрушка Зайка.

Ход игры: Воспитатель выбирает из **детей мастера и говорит**, что к нему пришёл на стрижку Зайка. Далее воспитатель наблюдает за игрой и направляет её.

**Сюжетно – ролевая игра: «Зверята в детском саду»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей,** раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: игрушки Зверята.

Ход игры: - Ребята, посмотрите на зверята пришли в детский сад. Что они там делают, как нужно вести себя в детском саду? Давайте им поможем и научим их вести себя правильно. Далее наблюдает за игрой и направляет игровое действие.

**Сюжетно – ролевая игра: «Доктор детского сада»**

Цель: Игра способствует развитию навыков общения, социальной адаптации.

Материал и оборудование: Набор "Доктор»

Ход игры: Предложите малышам поиграть в доктора. Наденьте белый халат или что-нибудь ему подобное. Пусть дети приводят на прием свою *«****детей****»* *(куклу или мягкую игрушку)*. Доброжелательно беседуйте с *«родителем»* и его *«чадом»*. Спрашивайте: *«Что у вас болит? Где болит, как болит?»*. Предложите крохе поменяться ролями.

**Сюжетно – ролевая игра: «Зайка идёт в детский сад»**

Цель: Развивать речь, активизировать диалоговую речь.

Материалы: игрушка Зайка, игрушки домашних животных

Ход игры: - Ребята, сегодня Зайка отправился в детский сад один. Появляется Зайка. На пути он встречает разных животных и спрашивает у них, как пройти в детский сад. Разворачивается игровая ситуация. В конце игры Зайка должен прийти в детский сад

**Сюжетно – ролевая игра: «Лисичка садится обедать»**

Цель: Развивать речь, активизировать диалоговую речь. Закреплять знания о посуде, прививать культуру поведения за столом.

Материалы: Игрушка Лисичка, набор посуды в игровом уголке

Ход игры: - Лисичка долго бегала по лесу и очень проголодалась, она просить вас покормить её. Дети усаживают Лисичку за стол, одевают ей нагрудник и накрывают на стол. Воспитатель внимательно следит за игрой, поправляет **детей**, помогает им, направляет игровое действие.

**Сюжетно – ролевая игра: «Кукла в детском саду умывается»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей,** закреплять гигиенические навыки **детей.**

Материал и оборудование: Куклы для кукольного театра

Ход игры: - Наша кукла замарала лицо, кода гуляла, ей нужно умыться. Воспитатель показывает, как кукла умывается *(моет глазки, ротик, носик, щёчки)* и вытирает лицо полотенцем, а потом предлагает умыть куклу детям.

**Сюжетно – ролевая игра: «Куклы в детском саду строятся парами и идут гулять»**

Цель: Активизировать и развивать речь **детей,** раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Материал и оборудование: куклы для кукольного театра

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям куклы и говорит, что куклы строятся парами и идут на прогулку. Дети ставят кукол парами и напоминают им, как нужно ходить в парах. Воспитатель помогает и направляет игру.

Для детей средней группы

**Сюжетно – ролевая игра: «Зоопарк»**

Цель: расширить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспитывать любовь, гуманное отношение к животным, расширить словарный запас детей.

Материал и оборудование**:** игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала), билеты, деньги, касса.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

**Сюжетно – ролевая игра: «Детский сад»**

Цель: расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.

Материал и оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.

**Сюжетно – ролевая игра: «Семья»**

Цель: Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми.

Материал и оборудование:. Кукла — младенец, атрибуты для оборудования домика, кукольная одежда, посуда, мебель, предметы-заместители.

Ход игры:

Игру воспитатель может начать с чтения художественного произведения Н. Забилы «Ясочкин садик», одновременно в группу вносится новая кукла Ясочка. После чтения рассказа педагог предлагает детям поиграть так, как Яся, помогает приготовить игрушки для игры.

Затем воспитатель может предложить детям пофантазировать, как бы они играли, оставшись дома одни.

В последующие дни воспитатель вместе с детьми может оборудовать домик на площадке, в котором будет жить Ясочка. Для этого нужно убрать в домике: помыть Пол, повесить шторы на окна. После этого педагог может побеседовать в присутствии детей с родителями недавно переболевшего ребенка о том, чем он болел, как мама и папа заботились о нем, как лечили его. Также можно провести игру-занятие с куклой («Ясочка простудилась»).

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно поиграть в «семью», наблюдая со стороны за игрой.

При последующем проведении игры педагог может внести новое направление, предложить детям поиграть, как будто бы у Яси день рождения. Перед этим можно вспомнить, что делали дети, когда у кого-то в группе праздновался день рождения (дети по секрету готовили подарки: рисовали, лепили, приносили из дому открытки, мелкие игрушки. На празднике поздравляли именинника, играли в хороводные игры, плясали, читали стихи). После этого педагог предлагает ребятам на занятии по лепке слепить бублики, печенье, конфеты — угощение, а вечером отпраздновать день рождения Ясочки.

В последующие дни многие дети уже могут в самостоятельных играх с куклами развивать различные вари анты празднования дня рождения, насыщая игру собственным опытом, приобретенным в семье.

С целью обогащения знаний детей о труде взрослых воспитатель, предварительно договорившись с родителями, может дать детям поручение помочь дома маме и приготовлении еды, в уборке комнаты, в стирке, а

потом рассказать об этом в детском саду.

Для дальнейшего развития игры в «семью» педагог выясняет, у кого из детей есть младшие братья или сестры. Можно детям прочитать книгу А. Барто «Младшим брат» и рассмотреть в ней иллюстрации. В группу воспитатель приносит новую куклу-младенца и все необходимое для ухода за ней и предлагает детям представить, как будто у каждого из них есть маленький братик или сестричка, рассказать, как бы они помогали маме ухаживать за ним.

Воспитатель может также организовать игру в «семью» на прогулке.

Игру можно предложить группе детей из трех чело век. Распределить роли: «мама», «папа» и «сестра». В центре внимания игры кукла-младенец «Алеша» и новая кухонная посуда. Девочкам можно предложить убрать в игровом домике, переставить мебель, выбрать поудобнее место для «Алешиной» колыбели, постелить постель, перепеленать малыша, уложить его спать. «Папу» можно отправить на «базар», принести траву — «лук». После этого в игру воспитатель может включить и других детей по их желанию и предложить им роли «Ясочки», «друга папы — шофера», который может отвезти всю семью в лес отдыхать, и т. д.

Воспитатель должен предоставлять детям самостоятельность в развитии сюжета, но также внимательно следить за игрой и умело использовать ролевые взаимоотношения детей для укрепления реальных положительных взаимоотношений между ними.

Закончить игру воспитатель может предложением идти (всей семье обедать в группу).

Сюжет игры в «семью» воспитатель совместно с детьми может постоянно развивать, переплетая с играми в «детский сад», в «шоферов», «мамы и папы», «бабушки и дедушки». Участники игры в «семью», могут отводить своих детей в «детский сад», принимать участие в (утренниках», «днях рождения», чинить игрушки; «мамы и папы» с детьми в роли пассажиров отправляться в автобусе на загородную прогулку в лес, или «шофер» отвозить на «скорой помощи» маму с заболевшим сынишкой в «больницу», где его принимают, лечат, ухаживают, и т. д.

**Сюжетно – ролевая игра: «Банный день»**

Цель: Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей любви к чистоте и опрятности, заботливо го отношения к младшим.

Материал и оборудование: Ширма, тазики, ванночки, строительный материал, игровые банные принадлежности, предметы-заместители, кукольная одежда, куклы.

Игровые роли: Мама, папа.

Ход игры: Игру воспитатель может начать с чтения произведения «Девочка чумазая» и «Купание» из книги А. Барто «Младший брат». Побеседовать по содержанию текстов. После этого целесообразно показать детям мультфильм К. Чуковского «Мойдодыр», рассмотреть картин и Е. И. Радиной, В. А. Езикеевой «Игра с куклой». А также провести беседу «Как мы купались», в которой закрепить не только последовательность купания, но и уточнить представления детей об оборудовании ванной комнаты, о том, как внимательно, заботливо, ласково относятся мамы и папы к своим детям. Также воспитатель может привлечь детей совместно с родителями принять участие в изготовлении атрибутов, оборудовании большой ванной комнаты (или бани) для кукол.

С помощью родителей и с участием детей можно соорудить вешалку для полотенец, решетку под ноги. Дети могут сконструировать коробочки-мыльницы. Скамейки и стулья для ванной комнаты могут быть изготовлены из крупного строительного материала или же можно воспользоваться детскими стульчиками, скамеечками.

При проведении игры воспитатель говорит детям, что они вчера очень хорошо убрали в игровом уголке; помыли все игрушки, красиво расставили их на полках. Грязными остались только куклы, поэтому нужно их помыть.  Педагог предлагает устроить им банный день. Дети ставят ширму, приносят ванночки, тазики, сооружают из строительного материала скамейки, стульчики, под ноги ставят решетку, находят расчески, мочалки, мыло, Мыльницы. Вот баня и готова! Некоторые «мамы» Торопятся начать купать, не приготовив чистой одежды .Для кукол. Воспитатель спрашивает их: «А во что вы переоденете своих дочек?». «Мамы» бегут к шкафу, приносят одежду и складывают ее на стульчики. (У каждой куклы своя одежда). После этого дети раздевают и купают кукол: в ванне, под душем, в тазике. Если возникает необходимость, воспитатель помогает детям, следит, чтобы они заботливо относились к куклам, называли их по  именам; напоминает, что купать нужно осторожно, аккуратно, не налить воды в «уши». Когда куклы вымыты, их одевают, причесывают. После купания дети выливают воду, убирают ванную комнату.

**Сюжетно – ролевая игра: «Большая стирка»**

Цель. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду прачки, бережного от ношения к чистым вещам — результату ее труда.

Материал и оборудование: Ширма, тазики, ванночки, строительный материал, игровые банные принадлежности, предметы-заместители, кукольная одежда, куклы.

Игровые роли: Мама, папа, дочка, сын, тетя.

Ход игры: Перед тем как начать игру воспитатель про сит детей понаблюдать за трудом мамы дома, помочь во время стирки. Затем педагог читает рассказ А. Кардашовой «Большая стирка».

После этого, если у детей не возникает желания поиграть самостоятельно в игру, то воспитатель может предложить им сам устроить «большую стирку» или вынес I и на участок ванночку и белье.

Далее педагог предлагает детям следующие роли «мама», «дочка», «сын», «тетя» и др. Можно развить, следующий сюжет: у детей грязная одежда, нужно постирать и всю одежду, которая запачкалась. «Мама» будет руководить стиркой: какую одежду нужно стирать первой, как полоскать белье, где нужно развесить белье, как погладить.

Воспитатель должен умело использовать ролевые от ношения во время игры для предупреждения конфликта и формирования положительных реальных взаимоотношений.

При последующем проведении игры педагог может использовать другую форму: игра в «прачечную». Естественно, перед этим должна быть проведена соответствующая работа по ознакомлению с трудом прачки.

Во время экскурсии в прачечную детского сада воспитатель знакомит детей с трудом прачки (стирает, подсинивает, крахмалит), подчеркивает общественную значимость ее труда (она стирает постельное белье, полотенца, скатерти, халаты для сотрудников детского сада). Прачка очень старается — белоснежное белье всем приятно. Стиральная машина, электроутюги облегчают труд прачки. Экскурсия способствует воспитанию у детей уважения к труду прачки, бережного отношения к чистым вещам — результату ее труда.

Поводом для возникновения игры в «прачечную» часто бывает внесение воспитателем в группу (или на участок) предметов и игрушек, необходимых для стирки.

Детей привлекает роль «прачки», потому что им «интересно стирать», особенно в стиральной машине. Что бы предотвратить возможные конфликты, педагог предлагает им работать в первую и вторую смены, как в прачечной.

**Сюжетно – ролевая игра: «Автобус (Троллейбус)»**

Цель: Закрепление знаний и умений о труде водителя и кондуктора, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру. Знакомство с правилами поведения в автобусе. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду водителя и кондуктора.

Материал и оборудование: Строительный материал, игрушечный автобус, руль, фуражка, палка милиционера-регулировщика, куклы, деньги, билеты, кошельки, сумка для кондуктора.

Игровые роли: Водитель, кондуктор, контролер, милиционер-регулировщик.

Ход игры: Подготовку к игре воспитателю нужно начать с наблюдения за автобусами на улице. Хорошо если это наблюдение провести на автобусной остановке, так как здесь дети могут наблюдать не только за движением автобуса, но и за тем, как входят и выходят из него пассажиры, а в окна автобуса увидеть водителя и кондуктора.

После такого наблюдения, которым руководит воспитатель, привлекая и направляя внимание детей, поясняя им все, что они видят, можно предложить детям на занятии нарисовать автобус.

Затем педагогу надо организовать игру с игрушечным автобусом, в которой дети смогли бы отразить свои впечатления. Так, надо сделать автобусную остановку, где автобус будет замедлять ход и останавливаться, после чего снова отправляться в путь. Маленьких куколок можно сажать на остановке в автобус и везти до следующей остановки в другом конце комнаты.

Следующим этапом в подготовке к игре должна быть поездка детей на настоящем автобусе, во время которой педагог многое показывает и объясняет им. Во время такой поездки очень важно, чтобы дети поняли, как сложна работа водителя, и понаблюдали за ней, поняли смысл деятельности кондуктора и посмотрели, как он работает, как он вежливо ведет себя с пассажирами. В простой и доступной форме педагог должен объяснить детям правила поведения людей в автобусе и других видах транспорта (если тебе уступили место, поблагодари; сам уступи место старику или больному человеку, которому трудно стоять; не забудь поблагодарить кондуктора, когда он даст тебе билет; садись на свободное место, а не требуй обязательно места у окна и т. д.). Педагог обязательно должен объяснять каждое правило поведения. Надо, чтобы дети поняли, почему старику или инвалиду надо уступать место, почему нельзя требовать для себя лучшего места у окна. Такое объяснение поможет детям практически овладеть правилами поведения в автобусах, троллейбусах и т. д., а потом, закрепляясь в игре, они войдут в привычку, станут нормой их поведения.

Еще один из важных моментов во время путешествия в автобусе - объяснить детям, что поездки не самоцель, что люди совершают их не ради удовольствия, получаемого от самой езды: одни едут на работу, другие - в зоопарк, третьи — в театр, четвертые — к доктору и т. д. Водитель и кондуктор своим трудом помогают людям быстро доехать туда, куда им нужно, поэтому их труд почетен и нужно быть благодарным им за это.

После такой поездки педагогу надо провести с детьми беседу по картине соответствующего содержания, предварительно внимательно рассмотрев ее с ними. Разбирая с детьми содержание картины, нужно рассказать, кто из изображенных на ней пассажиров куда едет (бабушка с большой сумкой — в магазин, мама везет дочку в школу, дядя с портфелем — на работу и т. д.). Затем можно совместно с детьми изготовить атрибуты, которые понадобятся для игры: деньги, билеты, кошельки. Воспитатель, кроме того, делает сумку для кондуктора и руль для водителя.

Последним этапом в подготовке к игре может быть просмотр фильма, в котором показана поездка в автобусе, деятельность кондуктора и водителя. При этом воспитатель должен объяснить детям все, что они видят, и непременно задавать им вопросы.

После этого можно начинать игру.

Для игры воспитатель делает автобус, сдвигая стульчики и ставя их так, как расположены сиденья в автобусе. Все сооружение можно огородить кирпичиками из большого строительного набора, оставив спереди и сзади по двери для посадки и высадки пассажиров. В заднем конце автобуса педагог делает место кондуктора, в переднем место водителя. Перед водителем — руль, который прикрепляется либо к большому деревянному цилиндру из строительного набора, либо к спинке стула. Детям для игры раздаются кошельки, деньги, сумки, куклы. Попроси и водителя занять свое место, кондуктор (воспитатель) вежливо предлагает пассажирам войти в автобус и помогает им удобно разместиться. Так, пассажирам с детьми он предлагает занять передние места, а тем, кому не хватило сидячих мест, советует держаться, чтобы не упасть во время езды, и т. д. Размещая пассажиров, кондуктор попутно объясняет им свои действия («У вас на руках сын. Держать его тяжело. Вам надо присесть. Уступите, пожалуй ста, место, а то мальчика держать тяжело. Дедушке тоже надо уступить место. Он старый, ему трудно стоять. А вы сильный, вы уступите место дедушке и держитесь рукой тут, а то можно упасть, когда автобус быстро едет», и т. д.). Затем кондуктор раздает пассажирам билеты и попутно выясняет, кто из них куда едет и дает сигнал к отправлению. В пути он объявляет остановки («Библиотека», «Больница», «Школа» и т. д.), помогает выйти из автобуса и войти в него пожилым людям, инвалидам, дает билеты вновь вошедшим, следит за порядком в автобусе.

В следующий раз роль кондуктора воспитатель может поручить уже кому-нибудь из детей. Педагог направляет и фу, став теперь одним из пассажиров. Если кондуктор забывает объявлять остановки или во время отправлять автобус, воспитатель напоминает об этом, причем, не нарушая хода игры: «Какая остановка? Мне надо в аптеку. Пожалуйста, скажите мне, когда выйти» или «Вы забыли дать мне билет. Дайте, пожалуйста, билет» и т. д.

Некоторое время спустя педагог может ввести в игру роль контролера, проверяющего у всех ли есть билеты, и роль милиционера-регулировщика, который - то разрешает, то запрещает движение автобуса.

Дальнейшее развитие игры должно быть направлено по линии объединения ее с другими сюжетами и подключения к ним.

**Сюжетно – ролевая игра: «Шоферы»**

Цель: Закрепление знаний и умений о труде шофера, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду шофера.

Материал и оборудование: Машины различных марок, светофор, бензозаправочная колонка, строительный матери ал, рули, фуражка и палка милиционера-регулировщика, куклы.

Игровые роли: Шоферы, механик, бензозаправщик, диспетчер.

Ход игры: Подготовку к игре воспитателю следует начать с организации специальных наблюдений за деятельностью шофера. Они должны направляться педагогом и сопровождаться его рассказом, объяснением. Очень хорошим поводом для первого детального знакомства детей с работой шофера может служить наблюдение за тем, как в детский сад привозят продукты. Показан и объяснив, как шофер привез продукты, что из этих продуктов потом будут готовить, надо осмотреть с детьми машину, в том числе и кабину шофера. Желательно организовать постоянное общение с шофером, который привозит продукты в детский сад. Дети наблюдают за его работой, помогают разгружать машину.

Следующий этап в подготовке к игре — это наблюдение за тем, как привозят продукты в соседние магазины. Гуляя с детьми по улице, можно остановиться то у одного, то у другого магазина и понаблюдать, как выгружают привезенные продукты: молоко, хлеб, овощи, фрукты и т. д. В результате такого наблюдения ребята должны понять, что быть шофером — это вовсе не значит просто крутить руль и гудеть, что шофер ездит на машине для того, чтобы привезти хлеб, молоко, и т. д.

Также перед началом игры воспитатель организует экскурсии в гараж, к бензозаправочной колонке, к оживленному перекрестку, где есть милиционер-регулировщик.

Воспитателю желательно провести еще одну экскурсию в гараж, но не в любой гараж, а в тот, где работает шофером папа одного из воспитанников данной группы, там папа расскажет о своей работе.

Эмоционально окрашенные представления детей о труде родителей, его общественной пользе являются од ним из факторов, побуждающих ребенка брать на себя роль отца или матери, отражать в игре их деятельность в быту и на производстве.

Впечатления, полученные детьми во время таких прогулок и экскурсий, надо закрепить в беседе по картине или по открыткам. В ходе этих бесед воспитателю необходимо акцентировать общественную значимость деятельности шофера, подчеркнуть значение его деятельности для других.

        Затем воспитатель может организовать обыгрывание игрушечных автомобилей. Например, детям дают вылепленные  ими на занятиях овощи, фрукты, хлебные и кондитерские изделия, мебель, сделанную из бумаги. Воспитатель советует отвезти продукты в детский сад, товары в магазин, перевезти из магазина мебель в новый дом, покатать кукол, отвезти  их на дачу  ит.д.

        Для обогащения опыта детей, их знаний надо показать ребятам на улице разные машины ( для перевозки молока, хлеба, грузовые, легковые, пожарную, скорую медицинскую помощь, по возможности показать в действии машины, поливающие улицы, подметающие, посыпающие песком), объясняя назначение каждой из них. При этом педагогу надо подчеркнуть, что все, что делают эти машины, можно осуществить только благодаря деятельности шофера.

        Педагогу также следует закрепить полученные детьми во время прогулок и экскурсий знания, рассматривая с ними картины, изображающие улицу с различными видами машин, и в подвижной игре с элементом сюжета. Для этой игры надо приготовить картонные рули и палочку для регулировщика. Суть игры заключается в том, что каждый ребенок, управляя рулем, движется по комнате в том направлении, которое указывает ему милиционер своей палочкой ( или рукой). Регулировщик может менять направление движения, останавливать транспорт. Эта простая игра при хорошей организации доставляет детям много радости.

        Одним из этапов в подготовке детей к сюжетной игре может быть  просмотр фильма, показывающий какой-нибудь конкретный случай деятельности  шофера и разные виды машин.

        Одновременно на протяжении двух недель желательно прочитать  несколько рассказов из книги Б.Житкова «Что я видел?», провести несколько занятий по конструированию из строительного материала («Гараж для нескольких автомашин», «Грузовой автомобиль») с последующим обыгрыванием построек. Хорошо разучить с детьми подвижную игру «Цветные автомобили» и музыкально-дидактическую игру «Пешеходы и такси» ( муз. М.Завалишиной).

        На участке дети вместе с воспитателем могут украсить разноцветными флажками большой грузовой автомобиль, возить на нем кукол, на прогулках строить в песке мосты, туннели, дороги, гаражи.

        Проведение игры можно начать в разных вариантах.

        Первый вариант может быть следующим. Воспитатель предлагает детям переехать на дачу. Сначала педагог предупреждает детей о предстоящем   переезде  и что надо собрать  вещи, погрузить их в машину и сесть самим. После этого воспитатель назначает водителя. По дороге обязательно надо рассказывать детям  о том, мимо чего проезжает машина. В результате этого переезда кукольный уголок перемещается в другую часть комнаты. Разобрав вещи на даче  и устроившись  на новом месте, педагог попросит шофера привезти продукты, потом  повезти детей в лес за грибами и ягодами или на речку купаться и загорать  и т.д.

        Дальнейшее развитие игры должно идти по линии подключения  ее к другим   игровым  темам, таким как  «Магазин», «Театр», «Детский сад» и др.

        Еще одним из вариантов  развития данной  игры  может быть  следующий. Воспитатель  берет  на себя  роль «шофера», производит осмотр машины, моет ее, с помощью детей заправляет бак бензином. Затем у  «диспетчера»  выписывает  путевой  лист, в котором  указано, куда ехать  и что перевозить. «Шофер» уезжает  на строительство жилого дома. Далее сюжет развивается таким образом: шофер помог построить дом.

        Затем в игру воспитатель вводит  несколько  ролей  «шоферов», «строителей». Дети вместе с воспитателем  строят  новый  дом   для  Яси  и  ее  мамы  и  папы.

        После  этого  педагог  призывает  детей  поиграть  самостоятельно  и  напоминает  детям, что  они  и сами  могут  поиграть, как  захотят.

        При  последующем  проведении  игры  в  «шоферов»  воспитатель  вносит  новые  игрушки – машины  различных  марок, которые  он  изготавливает  вместе  с детьми, светофор, бензозаправочную  колонку и др. Также  дети  совместно  с воспитателем  могут  сделать  новые  недостающие  игрушки (инструменты  для  ремонта  автомобилей, фуражку и палку  милиционера-регулировщика), усовершенствовать готовые  игрушки ( приделать  при помощи  пластилина  багажник  к  легковой  машине  или дугу  к  автобусу, превращая его в настоящий  троллейбус). Все это способствует  поддержанию  интереса  к устройству, назначению  и  способам  использования  игрушки  в  игре.

        В  этом  возрасте  игры  детей  в  «шоферов»  тесно  переплетаются  с  играми  в  «строительство», поскольку шоферы  помогают  строить  дома, заводы, плотины.

**Сюжетно – ролевая игра: «Магазин»**

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Материал и оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

**Сюжетно – ролевая игра: «У врача»**

Цель:  учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Материал и оборудование:  куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

**Сюжетно – ролевая игра: «Строим дом»**

Цель: познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Материал и оборудование:  крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется …? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

**Сюжетно – ролевая игра: «Парикмахерская»**

Цель: познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

Материал и оборудование**:** халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера – расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен и т. д.

Ход игры: стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

**Сюжетно – ролевая игра: «Скорая помощь»**

Цель: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.
Роли: врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.

Ход игры: Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.
Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Наблюдение за машиной скорой помощи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки и т.д.)
Материал и оборудование**:** телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Сюжетно – ролевая игра: «Ветеринарная лечебница»**

Цель: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.
Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.
Ход игры: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.
Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)
Материал и оборудование: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Сюжетно – ролевая игра: «Поликлиника»**

Цель: раскрытие смысла деятельности медицинского персонала развивать у детей способности принимать на себя роли. развивать интерес к игре. формировать положительные отношения между детьми. воспитание у детей уважения к труду врача.

Материал и оборудование: игровой набор " Кукольный доктор", предметы заместители, некоторые реальные предметы, шапочка  доктора, халат, кукла.

Ситуация 1 Воспитатель предлагает ребенку дополнительную роль  пациента,  а сам берет основную роль доктора. Воспитатель: " давай поиграем в" Доктора": я буду доктором, а ты – пациентом. Где будет кабинет врача? Давай, как будто бы это кабинет (ставит ширму) А что нужно врачу? ( ребенок с помощью взрослого раскладывает на столе медицинские  принадлежности из аптечки). А это у нас баночка с мазью, а это шприц ..." (Постепенно ребенок сам начинает называть и расставлять необходимое). Воспитатель надевает шапочку и белый халат: " Я - доктор .приходите ко мне на прием. Заходите, здравствуйте. У вас болит горлышко или животик? Когда вы  заболели? Давайте посмотрим горлышко. Откройте  рот: «Скажите а-а-а-а. Ай, ай, какое красное горлышко. Сейчас смажем, не больно? А голова у вас не болит?»

Игра с одним ребенком привлекает внимание других детей. Воспитатель, заметив наблюдающих за игрой детей, говорит : "У вас тоже что-то заболело?  Становитесь в очередь, больные, Подождите"

Ситуация 2 Воспитатель играет доктора,  двое детей - больных. Воспитатель" А теперь давайте поиграем так . как будто я- доктор. Я у себя в кабинете. У меня есть телефон. Вы заболели , звоните мне  и вызывайте врача, Дзинь, дзинь! У меня звонит телефон. Алло! доктор слушает. Кто звонил? Девочка Катя? Вы заболели? У тебя болит голова или животик? А температуру ты измеряла? Какая высокая! Скажи мне Катя, где ты живешь?

Я приеду к тебе. Буду тебя лечить. А пока пей чай с малиной и ложись спать. До свидания! У меня опять звонит телефон. Алло, кто звонит? Мальчик Дима?  На что жалуешься? Насморк? Давно заболел? Ты капли закапывал или пил таблетки? Не помогает? Приходи ко мне сегодня. Я тебе другое лекарство выпишу. До свидания!

Ситуация 3. Доктор сам звонит пациентам, узнает как они себя чувствуют, дает советы. В процессе разговора по телефону воспитатель использует систему альтернативных  и подсказывающих вопросов, которые показывают вариативность игровых действий  и способствуют в дальнейшем развитию творчества.

**Сюжетно – ролевая игра: «Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет»**

Цель: Закрепить с детьми знание правил и мер безопасного поведения на воде.

Материал и оборудование: строительный набор с крупными деталями, штурвал, канат, якорь, спасательные круги, бескозырки, коврики, фуражка для капитана, матросские воротники, буйки, знак «купаться разрешено» красный спасательный жилет, картинки животных жарких стран, пальмы, игрушки, головные уборы для пассажиров.

Ход игры:

Мы очень любим, когда к нам приходят гости. Посмотрите сколько их сегодня много, каждое утро мы говорим друг другу: «Доброе утро», чтобы у нас весь день был добрым, чтобы настроение у нас было хорошее. Давайте скажем эти утренние волшебные слова и нашим гостям: «Доброе утро»

Воспитатель читает стихотворение:

Что такое лето?

Это много света

Это поле, это лес,

Это тысячи чудес!

Воспитатель: Летом тепло и даже жарко, поэтому многие люди будут отдыхать на море, у реки, озера или пруда. Давайте и мы с вами отправимся в путешествие по морю. А для этого построим корабль.

*Дети с помощью воспитателя строят корабль из строительного набора*

Воспитатель: А круг, канат не забыли взять?

Дети : Не забыли взяли.

Воспитатель: А для чего нам нужен круг и канат?

Дети: Чтобы спасти человека , если он будет тонуть.

Воспитатель: Верно. Капитаном на нашем корабле будет Алмаз. Он наденет фуражку и возьмет подзорную трубу, а Рузаль, Азамат, Азат, Дамир - будут матросами они наденут бескозырки и матросские воротники. Остальные дети-пассажиры. Надевайте шляпки, берите на руки «дочек» /кукол/, возьмите сумочки с ковриками.

Капитан: *отдает команду.* Занимайте свои места на корабле. Корабль отплывает. Отдать швартовы, поднять якорь!

*Корабль «плывет» Дети поют песню «Чунга-чанга». В конце песни выставить знак «Купаться разрешено» и буйки.*

Воспитатель: Посмотрите ребята, чудесное местечко, это пляж, можно причалить, искупаться и позагорать.

Капитан: Причалить к берегу! Бросить якорь!

Воспитатель с детьми «выходит на берег» и объясняет, что это пляж и купаться можно только на пляже, так как это специально оборудованное для купания место. В этом месте проверено и очищено дно, подготовлен берег, дежурят спасатели, медработник, место для купания огорожено буйками, за которые заплывать нельзя.

Выбираем, кто будет дежурить на вышке и наблюдать за купающимися т.е. (спасателя)

В случае опасности он бросится на помощь, взяв спасательный круг. Ребенок – спасатель надевает красный спасательный жилет.

Воспитатель: А я буду медсестрой, которая дежурит на пляже и наблюдает, чтобы отдыхающие не получили солнечного ожога.

Дети, давайте покажем, как мы сюда приплыли на корабле, а сейчас давайте поплаваем как настоящие дельфины по морским волнам *(имитация движений дельфинов*) накупались? - выходим из воды, расстилаем коврики и «загораем». Сначала лежим на спине, потом переворачиваемся на животики.

-Ребята, можно долго находится на солнышке?

-Нет.

-Почему?

-Можно получить солнечный удар и ожоги на коже.

Воспитатель: Уважаемые туристы, отдохнув и искупавшись, займите свои места на палубе. Наше путешествие продолжается.

Капитан: Поднять якорь! Отдать швартовы! Курс на жаркие страны!

*во время «путешествия» воспитатель читает стихи-загадки о животных жарких стран. Ставятся пальмы и мольберт с картинками животных*

Воспитатель: Ребята вот мы и приплыли в жаркие страны. Посмотрите ребята какие животные здесь обитают. Давайте, ребята мы их сейчас изобразим.

1. Встали в круг и покажем, как ходит слон.

2. Как обезьяна лазит за бананами.

3. А сейчас покажем рычащего тигра.

4. Как прыгает кенгуру.

Хорошо, молодцы. Ребята, но здесь не только животные обитают, но и живут люди, которые танцуют красивый танец, который называется «Ламбада». Давайте и мы попробуем его станцевать.

Ну что ж отдохнули пора и в обратный путь.

Капитан: Поднять якорь! Отдать швартовы! Курс на обратный путь!

Воспитатель: Ой, смотрите, «человек» в воде! скорей бросайте спасительный круг!

Капитан: Человек за бортом! Бросить спасательный круг!

*Матросы бросают спасательный круг на канате и вытаскивают, спасают «дочку» /куклу/. Пассажиры благодарят капитана и матросов.*

Воспитатель: Ребята, этого никогда не случится, если вы и ваши друзья, будете соблюдать правила поведения на воде.

Ну а если вдруг, по какой-то причине, человек окажется за бортом, ему можно помочь, если бросить спасательный круг, надувной матрас, бревно, палку, доску, даже мяч. Самим вам не надо бросаться в воду. Вы можете помочь тонущему, если будете громко кричать «Человек тонет!» и позовете на помощь взрослых.

А для того чтобы хорошо запомнить предмет, с помощью которых можно спасти утопающего, мы с вами выучим стихотворение, которое уже выучил ребёнок:

Если в речке тонет кто-то,

Если он идет на дно,

Кинь ему веревку, круг,

Палку, доску иль бревно…

-Теперь, мы с вами хорошо знаем правила поведения на воде, и наш корабль благополучно вернулся из путешествия!

Давайте, поблагодарим капитана и матросов за интересное путешествие и благополучное возращение домой /дети благодарят команду корабля/ . И спустимся с корабля на берег.

Для детей старшей группы

 **Сюжетно – ролевая игра: «Дом, семья»**

Цель:Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Игровые действия: Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день», «Прогулка в лес», «Семейный обед» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью игровых модулей, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

Игровой материал:предметы домашнего обихода, куклы.

**Сюжетно – ролевая игра: «Дочки-матери»**

Цель:см. «Дом, семья»

Игровые действия:Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папас работы, садятся ужинать.

Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

Игровой материал:предметы домашнего обихода, куклы

**Сюжетно – ролевая игра: «Поездка в лес за грибами»**

Цель: Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку.

Игровые действия: Дети помогают собраться в поездку. Мама проверяет, как дети оделись. Папа ведёт машину, рулит, подаёт сигнал, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их. В лесу родители проверяют детей, знают ли они названия грибов и ягод, какие ядовитые, а какие съедобные.

Предварительная работа: Беседы о взаимоотношениях в семье. Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), предметы-заместители. Чтение художественной литературы Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре.

**Сюжетно – ролевая игра: «Детский сад»**

Цель:расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.

Игровые действия:Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду… Логопед занимается с детьми постановками звуков, развитием речи… Муз. руководитель проводит муз. деятельность. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Игровые ситуации: «Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «Музыкальные развлечения», «Мы спортсмены», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.

Предварительная работа: Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед.кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петрушки сценок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок». Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника, повара, помощника воспитателя, медсестры.

Игровой материал:тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

**Сюжетно-ролевая игра: «Школа»**
Цель: Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Предварительная работа: Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу»,    Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка». Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга). Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание…)

Игровой материал:портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус,  журнал для учителя,

повязки для дежурных.

 **Сюжетно – ролевая игра:** **«Поликлиника»**

Цель: Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

**Игровые действия:**Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации: «На приеме у лор врача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской поликлинике. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В.Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.) Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением      родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)

Игровой материал:халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Сюжетно – ролевая игра: «Больница»**

Цель:вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

Предварительная работа: см. «Поликлиника»

Игровой материал:халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Сюжетно – ролевая игра: «Скорая помощь»**

Цель: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия:Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

Предварительная работа: см. «Поликлиника»

Игровой материал:телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Сюжетно – ролевая игра: «Аптека»**

Цель:вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы, коктейли.

Предварительная работа: Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

Игровой материал: халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.

**Сюжетно – ролевая игра: «Ветеринарная лечебница»**

Цель:вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Предварительная работа: Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

Игровой материал: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Сюжетно – ролевая игра: «Зоопарк»**

Цель:расширять знания детей о диких животных: воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

Игровые действия: Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Предварительная работа: Чтение литературных произведений о животных. Рассматривание иллюстраций о диких животных. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк» Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рисование «Что я видел в зоопарке». Коллективная лепка «Зоопарк» Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги.

**Сюжетно – ролевая игра: «Магазин»**

Цель:вызвать у детей интерес к профессии продавца, формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Игровые действия:Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровые ситуации: *«Овощной магазин», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры»,  «Книги», «Спорттовары», «Мебельный магазин», «Магазин игрушек», «Зоомагазин», «Головные уборы», «Цветочный магазин», «Булочная»*и др.

Предварительная работа: Экскурсия в магазин. Наблюдение за разгрузкой товара в овощном магазине. Беседа с детьми о проведенных экскурсиях. Чтение литературных произведений:    Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др. Этическая беседа о поведении в общественных местах.

Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).

Игровой материал:весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

**Сюжетно – ролевая игра: «На выставке народного творчества» - «Ярмарка»**

Цель:Закреплять знания детей о разнообразии народного творчества, познакомить их с хохломой, гжелью, дымковской игрушкой, городецкой росписью, уметь назвать основные элементы этих видов промысла, воспитывать чувство прекрасного, желание продолжать традиции своего народа, расширить словарный запас детей: «хохломская роспись», «народное творчество», «народный промысел», «дымковская игрушка», «гжель», «городец», «завиток», «кудря» и т. д.

Игровые действия:воспитатель предлагает детям отправиться на выставку народного творчества. Автобус отправляется через 5 минут. Водитель уже ждет нас. Дети в кассе покупают билеты на автобус, а затем занимают места в автобусе. Чтобы не было скучно в пути, дети поют любимую песню. Наконец-то все на месте. Детей встречает экскурсовод и приглашает в зал хохломы. Дети рассматривают предметы, расписанные хохломой, вспоминают, где зародился этот промысел, какие основные элементы используются в хохломе, какой цвет краски применяется, какие предметы разрисовывают хохломой и т. д. В зале дымковской игрушки их встречает другой экскурсовод. Таким же образом дети посещают зал городецкой росписи и зал гжели. Можно вспомнить стихи, интересные моменты на занятиях при знакомстве с народным творчеством. Экскурсия закончилась, дети на автобусе отправляются домой. По дороге они делятся своими впечатлениями.

Игровой материал:  автобус, сделанный из стульчиков, руль для водителя, касса, билеты на автобус, витрина с дымковскими игрушками, выставка предметов, расписанных хохломой, гжелью, городецкой росписью.

**Сюжетно – ролевая игра: «Хлебозавод»**

Цель:Ознакомление детей с трудом взрослых работающих на хлебозаводе.

Игровые действия: Директор хлебозавода организует работу сотрудников хлебозавода. Обеспечивает распределение готовой продукции.

Занимается вопросами закупки сырья для изготовления хлеба.

Контролирует качество работы сотрудников. Пекарь выпекает хлебобулочные изделия разных сортов и разного размера; группируют готовую продукцию по сортам и размерам. Контролёр определяет ассортимент, качество и количество хлебобулочных изделий, контролирует правильность их раскладки, проверяет готовность изделий. Шофёры грузят готовый товар в машины со склада; развозят хлебобулочные изделия по магазинам и ларькам, предварительно определив их количество и размеры.

Предварительная работа:Беседа о хлебе. Посещение кухни детского сада. Выпекание хлебных изделий  из соленого теста. Конструирование оборудования для хлебозавода. Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре.

**Сюжетно – ролевая игра: «Швейное ателье»**

Цель:расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

Игровые ситуации:«*Салон шляп»*

Игровые действия:выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

Предварительная работа: Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа. Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук». Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?» Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?» Изготовление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)

Игровой материал:разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.

**Сюжетно – ролевая игра: «Фотоателье»**

Цель:расширить и закрепить знания детей о работе в фотоателье, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Игровые действия: Кассир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, просмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоальбом, фотопленку.

Предварительная работа: Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами фотографий. Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата. Рассматривание семейных фотографий. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал:детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фотопленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий.

**Сюжетно – ролевая игра: «Салон красоты»**

Цель:расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Игровые действия:Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво». Дидактическая игра «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

Игровой материал:зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

**Сюжетно – ролевая игра: «Парикмахерская» *-*«Парикмахерская для зверей»**

Цель:расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу

Роли:парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики.

Предварительная работа: см. «Салон красоты»

Игровой материал:см. «Салон красоты»

**Сюжетно – ролевая игра: «Библиотека»**

Цель: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Предварительная работа: Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.

**Сюжетно – ролевая игра: «Строительство»**

Цель:формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Предварительная работа. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

**Сюжетно – ролевая игра: «Цирк»**

Цель:закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; закреплять знания о цирке и его работниках.

Игровые действия: Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачёв. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.)

Игровой материал: афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы), косметические наборы, спецодежда для билетёров, работников буфета и др.

**Сюжетно – ролевая игра: «Перелетные птицы.**

**Появление птенчиков в гнезде»**

Цель: Развитие у детей способности принять на себя роль птиц.

Закреплять умение детей драматизировать понравившиеся им сказки и истории.

Воспитывать бережное отношение к природе.

Игровые действия:Птицы рады появлению птенцов, заботливо относятся к своему потомству. Оберегают их от неприятностей, кормят, учат летать.

Предварительная работа: Знакомство с отличительными признаками перелётных птиц по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов о птицах. Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре. Предметы-заместители, игрушки.

**Сюжетно – ролевая игра: «Водители»**

Цель:

Знакомить детей с работой транспорта, трудом транспортников: шофер, оператор, диспетчер, автослесарь и др.
Дать знания о том, что шоферы перевозят большое количество пассажиров, доставляют различные грузы в города и села нашей большой страны.
Чтобы машины вышли в рейс и своевременно доставили грузы, их ремонтируют, чистят, смазывают, заправляют топливом.
Расширить представления детей о труде транспортников, об общественной их значимости.
Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, побуждать желание работать также добросовестно, ответственно, как и взрослые, заботиться о сохранности техники.
Способствовать возникновению сюжетно-ролевых и творческих игр: «Уличное движение», «Водители», «Светофорчик», «Бензозаправочная станция» и других.

Игровые действия:На машинах возят кукол, строительный материал. Водитель ведет машину осторожно, чтобы не наехать на людей. Машины заправляют бензином, едут на стройку, сгружают строительный материал, засыпают песок. Водитель едет на зеленый свет светофора, на красный – стоит.

**Водитель такси** -  возит людей на работу, в театр, в кино.

**Водитель грузовой машины** -  наливает бензин в машину, моет ее, ставит в гараж.

**Водитель автобуса** -  ведет машину осторожно, аккуратно, **кондуктор** продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой.

На перекрестке стоит **милиционер** – регулирует движение.

**Пешеходы** идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет.

Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения.

**Водитель пожарной машины** -  привозит **пожарных** на пожар, помогает выдвигать лестницу, разворачивать пожарный рукав.

**Водитель  «Скорой помощи»** - помогает загружать больных в машину, подает носилки, едет осторожно.

Игровые ситуации:«*Веселое путешествие на автобусе», «Расчистим улицы города от снега» (снегоуборочные машины)*

Игровой материал:Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная»,  рули разного диаметра – 5-10 шт., силуэты разных машин  для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок., игрушки-заменители.

**Сюжетно – ролевая игра: «Космические полеты»**

**(«Путешествие на ракете», «Готовимся в космонавты», «Медицинский осмотр космонавтов»)**

Цель: Знакомство с первопроходцами, покорившими Вселенную.

Закрепить знания детей по усвоению темы «Космос».

 Воспитывать чувства патриотизма, гордости за страну, первой проложившей путь в космос.

Обогатить словарный запас детей новыми понятиями.

Игровые действия:Тренировка космонавтов, полеты в космос для изучения звезд, других планет.

**Врачи**«проверяют здоровье» космонавтов перед полетом.

Построили космическую ракету, **космонавты** полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы. Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце. По Луне передвигаемся на луноходе.

Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет.

В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты. Общаемся с**инопланетянами**. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос.

Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты.

На земле встречаем космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах.

Игровой материал: Скафандры из полиэтилена, карта Земли, Луны, звездного неба,  машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет,  звездного неба.

**Сюжетно – ролевая игра: «Военизированные игры»**

Цель: Развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».

 Игровые действия:

**Пограничники** - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, занятия, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины.

Заметил следы на контрольной полосе на песке.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 Задержали нарушителя границы,  проверяют документы, отвели в штаб.

**Российская Армия** -**Солдаты на ученьях -**  солдаты смелые, ловкие, бесстрашные. Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне. Награждения отличников службы. Солдат выполняет приказ командира, отдает честь.

**Летчики** -  тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.

Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные  фигуры пилотажа в небе.

Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по рации, разрешает посадку.

**На военном корабле** - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье  моряков перед выходом в море. Моряки на палубе, смотрят в бинокль, крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по рации общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.

Игровой материал:Пилотки солдат (2-3 шт.), шлем танкиста(2-3 шт.), берет десантника (2 шт), бинокли (2-3 шт), силуэты оружия(автоматы, пистолеты), карта, рация, планшет для командира.

**Сюжетно – ролевая игра: «Почта»**

Цель: Расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции, воспитать уважение к труду работников почты, умение внимательно выслушать клиента, в вежливой форме обращаться друг с другом, расширить словарный запас детей: «посылка», «бандероль», «журналы», «почтальон Развивать воображение, мышление, речь; умение совместно развертывать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих.

 Игровые действия: Люди пишут друг другу письма, посылают телеграммы, открытки, поздравляют с праздником. Письма и открытки люди несут на почту и бросают в большой почтовый ящик.

Телеграммы и письма разносит **почтальон.** У него большая сумка с письмами и газетами. Письма и газеты разносятся по адресам, адрес написан на конверте: название улицы, номер дома, квартиры и фамилия. Почтальон бросает письма в почтовый ящик каждого дома или квартиры.

Конверты покупают на почте, в киоске. На почте можно отослать посылку в другой город. **Почтовый работник** взвешивает посылку, ставит на ней печать, отправляет на железнодорожную станцию.

Игровой материал:Кепка почтальона, сумка почтальона,  газеты, письма, открытки, бланки разные, посылочки маленькие из коробок, почтовый штамп, весы, почтовый ящик из коробки, карандаш для записей.

**Сюжетно – ролевая игра: «Пароход» – «Рыболовецкое судно»**

Цель: Формировать умение  отражать в игре разнообразные сюжеты о жизни и труде людей, закреплять знания о профессиях взрослых на корабле.

Игровые действия:Пароход строят  из кубиков, блоков, кирпичиков, мягких модулей, веревки, стульчиков.

**Пассажиры**отправляются в путешествие по реке. **Капитан**отдает команды, смотрит в бинокль. **Штурвальный** ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. **Моряки** на пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана.  **Повар-кок** готовит обед для команды.

**Рыбаки**готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. **Капитан** рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу.

Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в  контейнеры, кладут в холодильники. Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед. Капитан по карте смотрит направление  судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.

Игровой материал: Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые),  компас, карта, сеть рыбацкая, рупор.

**Сюжетно – ролевая игра: «Столовая» - «Кафе»- «Повар»**

Цель:Расширять у детей представления о труде работников столовых, кафе. Развивать интерес и уважение к профессиям повара, официанта. Знакомство с правилами поведения в общественных местах.

Игровые действия:В столовой  стоят столы и стулья для посетителей. **Повара** готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов,  рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. **Официанты** подают еду  **посетителям**, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя.  Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке.  Официанты  вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. **Музыканты** красиво играют и поют. Посетители, уходя, благодарят  за доставленное удовольствие.

Игровой материал: Колпак белый (2 шт.),  фартук (2 шт.),  посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки  из-под соков, йогуртов.

**Сюжетно – ролевая игра: «Путешествие на корабле, на поезде»**

Цель: Закрепление названия транспортных средств; формирование положительного взаимоотношения между детьми; развитие диалогической речи; расширение кругозора детей.

Игровые действия:**Строим корабль,** отправляемся в  кругосветное путешествие. Берем с собой бинокль, карту, компас, рупор. Придумываем название кораблю. **Пассажиры** поднимаются на борт, расходятся по своим каютам. **Капитан корабля** приказывает поднять якорь. **Матросы** слушают команды капитана.

*Корабль плывет в Африку*. Выходим на берег. Встречаем жителей, знакомимся. Гуляем по Африке. Встречаем обезьян, слонов, тигров.

*Плывем  на Север.* Там холодно. Наблюдаем айсберги, пингвинов, белых медведей.

*Плывем в Австралию.* Там  увидим кенгуру, жирафов. Изучаем природу, плаваем в океане, изучаем морское дно. Возвращаемся домой.

**Строим поезд**. Едем путешествовать по России. **Пассажиры** смотрят в окно, разговаривают между собой. **Проводник**приносит чай.

Пассажиры выходят на станциях. Ходят с **экскурсоводом** на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.

Доехали до Москвы. Гуляем по Москве, по Красной площади. Вечером смотрим салют. Возвращаемся домой  на поезде. Прощаемся с проводником.

**Сюжетно – ролевая игра: «Путешествие на самолете»**

Цель: Расширить знания детей о воздушных видах транспорта, о назначении самолета, о способах обслуживания самолета, научить видеть красоту земных пейзажей, воспитать уважение к профессии летчика, смелость, расширить словарный запас детей: «самолет», «летчик», «стюардесса», «полет».

Игровые действия:  воспитатель предлагает детям совершить полет на самолете. Дети распределяют между собой роли Пилота, Стюардессы, Радиста, Диспетчера, Грузчика. Желающие приобретают билеты в кассе, предъявляют их Стюардессе и садятся в самолет. Грузчики занимаются погрузкой. Диспетчер объявляет вылет самолета. Во время полета Пассажиры рассматривают из иллюминатора (изображения на картинах) различные виды – моря, горы, реки, лес, тундру.  Прилетают в заданный город. Гуляют по улицам, любуются достопримечательностями. По возвращении дети делятся своими впечатлениями.

Игровой материал:  самолет, построенный из строительного материала, штурвал, фуражка летчика, одежда для стюардессы, картинки с изображением морских просторов, горных вершин, пустынь, тайги, тундры.

**Сюжетно – ролевая игра: «МЧС» - спасатели**

Цель:Познакомить детей с трудной и почетной профессией спасателя, научить в случае необходимости действовать четко и слаженно.

Игровые действия:Организовать спасательную экспедицию для оказания помощи пострадавшим; обогащать опыт детей – на месте «работы спасателей» приходится строить новые дома для жителей, спасать животных из—под завалов, тушить загоревшие здания, оказывать медицинскую помощь, кормить; даже показывать концерт для «пострадавших».

Поступил сигнал SOS; сообщение по телевизору; письмо из выловленной бутылки в море. Перед детьми ставится проблемная ситуация: больше не кому спасти людей и животных с далекого острова после пожара, землетрясения, извержения вулкана, наводнения и т.п.

1.Определение места нахождения острова на карте.

2. Определение пути до острова и вида транспорта, на котором можно добраться до нужного места.

3. Распределение ролей: спасатели, пожарные, врачи, строители, капитан, матросы и т.д.

4. Постройка «корабля» («самолета» и т.д.)

5. Сбор необходимых вещей.

6. Путь до острова.

7. Спасательные мероприятия:

-моряки ремонтируют «корабль»;

-пожарные тушат загоревшиеся здания; спасатели расчищают завалы;

-строители строят новые дома;

-врачи оказывают медицинскую помощь.

  8. Возвращение домой.

Игровой материал: крупный строительный материал; костюмы (капитанская фуражка, воротники для матросов, экипировка для пожарных, белые шапочки для врачей, медицинские сумки); оборудование для больницы;  продукты; одеяла; предметы-заменители.

**Сюжетно – ролевая игра: «Рыцари и принцессы» - «Путешествие в сказочный город», «Вступаем в общество рыцарей», «Вступаем в общество принцесс», «На балу у Золушки», «Рыцарские турниры»**

Цель:Формировать у детей нормы и правила общения и поведения дома и в общественных местах; понимать, что грубое, конфликтное общение и поведение ни к чему хорошему не приводят. Формировать умение доброжелательно относиться к собеседнику. Уважать его мнение, стремиться позитивно выражать свою позицию. понимать сверстников и взрослых, оказывать посильную помощь друг другу, взрослым, пожилым людям и маленьким детям

Игровые действия: Усвоить правила поведения будущим принцессам и рыцарям помогает фея Вежливости. Она поет «волшебные песни», дарит новые вежливые слова, рассказывает о том, принцессами и рыцарями, передает девочкам правила поведения Золушки и т.п.

Чтобы стать настоящей принцессой, девочки доказывают, что они соответствуют всем правилам поведения, которые им подарила Золушка: готовят салаты, убирают, читают стихи о вежливости, решают различные проблемные ситуации.

***Правила Золушки «Как ведет себя настоящие принцессы»***

1.Отвергают грубость, крики, разговаривают со всеми спокойно и вежливо.

2.Заметив беспорядок устраняют его, не ожидая, когда их попросят.

3. Проявляют заботу о малышах, помогают взрослым.

4. Умеют слушать внимательно собеседника.

5. Учатся красиво ходить и танцевать.

«***Как ведут себя настоящие рыцари».***

1.Говорят только правду.

2.Умеют признавать и исправлять свои оплошности.

3. Вместо драки, решают проблему словами.

4. Всегда благодарят за помощь с улыбкой на лице.

5. Говорят комплименты девочкам и женщинам.

Все шаги и достижения на пути посвящения в рыцари и принцессы вознаграждаются специальными фишками «за трудолюбие», «за скромность», «за честность», «за благородный поступок», «за предупредительность» и т.д. Дети хранят эти фишки в отдельных конвертах, в конце недели подсчитывают общее количество фишек у каждого ребенка, определяют победителя. Девочкам можно давать сердечко «с искорками доброты».

 Мальчиков можно разделить на команды «Рыцарей зоркого глаза», «Рыцарей меткой руки». В конце недели все «рыцари» садятся за «круглый стол». По количеству фишек победителю вручают «орден».

Игровой материал:  рыцарские доспехи; бальные платья и аксессуары, фишки, ордены.

**Сюжетно – ролевая игра: «На дорогах города»**

Цель:закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.

Игровые действия: Детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

Игровой материал:  игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.

Для детей подготовительной группы

**Сюжетно – ролевая игра:«Школа»**

Задачи:

*Образовательные*: Расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные*: Воспитывать у детей желание учиться. Прививать уважение к труду учителя и труду работников школы. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

*Активизировать словарь:* школьные принадлежности, перемена, звонок, учительская.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Беседа с детьми о школе.
2. Рассматривание картин о школе. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала.
3. Дидактическая игра «Собери портфель»
4. Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка».
5. Чтение детям произведений С. Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу».
6. Разучить песню «Чему учат в школе».
7. Рисование «Наша школа».
8. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
9. Ручной труд: сделать маленькие тетради, книжки, учительский журнал для игры «в школу», приготовить тряпочки и мел. Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание).
10. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга).

Предметно-игровая среда:

 Кукла в школьной форме, маленький портфель, маленькие тетради в клетку, маленькие альбомы для рисования, журнал учителя, цветная бумага, клей-карандаш, маленькие доски для рисования, мел, указка, картинки с сюжетом школьной жизни, буквы и цифры. портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы, завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности. Дети 1 сентября идут в школу. Знакомятся с учительницей. Сидят за партой, рисуют,

Смотрят книжки. На перемене звенит звонок.

**Сюжетно – ролевая игра: «Поликлиника»**

**(«Больница», «Скорая помощь»)**

Задачи:

*Образовательные*: Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Экскурсия в медицинский кабинет детского сада.
2. Наблюдение за работой медсестры, врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) .
3. Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.
4. Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.
5. Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)
6. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»
7. Чтение литературных произведений о работе врача: (Б. Житков «Обвал», С. Маршак «Ледяной остров» Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть? ».)
8. Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Ясочка простудилась»
9. Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу».
10. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.

13. Лепка «Подарок для больной Ясочки».

14. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т. д.)

Роли: врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Предметно-игровая среда:

Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иголок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки (вата, бланки для рецептов, сумочка для врача с крестом.

Игровые действия:

Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т. д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации: «На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Врач внимательный, вежливый.

**«Поликлиника»** – работают врач и медсестра. Врач слушает больных, осматривает их, медсестра выписывает направление на процедуры, ставит градусник, делает уколы, перевязки, ставит грелки. Больные благодарят за лечение. Покупают лекарства в аптеке.

Врач-окулист – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки. Больные покупают очки в аптеке (без линз) .

Врач «ухо-горло-нос» смотрит горлышко, язык, уши. Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.

В больницу привозят больных, врач осматривает их, больных кладут в палату, кормят, дают лекарства, делают уколы.

В аптеке делают лекарства, отпускают по рецепту больным, советуют, что купить при различных заболеваниях.

**«Больница»** – больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т. д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

**«Скорая помощь».** Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т. д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу. Врач «Скорой помощи» выезжает на дом – спрашивает, что болит, делает укол, забирает в больницу. **Сюжетно – ролевая игра: «Столовая», «Кафе»**

Задачи:

*Образовательные:* Знакомить детей с профессиями повара, кулинара, официанта. Знакомить с правилами правильного питания. Дать информацию о вредной и здоровой пище.

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные*: Заботливое отношение друг к другу. Заботиться о себе, о своем организме (здоровое питание) .

Активизация словаря: повар, официант, администратор, посетители, здоровое питание.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Наблюдение за работой  няни.
2. Наблюдение за приготовлением еды дома  мамой на кухне.
3. Беседа о труде работников столовых, кафе. О том что готовит мама.
4. Чтение художественной литературы: «Кем быть? »
5. Использование ИКТ-технологий - познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
6. видеофильм о работе сотрудников столовой.
7. Интерактивные дидактические игры «Приготовь блюдо»
8. Рисование «Кто готовит вкусную еду»
9. Ручной труд: изготовление .
10. Рассматривание фотоиллюстраций о продуктах питания, о приготовлении блюд.

Роли: повар, кулинар, грузчик, официант, посетители кафе, столовой.

Предметно-игровая среда:

Колпак белый (2 шт., фартук (2 шт., посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

Игровые действия и ситуации:

В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя.

Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек.

В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют.

Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

**Сюжетно – ролевая игра: «Семья», «Дочки-матери».**

Задачи:

*Образовательные:*

Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.

*Развивающие:*

Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:*

Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Активизация словаря: родственники.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Задание детям: узнать дома о труде родителей.

2. Наблюдение дома за родителями, труд, взаимоотношения.

3. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала.

4. Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки.

5. Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома».

6. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся».

7. Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа.

8. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)

9. Заучивание стихов о маме, бабушке, дедушке, папе.

10. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас? ».

11. Рассматривание иллюстраций, и семейных фотографий

12. Рисование: «Моя семья»

13. Аппликация: «Цветы для мамы»

14. Лепка: «Подарок папе»

15. Ручной труд: Изготовление с детьми атрибутов к игре.

16. Работа с родителями: проект «Родословная»-древо моей семья.

Роли: мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

Предметно-игровая среда: предметы домашнего обихода, куклы.

Куклы - мальчики и девочки (несколько, коляски детские (кукольные, посуда,

мебель для кукольной комнаты, сумочки, одежда для ряженья (шляпки, галстуки, косынки, пелеринки, бытовые приборы (игрушечные) – холодильник, стиральная машина, утюг, пылесос.

Игровые действия и ситуации:

 Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы, «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей, «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях, «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать.

Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

**Сюжетно – ролевая игра: «Парикмахерская»**

**«Салон красоты»**

Задачи:

*Образовательные:* Расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера в «Салоне красоты».

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные*: Вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Активизация словаря: парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской.
2. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера.
3. Рассматривание журналов, альбома с образцами причесок.
4. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую».
5. Экскурсия в парикмахерскую (с родителями).
6. Чтение рассказов Б. Житкова «Что я видел», С. Михалкова «В парикмахерской».
7. Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески.
8. Собрать атрибуты для игры: использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней.
9. Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем» «Для чего эти предметы». «Причешем куклу красиво»
10. Просмотр видеофилмов, слайдов о работе парикмахерской, салона красоты (использование ИКТ-технологий)
11. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.
12. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

Роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты, мастер маникюра, мастер косметического кабинета,

Предметно-игровая среда:

Накидка для посетителей, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы пластмассовые, фен маленький (или игрушечный, флаконы из-под духов, дезодорантов, баночки пластмассовые от кремов, красок, бигуди, машинка для стрижки волос, зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Игровые действия:

Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги.

Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причесывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало.

Мастер мужского зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу.

Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.

Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики.  **Сюжетно – ролевая игра: «Железная дорога»**

Задачи:

*Образовательные:* Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге.

Дать детям сведения о других городах нашей.

*Развивающие:* Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы - правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: перрон, состав, тоннель, шлагбаум, тепловоз, проводник, купе, вагон.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Рассматривание иллюстраций о железной дороге
2. Беседа о труде работников железнодорожного вокзала.
3. Чтение рассказов о железной дороге.
4. Заучивание стихов о железной дороге.
5. Настольная игра «Железная дорога»
6. Рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России.
7. Рисование «Едет поезд»
8. Ручной труд: изготовление сигнальных флажков для стрелочников.

.

Роли: машинист, проводник, пассажиры, грузчики

Предметно-игровая среда: фуражки, сумки, билеты, карта путей, флажки, стаканчики для чая и т. д.

Игровые действия:

Строим поезд. Едем путешествовать по России. Пассажиры смотрят в окно, разговаривают между собой. Проводник приносит чай.

Пассажиры выходят на станциях. Ходят с экскурсоводом на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.

Доехали до Москвы. Гуляем по Москве, по Красной площади. Вечером смотрим салют. Возвращаемся домой на поезде. Прощаемся с проводником.

 **Сюжетно – ролевая игра: «Космос»**

Задачи:

*Образовательные:* Обогатить и систематизировать знания детей о работе космонавтов, о полетах в космос.

*Развивающие:* Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* Воспитывать любознательность, желание быть похожими на космонавтов. Воспитывать у детей любознательность. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: космос, космическое пространство, Вселенная, планеты, космический корабль, выход в открытый космос, связь с Землей.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Рассказ воспитателя о космосе и космонавтах.

2. Рассматривание фотоиллюстраций о космических ракетах, о работе космонавтов на Земле и в космосе.

3. Беседа с детьми о первом космонавте Ю. Гагарине, о первой женщине-космонавте В. Терешковой.

4. О первых космонавтах – собаках: Белка и Стрелка

5. Чтение рассказов и книг на тему космоса.

6. Рисование «Космическая ракета»

7. Аппликация «Космонавт»

8. Конструирование: строительство ракеты из крупного строительного материала

Роли: космонавты, врачи, провожающие, инопланетяне, фотографы, врачи.

Предметно-игровая среда:

Карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба.

Игровые действия:

Тренировка космонавтов, полеты в космос для изучения звезд, других планет. Врачи «проверяют здоровье» космонавтов перед полетом.

Построили космическую ракету, космонавты полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы. Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце. По Луне передвигаемся на луноходе.

Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет. В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты. Общаемся с инопланетянами. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос. Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты. На земле встречаем космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах.

**Сюжетно – ролевая игра: «Пароход»**

Задачи:

*Образовательные:* Расширить и углубить знания детей о работниках водного транспорта. Дать детям сведения о том, какие бывают пароходы, куда они плывут, что перевозят.

*Развивающие:* Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* Воспитывать у детей уважение к труду работников водного транспорта. Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы- правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: трап, капитан, капитанский мостик, штурвальный, палуба, матросы, пристань, мачта.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Чтение рассказов о моряках, о водном транспорте.

2. Рассматривание иллюстраций о водных видах транспорта.

3. Просмотр слайдов или мультфильмов («В порту») о пароходах и работе речного транспорта (с родителями дома).

4. Беседа о труде моряков, о работе водного транспорта.

5. Дидактическая игра «На суше, на небе, на воде»

6. Настольная игра-лото «Транспорт»

7. Аппликация «Пароход на реке»

8. Ручной труд: изготовление бинокля, рупора, цветных флажков для мачты, спасательного круга.

9. Чтение рассказов, загадывание загадок.

Роли: капитан корабля, матросы, пассажиры

Предметно-игровая среда:

Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые, компас, карта, сеть рыбацкая, рупор., глобус

Игровые действия и ситуации:

«Путешествие на корабле»

Строим корабль, отправляемся в кругосветное путешествие. Берем с собой бинокль, карту, компас, рупор. Придумываем название кораблю. Пассажиры поднимаются на борт, расходятся по своим каютам. Капитан корабля приказывает поднять якорь. Матросы слушают команды капитана.

Корабль плывет в Африку. Выходим на берег. Встречаем жителей, знакомимся. Гуляем по Африке. Встречаем обезьян, слонов, тигров.

Плывем на Север. Там холодно. Наблюдаем айсберги, пингвинов, белых медведей.

Плывем в Австралию. Там увидим кенгуру, жирафов. Изучаем природу, плаваем в океане, изучаем морское дно. Возвращаемся домой.

«Пароход»

Пароход строят из кубиков, блоков, кирпичиков, веревки, стульчиков.

Пассажиры отправляются в путешествие по реке. Капитан отдает команды, смотрит в бинокль. Штурвальный ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. Моряки на пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана. Повар-кок готовит обед для команды.

«Рыболовецкое судно»

Рыбаки готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. Капитан рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу.

Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в контейнеры, кладут в холодильники. Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед. Капитан по карте смотрит направление судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.

**Сюжетно – ролевая игра: «Зоопарк»**

Задачи:

*Образовательные:* Расширять знания детей о диких животных: Обогатить и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и их повадках и условиях содержания в неволе.

*Развивающие:* Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* Воспитывать уважение к труду работников зоопарка. воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

Активизация словаря: зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии, сумчатые.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе (с родителями).

2. Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живется животным.

3. Чтение литературных произведений о животных: С. Я. Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др.

4. Заучивание стихотворений о диких зверях.

5. Рассматривание иллюстраций о зоопарке, о диких животных.

6. Лепка «Звери зоопарка»

7. Рисование «Что я видел в зоопарке»

8. Конструирование из строительного материала зоопарка, клеток для животных. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

9. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке.

10. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит».

11. Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк»

Роли: строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

Предметно-игровая среда**:** крупный строительный материал, дикие животные (игрушки, посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки, халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки, касса, билеты, деньги. Фигурки зверей по зонам проживания (Севера, Африки, пустыни, лесов, вольеры или клетки из коробок, силуэты деревьев, шишки, ракушки, камушки, таблички с названиями животных, птиц, инвентарь для ухода за животными (ведерко, совочек, веничек).

Игровая деятельность:

Строители строят зоопарк: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом, лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Кормление зверей, дрессировка зверей. Экскурсовод рассказывает посетителям о животных. Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение больным зверям, дает им лекарства

**Сюжетно – ролевая игра: «Аптека»**

Задачи:

*Образовательные*: Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о профессии фармацевта; о работе аптеки.

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: фармацевт, аптекарь, лекарственные травы, медикаменты, рецепт.

Интеграция образовательных областей:

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Экскурсия в медицинский кабинет д/с, рассматривание шкафа с медикаментами (витамины, лекарства).

2. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.

3. Просмотр мультфильма «доктор Айболит», беседа по мультфильму, закрепление знаний

4. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть? »

5. Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада.

6. Дидактическая игра «Травы помощники».

7. Загадки о лекарственных растениях. Правила безопасности пользования травами.

8. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

Роли: водитель, работники аптеки (фармацевты, покупатели

Игровой материал: халаты, шапки, рецепты, прилавок с медикаментами: вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лекарственные травы.

Игровые действия: Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы.

 **Сюжетно – ролевая игра: «Ветеринарная лечебница»**

**Задачи:**

*Образовательные:* вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача;

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные*: воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

3. Беседа с детьми о работе ветеринарного врача.

4. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.

5. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть? ».

6. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)

7. Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др.

8. Рассматривание иллюстраций, фотографий

9. Рисование «Мое любимое животное

10. Дидактическая игра «Ясочка простудилась».

11. Ручной труд: Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т. д.)

**Роли:** ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.

**Предметно-игровая среда**: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т. д.

**Игровые действия и ситуации:** В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т. д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

**Сюжетно – ролевая игра: «Дорожное движение»**

**«Водители»**

**Задачи:**

*Образовательные:* Обогатить и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения. Светофор: для пешехода: зеленый-иди, красный-стой.

Для автомобиля: зеленый-можно ехать (пешеходу-красный, желтый-приготовиться автомобилю, красный-стоять автомобилю (пешеходу-зеленый)

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* Внимательное поведение на дорогах. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир», «водитель – милиционер».

**Активизация словаря**: правила дорожного движения, пост ГИБДД,

регулировщик, перекресток, светофор, пешеходный переход, пассажир, пешеход. Пешеходный светофор: зеленый-стой, красный-иди.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй» (с родителями).
2. 4. Беседа о правилах дорожного движения.
3. 5. Изучение дорожных знаков.
4. Чтение: С. Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б. Житков «Светофор» и др.
5. Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения
6. Рассматривание фотоиллюстраций о работе ГИБДД.
7. Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»
8. Игры на макете «Перекресток»
9. Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги! »
10. Рисование «Соблюдайте правила движения»
11. Аппликация «Машина на светофоре»
12. Ручной труд: изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.

**Роли:** водители автобусов, грузовиков, пассажиры, пешеходы, регулировщики.

**Предметно-игровая среда:**

Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 3-6 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок.

**Игровые действия:**

На машинах возят кукол, строительный материал. Водитель ведет машину осторожно, чтобы не наехать на людей. Машины заправляют бензином, едут на стройку, сгружают строительный материал, засыпают песок. Водитель едет на зеленый свет светофора, на красный – стоит.

Водитель такси - возит людей на работу, в театр, в кино.

Водитель грузовой машины - наливает бензин в машину, моет ее, ставит в гараж.

Водитель автобуса - ведет машину осторожно, аккуратно, кондуктор продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой.

На перекрестке стоит милиционер – регулирует движение.

Пешеходы идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет.

Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения.

Водитель пожарной машины - привозит пожарных на пожар, помогает выдвигать лестницу, разворачивать пожарный рукав.

Водитель «Скорой помощи» - помогает загружать больных в машину, подает носилки, едет осторожно.

**Сюжетно – ролевая игра: «Магазин»**

**Задачи:**

Образовательные: Расширить знания детей о работе продавца в магазине.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца. вызвать у детей интерес к профессии продавца.

Формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения

**Активизация словаря:** продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Экскурсия  в магазин с родителями.
2. Этическая беседа о поведении в общественных местах.
3. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный) »
4. Рассказ воспитателя о профессии продавца.
5. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем? »: «Как купить хлеб в булочной? », «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин? », «Где продают тетради, карандаши? » и т. д.
6. Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.
7. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.
8. Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».
9. Рисование «Магазин продуктов»
10. Лепка «Овощи-фрукты для магазина»
11. Ручной труд -Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т. д.) -.

**Роли:** директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

**Предметно-игровая среда к игре:**

Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, ценники жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие, стеллажи для продуктов (из коробок).

**Игровые ситуации:**

«В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

**Игровые действия:**

Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

В магазине работает продавец, продает хлеб, молоко, овощи, фрукты, конфеты. Продукты взвешивают на весах. Продавец вежливо разговаривает с покупателями. Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.

Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки.

Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар.

Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть.

Магазин готовой одежды – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом.

Магазин посуды – выбираем посуду, какую нам надо, правильно называем ее.

Магазин тканей – правильно называем ткань, которую хотим купить. Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей.

Магазин обуви – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее. Продавец вежлив с покупателями.

**Сюжетно – ролевая игра: «Цирк»**

**Задачи:**

Образовательные: закреплять знания о цирке и его работниках.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах;

**Активизация словаря:** билетер, ведущий, дрессировщик, фокусник, акробат.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Рассматривание иллюстраций о цирке.
2. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка.
3. Посещение  цирка с родителями
4. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С. Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачёв.
5. Использование ИКТ-технологий – видеофильмы,
6. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т. д.)

**Роли:** билетёры, ведущий, артисты цирка- клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат

**Предметно-игровая среда**:

 афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки», гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, работников буфета и др. Накидка или красивый халат для фокусника, волшебная палочка, платочки на веревочке, цилиндр, бабочка-галстук, кольца пластмассовые для жонглера, мяч, небьющаяся посуда, мягкие игрушки собачки, кошки, обезьянки, слоники, ленты, шнуры для канатоходцев, бумажные цветы.

**Игровые ситуации:**

Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

**Игровые действия:**

Делаем арену из обручей, из веревок, кубиков. В цирке дрессируют животных, показывают представления, выступают дрессировщики с обезьянами, собачками, слонами, тиграми.

Клоуны смешат зрителей. Акробаты, гимнасты делают красивые упражнения. Фокусники показывают фокусы.

Билеты продаются в кассе. Контролер проверяет билеты, следит за порядком во время представления. Зрителям в цирке весело, они аплодируют артистам, смеются.

**Сюжетно – ролевая игра: «Военизированные игры»**

**Задачи:**

*Образовательные:* расширить знания детей о военных профессиями.

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные:* воспитывать патриотическое отношение к своей Родине, друг к другу, к своим близким.

**Активизация словаря:** пограничники, летчики, моряки, пехота. Охранять границы нашей Родины.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Беседа с детьми о военных профессиях.
2. (ИКТ-технологии) Просмотр видеофильмов, мультфильмов о военных. Презентации.
3. Чтение художественной литературы о военных.
4. Рассматривание иллюстраций, фотографий.
5. Дидактическая игра: «Военная техника»
6. Знакомство детей с историей нашей страны: ВОВ, гражданская война-20 век.
7. Разучивание песен на военную тематику.
8. Изготовление подарков папам на праздники 23 февраля, 9 мая.
9. Изготовление атрибутов для военизированных игр

**Роли:**

Пограничники, моряки, пехотинцы, летчики, медсестры

**Предметно-игровая среда:**

Пилотки солдат (2-3 шт., шлем танкиста( 2-3 шт., берет десантника (2 шт, бинокли (2-3 шт., силуэты оружия (автоматы, пистолеты, карта, рация, планшет для командира.

**Игровые действия и ситуации:**

«ПОГРАНИЧНИКИ» - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, занятия, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины.

Заметил следы на контрольной полосе на песке. Задержали нарушителя границы, проверяют документы, отвели в штаб.

«РОССИЙСКАЯ АРМИЯ» - солдаты смелые, ловкие, бесстрашные. Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне. Награждения отличников службы. Солдат выполняет приказ командира, отдает честь.

«ЛЕТЧИКИ» - тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.

Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе.

Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по рации, разрешает посадку.

«ВОЕННЫЙ КАТЕР» - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье моряков перед выходом в море. Моряки на палубе, смотрят в бинокль, крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по рации общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.

**Сюжетно – ролевая игра: «Детский сад»**

**Задачи:**

*Образовательные:* расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада

*Развивающие:* Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

*Воспитательные*: воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.

**Активизация словаря:** заведующая, родители, методист, музыкант, инструктор.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.) . Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.

2. Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя.

3. Беседа о труде работников детского сада: воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.

4. Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных.

5. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)

6. Составление детьми рассказов на тему «Мой детский сад».

**Сюжетно – ролевая игра: «Гости»**

***Цель.*** Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).

***Игровой материал****.* Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги.

***Подготовка к игре.*** Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости». Разучивание песенки «К нам гости пришли». Составление плана игры.

***Игровые роли***. Хозяева и гости.

***Ход игры****.* Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в воображаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой группы.

Подготовку к игре педагог начинает с беседы, в, которой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяева были вежливы по отношению к гостям, предупредительны, употребляли вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д.

После этого все игровые действия развертываются вокруг подготовки к приему гостей и заботы о них. Воспитатель сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяева должны убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут.

Также педагог может разучить с детьми куплет известной песенки с хлопками:

К нам гости пришли,

Дорогие пришли,

Мы не зря кисель варили,

Пироги пекли.

И с капустой пирог,

И с картошкой пирог.

А который без начинки —

Самый вкусный пирог!

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происходить в ней. Он может подать некоторые идеи более интересного развития сюжета, но основное содержание должны придумать сами ребята.

Один из вариантов игры может быть следующим. Когда «гости» пришли, «хозяева» правильно рассаживают их, предлагают самые удобные места. Во время чаепития гостей занимают интересной беседой, их приветливо угощают: «Кушайте, пожалуйста», «Попробуйте этот пирог», «Не хотите ли еще чаю или сока?».

После чаепития «хозяева» с помощью воспитателя развлекают гостей коллективными песнями, загадками, подвижными или словесными играми. Все это «хозяева» заранее обсуждают и готовят, распределяя, кто какие развлечения будет проводить.

По окончании игры педагогу необходимо коллективно обсудить все ошибки, допущенные хозяевами или гостями.

**Сюжетно – ролевая игра: «День рождения»**

***Цель.*** Воспитание чуткости, внимания. Закрепление культурных навыков.

***Игровой материал****.* Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.

***Подготовка к игре****.* Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры.

***Игровые роли****.* Именинник, мама, папа, бабушка, дедушка, учительница, братья, сестры, гости.

***Ход игры****.* Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята .делятся на группы.

Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения.

Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбирают на роль учителя, остальные — ученики. Таким образом, пока дома готовятся ко дню рождения, старшие братья и сестры, именинник и его товарищи учатся в школе.

Содержание игры в день рождения может проводиться аналогично содержанию игры в гости: уборка квартиры, приготовление угощений, подарков.

Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д.

Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать.

По окончании игры воспитатель совместно с детьми делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, допущенные в игре.

 **Сюжетно – ролевая игра: «Волшебники»**

***Цель.*** Воспитание у детей чуткости, стремления проявить заботу и внимание к окружающим.

***Игровой материал.*** Карандаши, бумага, картон, пластилин и др.

***Подготовка к игре.*** Чтение сказок. Этическая беседа «Добрые волшебники». Изготовление подарков для малышей. Подготовка к концерту.

***Игровые роли****.* Волшебники.

***Ход игры****.* Перед началом игры воспитатель проводит этическую беседу «Добрые волшебники», опираясь на сказочные сюжеты, в которой наводит детей на мысль о Том, что добрые волшебники в\_ сказках всегда помогают хорошим людям. Для дальнейшего хода беседы педагог задает следующие вопросы: «А какого человека мы могли бы назвать добрым волшебником не в сказке, а на самом деле? (Доброго, отзывчивого, который всегда старается помочь другим людям.). Как вы думаете, а вы могли бы вы постараться всегда поступать, как добрые волшебники? Вот, например, кто-то из вас забыл принести из дома фломастеры и очень огорчен, а ему на помощь приходят добрые волшебники и предлагают: «Возьми мои». А давайте мы с вами станем добрыми волшебниками для малышей? Что бы мы могли для них сделать?». (Дети предлагают мастерить из пластилина игрушки; слепить снежную бабу, сделать из картона фигурки кукол и т. д.). Затем воспитатель обобщает беседу: «Значит, чтобы играть в добрых волшебников, надо действительно прежде всего стать добрыми — делать только хорошее и приятное».

После этого педагог знакомит с правилами добрых волшебников: «Разговаривай приветливо и ласково с людьми», «Научись всем делиться с другими», «Делай радостные сюрпризы и малышам, и товарищам, и своим родителям».

Затем педагог предлагает: «Давайте с сегодняшнего дня играть в добрых волшебников. Согласны? Теперь каждый из нас добрый волшебник» и дает задание каждому ребенку подумать, чтобы он хотел сделать доброго для детей младшей группы.

На следующий день воспитатель снова возвращается к игре про волшебников и просит ребят сообщить о своих задумках и планах. Ребята, к примеру, могут предложить сделать для малышей альбом «Наш детский сад», или вылепить снежную бабу, или залить горку, или сделать из пластилина маленький сказочный город, или смастерить елочные игрушки и т. д.

Воспитатель делит ребят на группы и предлагает каждой сделать свой сюрприз. После того, как все подарки готовы, педагог с ребятами выпускают «молнию» (здесь на большой лист бумаги вывешиваются рисунки, на которых изображены дела добрых волшебников).

В один из дней малышам дарят добрые «подарки». В этот же день ребята подготовительной группы организуют для них концерт: читают стихи, поют песни, разыгрывают сценки о добрых и дружных ребятах.

**Сюжетно – ролевая игра: «Путешествие с героями любимых книг»**

***Цель.*** Привитие интереса к книгам детских писателей. Развитие способности принимать на себя роль сказочного героя.

***Игровой материал****.* Костюмы литературных героев, бумага, карандаши, краски, атрибуты для игры, фишки, елочные шишки, конфеты, печенье.

***Подготовка к игре*.** Чтение сказок детских писателей. Выставка рисунков по прочитанным произведениям. Инсценировки фрагментов сказок. Просмотр мультфильмов по сказке.

***Игровые роли****.* Петрушка, Доктор Айболит, Буратино, герои детских сказок.

***Ход игры*.** Перед началом игры педагог вместе с ребятами читают сказки детских писателей: Л. Н. Толстого «Буратино», К. И. Чуковского «Доктор Айболит» и др.

Затем можно предложить детям сделать выставку рисунков по прочитанным книгам, каждый ребенок должен нарисовать понравившегося ему героя сказки. Рисунки вывешиваются в группе и обсуждаются.

После этого воспитатель делит ребят на подгруппы и дает задание распределить роли и подготовить фрагмент из какой-нибудь сказки. Для этого ребятам совместно с воспитателем и родителями необходимо подготовить костюмы и атрибуты для инсценировки.

Когда все готово, игру можно начинать с украшения группы рисунками, самодельными игрушками сказочных героев и др. Путешествие можно проводить в разных вариантах.

***1-й вариант****.* Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он приглашает детей на веселое путешествие по любимым книгам.

Путешествие начинается с того, что воспитатель в костюме Петрушки объявляет о выступлении труппы кукольного театра. За ширмой ребята показывают заранее подготовленные коротенькие сценки, взятые из произведений любимых детских писателей. Остальные дети, участники путешествия, должны правильно указать, откуда взят отрывок и кто автор. Дети, правильно отгадавшие сказку, получают фишки.

После этого перед ребятами появляется доктор Айболит (воспитатель одевает другой костюм). Он задает ребятам вопросы по сказкам К. И. Чуковского. За правильные ответы ребята также получают фишки.

Затем Айболита сменяет Буратино, он ведет викторину по произведениям С. Я. Маршака. Самые активные дети поощряются фишками.

В конце игры воспитатель предлагает ребятам инсценировать заранее приготовленные фрагменты из сказок.

По окончании игры педагог организует обсуждение и награждение призами ребят, которые получили наибольшее количество фишек.' Другие дети тоже поощряются конфетами.

Путешествие заканчивается демонстрацией мультфильма, поставленного по произведению одного из авторов детских книг.

***2-й вариант****.* Путешествие проводится в зале ритмики, на «лесной опушке». Ребята вместе с воспитателем заранее готовят сказочное оформление: избушку на курьих ножках, теремок, «ледяную» избушку лисы и «лубяную» - зайца. Между деревьями протягивают разноцветные гирлянды; на листах бумаги изображают героев любимых рассказов, сказок и стихов.

Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он объявляет о начале сказочного путешествия на лесной полянке. Сначала сказочные герои показывают несколько заранее приготовленных сцен из сказок.

После этого педагог делит ребят на подгруппы. Каждая из подгрупп подходит к разным избушкам по очереди, и дети отвечают на вопросы героев сказок. По условиям игры ответ может быть коллективным. Путешественникам вручают шишки за правильные ответы, а в лесном буфете эти шишки зайка обменивает на конфеты и печенье.

В конце воспитатель называет группы — победителей игры. Им вручаются дипломы, скрепленные подписью одного из героев детских сказок.

 **Сюжетно – ролевая игра: «Магазин»**

***Цель.*** Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление знаний о функционировании магазина. Формирование навыков культурного поведения в общественных местах.

***Игровой материал****.* Плакат «Магазин», прилавки, кассы, бумага, карандаши, несколько игрушечных весов, счеты, банки емкостью 0,5 л, 1 л, 2 л, пластилин, природный материал, предметы-заместители, одежда для продавцов, сумки, кошельки.

***Подготовка к игре.*** Этическая беседа о поведении ребят в общественных местах, в том числе в магазине. Экскурсия в магазин. Беседа с администрацией магазина. Сооружение прилавков и касс. Изготовление атрибутов для игры.

***Игровые роли****.* Директор магазина, продавцы, кассиры, покупатели, рабочие фабрики, шоферы.

***Ход игры****.* Педагог сообщает, что ребята идут на экскурсию в магазин, после этого проводит этическую беседу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсиях ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают покупки.

Возвратившись в группу и обсудив экскурсию, воспитатель организует работу несколько фабрик - швейной, игрушечной, письменных принадлежностей, а также хлебобулочного комбината. Дети под руководством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрадочки, делают из пластилина и природного материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булки, пирожные, торты и т. п.

Перед началом игры, после распределения ролей и обсуждения плана игры, воспитатель еще раз напоминает, как должен покупатель разговаривать с продавцом, а продавец — с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» товары отпускаться не будут. Дальше начинается игра. Директор объявляет об открытии нового магазина и приветливо встречает покупателей. После этого покупатели расходятся по отделам магазина: одни покупают одежду, другие - продукты, третьи - канцелярские товары. Идет оживленная торговля. Все товары имеют цены, но округленные, чтобы дошкольникам было легче считать, в рамках изучаемого в детском саду программного материала. Неплохо в игру ввести маленькие весы для взвешивания продуктов (песок, мелкие камешки, другой природный материал). Желательно продавать молоко, чтобы дети знакомились с емкостями - 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ребятам поменяться ролями.

Игру в «Магазин» можно соединять с другими играми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Ферма», «Шоферы», и др.

**Сюжетно – ролевая игра: «Почта»**

***Цель.*** Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио. Воспитание чуткого и внимательного отношения к товарищам и близким.

***Игровой материал.*** Плакат «Почта», прилавки, почтовый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бумага, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.

***Подготовка к игре.*** Экскурсия на почту, краткая беседа с работниками почты, наблюдения за их трудом (с родителями). Рассматривание и чтение детских книг: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так», С. Я. Маршака «Почта». Показ фильма или мультфильма по теме «Почта». Беседа по картине «На почте». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др.

***Игровые роли.*** Работники почты: сортировщица, почтальон, телеграфист, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер; посетители.

***Ход игры.*** Предварительную работу по подготовке к игре педагог может начать с беседы о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио, рассмотреть иллюстративный материал по этой теме.

Педагог знакомит ребят с работниками почты: с сортировщицей, почтальоном, телеграфистом, оператором по приему бандеролей и посылок, начальником почты, шофером, а также обращает внимание детей на то, как там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают посылки; рассказывает детям о том, что письмо кладут в конверт, на который наклеивают марку, на конверте пишут адрес и опускают письмо в почтовый ящик. Потом письма везут на машине, поезде или самолете далеко, на другую почту, и там их берет почтальон, кладет в большую сумку и несет тому, кому они написаны. Также педагог объясняет, что почтальон каждый день носит в дома газеты, журналы, письма. Можно послать и посылку — положить в ящик вещи, игрушки, конфеты и др.

После рассказа воспитателя педагог побуждает каждого ребенка купить конверт и марку(с родителями).

Воспитатель раздает детям бумагу и цветные карандаши и предлагает им нарисовать для мамы и папы красивый рисунок. Когда рисунки будут сделаны, педагог советует детям написать под ними «Маме и папе» и подписать свое имя. Затем воспитатель дает каждому ребенку купленный им утром на почте конверт, просит аккуратно положить в него свой рисунок, показывает, как заклеить конверт, как и где приклеить марку. После того, как ребята выполнили задание воспитателя, он подходит к каждому из них, надписывает на конверте адрес его родителей, при этом, показывая ребенку, что пишет название улицы, где он живет, номер его дома и квартиры, а внизу — адрес детского сада и имя ребенка-отправителя. Затем педагог хвалит детей за хорошо сделанные рисунки и говорит, что мама и папа будут очень рады получить к празднику такой подарок и что завтра они вместе с ребятами пойдут отправлять свои письма.

На следующий день во время прогулки педагог вместе с детьми подходят к ближайшему почтовому ящику и каждый из детей сам опускает в него свое письмо.

В группе педагог может побеседовать с детьми о том, что они видели на почте, рассмотреть с ними соответствующие открытки, картинки, рисунки и составить рассказы по их содержанию. Для этой цели можно взять иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака или другие рисунки с изображением почтальона, который несет корреспонденцию, вручающего письмо или газеты, людей, опускающих в почтовый ящик письма, читающих письмо, и т. д. С ребятами можно также рассмотреть и прочитать детские книги: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так». Потом воспитатель должен напомнить ребятам, что все — и работники почты, и ее посетители — разговаривают приветливо друг с другом, употребляя «волшебные» слова.

Во время прогулки можно пронаблюдать с детьми, как идет в соседние дома почтальон, какая у него полная сумка, как там много газет, журналов и писем и с какой «похудевшей» сумкой он возвращается назад.

Следующим этапом при подготовке к сюжетно-ролевой игре может быть договор педагога с родителями о том, что письма, полученные ими от детей, должны к их приходу домой лежать на видном месте (чтобы ребенок увидел, что то самое письмо, которое он сам опускал в почтовый ящик, лежит у него дома, что мама и папа получили его). Родители также должны поблагодарить ребенка за такой подарок, чтобы он понял, что своим письмом и рисунком доставил им радость. А еще родители должны послать на адрес детского сада письмо своему ребенку, в котором поблагодарят сына или дочь за рисунок и вложить в конверт какую-нибудь открытку. На конверте должно стоять имя ребенка, которому адресовано письмо.

Потом воспитателю надо провести с детьми обобщающую беседу по картине (можно использовать иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака), показать фильм или мультфильм по теме «Почта». Беседу по картине или просмотренному фильму педагогу надо построить так, чтобы в ней дети могли отразить то, что узнали сами, когда были на почте, что наблюдали во время прогулок (как разносит письма почтальон, как вынимают письма из почтового ящика).

Затем на занятиях воспитателю совместно с детьми нужно сделать все необходимые для игры атрибуты: нарезать почтовую бумагу по выкройке, вырезать и склеить маленькие конверты, из цветной бумаги нарезать марки и аккуратно приклеить их в правом верхнем углу конверта, склеить почтовый ящик для писем и повесить на стену в групповой комнате, сделать сумку, в которой почтальон будет носить газеты, журналы, письма и открытки, нарезать деньги для посетителей почты, сделать им кошельки и др.

Для игры педагог может привести в группу детские газеты и журналы, часть которых будет продаваться на почте, а другую часть почтальон будет разносить по домам.

После этого педагог помогает детям устроить помещение почты, повесить почтовый ящик, советует аккуратно разложить для продажи отдельными станками, конверты, бумагу, марки, открытки, газеты, журналы, следит за тем, как дети будут распределять роли, а если они сами не сумеют с этим справиться, помогает им.

Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почтового ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адресату; когда почтальон принесет письмо, ответить на него письмам ит. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом {здороваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов).

После того, как игра будет освоена, воспитатель может объединять ее с другими играми, например, в «семью» (содержание игры - подготовка к празднику: сначала убирают квартиру, при этом дети помогают взрослым, потом все пишут поздравительные письма и открытки своим друзьям. Кто заканчивает раньше, идет на почту, покупает конверты, подписывает их и опускает в почтовый ящик) или в «детский сад» (ребята пишут письма своим родителям).

**Сюжетно – ролевая игра: «Библиотека»**

***Цель.*** Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Создание интереса к работе в библиотеке. Знакомство с правилами пользования книгой. Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

***Игровой материал.*** Книги, формуляры.

***Подготовка к игре.*** Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Рассматривание картины. «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?». Чтение произведения С. Жупанина «Я — библиотекарь». Показ фильма или мультфильма о библиотеке. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

***Игровые роли.*** Библиотекарь, читатели.

***Ход игры*.** Подготовку к сюжетно-ролевой игре воспитателю следует начать с экскурсии в библиотеку. Во время экскурсии педагогу надо показать детям, как много в ней книг, в каком порядке они содержатся: аккуратно стоят на полках, не порваны, не измяты, все подклеены, многие обернуты в чистую бумагу, чтобы не пачкалась светлая обложка. Также педагогу надо рассказать и показать детям, как пользоваться книгой: книгу можно брать только чистыми руками, нельзя перегибать ее, мять, загибать уголки, слюнявить пальцы, переворачивая страницы, облокачиваться на нее, бросать, и т. д. Воспитатель объясняет детям, что каждую книгу должны прочесть много ребят. Если сначала один ребенок будет неаккуратно обращаться с ней, потом еще один, потом еще кто-нибудь, книга быстро порвется и ее не смогут прочитать многие дети, которые тоже хотят читать ее и смотреть в ней картинки.

Воспитатель должен показать и рассказать детям, что делает библиотекарь: он выдает книги, записывает название в личный формуляр, принимает книги, следит за их сохранностью и т. д. Также нужно осмотреть с детьми читальный зал и объяснить его назначение: толстые книги разрешается брать для чтения домой, а журналы, газеты и книжки-малышки можно читать в читальном зале.

Для закрепления полученных на экскурсии знаний и впечатлений педагог может провести с детьми беседу по картине «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?», а также беседы по открыткам, рисункам, изображающим библиотеку, читальный зал, читающих детей, детей, получающих книгу от библиотекаря, и т. д.

В группе педагог может предложить ребятам открыть «Книжкину мастерскую» по ремонту книг. Ребята приводят в порядок все имеющиеся книги: подклеивают их, разглаживают помятые листы, оборачивают книги и »пишут на обертках названия. Также воспитатель может провести ряд занятий, чтобы научить детей культурно обращаться с книгами.

На занятиях изобразительной деятельностью можно предложить ребятам сделать различные закладки (для себя и в подарок родителям) и научить, ими пользоваться (закладки должны лежать во всех книгах, которые дети не дочитали). После этого педагог может предложить ребятам в каждую книгу вклеить маленький кармашек для листочка с названием этой книги и привлечь к изготовлению для игры картотеки с абонементными карточками.

Следующим этапом при подготовке, к игре может быть выставка рисунков детей по» мотивам прочитанных произведений.

После этого воспитатель говорит детям, что в группе можно организовать свою библиотеку. Для этого дети должны аккуратно поставить на полку книги, а дежурные каждый день будут следить за порядком на полке очень строго.

Когда все книги в группе будут приведены в  порядок и. поставлены на полку, воспитатель вместе е детьми может прочитать произведение С. Жупанина «Я — библиотекарь», рассмотреть иллюстрации к «Книжке про книжки» С. Я. Маршака и побеседовать об изображенном: Хороший ли мальчик нарисован? Почему дети думают, что он плохой? Аккуратно ли он обращался с книжками?" Как надо с ними обращаться? и т. д. Также можно показать ребятам фрагменты фильма или мультфильм о книгах и правилах пользования ими.

Для проведения игры в первый раз педагогу надо принести в группу несколько новых книг, которых дети раньше не видели. Можно; использовать книжки-малышки и самодельные книжки.

Педагог говорит детям, что открывается; библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится! воспитатель. Библиотекарь заводит абонемент на каждого читателя, в который он вкладывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читателю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внимательно смотрит, не повреждена ли она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спрашивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки.

Библиотекарь предупреждает каждого читателя, чтобы он не измазал книгу, когда будет ехать от библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобусе только посмотреть картинки и т. д.

В следующий раз роль библиотекаря берет на себя уже ребенок группы.

При последующем проведении игры педагог может предложить ребятам объединять игру с другими сюжетами (например, с играми в «семью», в «путешествие», в «детский сад», в «школу» и т. д.).

**Сюжетно – ролевая игра: «Ателье»**

*Цель.* Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что Такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.

*Игровой материал.* Строительный материал, цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, сумки, кошельки, блокнот, зеркало, предметы-заместители.

*Подготовка к игре.* Экскурсия в ателье. Экскурсия в магазин готовой одежды. Беседа с работниками ателье. Рассматривание иллюстраций по теме «Ателье». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.

*Игровые роли.* Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

*Ход игры.* Подготовку к игре воспитателю следует начинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ателье педагогу надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать, выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха стачала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке и т. д.). При этом воспитателю нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщики, и портные — все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую, красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны)..

После экскурсии в ателье воспитатель может повести детей в магазин сотовой одежды и рассказать, что вое, что здесь продается, шьют в жедье.

Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по картинкам, открыткам, изображающим то, что дети видели в ателье: как снимают мерку, кроят материю,  примеряют заказчику то, что шьют, как шьют, и т. д. Педагог может рассмотреть с детьми? рисунки, где изображено, как мама шьет и примеряет платье дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и ж. д. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, что сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Педагог дает ребятам возможность рассказать, кому и как сшили или купили новую одежду.

Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей, а сам берет на себя все остальные роли, чтобы, познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков и т. д.

Для игры воспитатель и дети изготавливают картонные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав, детям картонных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в, детский сад, ни в. школу» ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо- купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани.

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая, небольшим» рулонами всевозможная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (воспитатель), который, спрашивает у каждого из них, какую ткань тот хочет купить; что думает из нее шить, и предлагает подходящую, для этой цели. Так, если покупатель указывает на бедую, с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань, покупаю для брюк, то измерение следует производить от тали» до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно  от шеи до колен) и, отмерив от рулона две дайны последней, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу, и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее воспитателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица (воспитатель). С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.

Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».

На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.

В последующих играх педагог предоставляет детям самостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспитателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Педагогу надо показать детям, как действовать воображаемой иголкой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы. При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.

Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.

Когда ребята познакомятся с правилами игры, педагог может предложить им составить примерный план игры. Например, игра «Ателье «Малышок» может включать следующие моменты: прием заказов и их оформление, первая примерка, получение заказа, выставка моделей и др. В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.

Игру «Ателье» в последующем можно соединить с другими играми: «Фотография», «Парикмахерская», «Прачечная». Совместно с детьми подобрать атрибуты, предметы, игрушки для реализации «игровых замыслов (альбом «Модели одежды (причесок)», набор лоскутов, швейные машинки, фотоаппараты, наборы парикмахера и др.).

**Сюжетно – ролевая игра: «Пограничники»**

*Цель.* Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. Воспитание у них смелости и выносливости.

*Игровой материал.* Игрушки: пистолеты, автоматы; погоны, знаки различия, палатка (для оборудования санчасти), санитарные сумки, бинт, вата, фляжка, телефон, бинокли, котел, кружки.

*Подготовка к игре.* Встреча детей с пограничником, беседа о трудной и почетной службе в пограничных войсках. Чтение нескольких рассказов о пограничниках, просмотр кинофильма. Рисование на тему «Граница». Разучивание и драматизация песен о границе. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

*Игровые роли*. Командующий армией, командир заставы и наряда, шпионы, разведчики, связные, снайперы, врач, санитарки, рядовые пограничники, повар и др.

*Ход игры.* В целях создания интереса к игре педагог может провести беседы с детьми на военную тематику, типа «Как пограничники охраняют границу?», «Что делает командир (разведчик, снайпер)?», организовать встречу с пограничником, который расскажет ребятам о своей службе, ответит на все интересующие их вопросы.

Затем с ребятами можно прочитать насколько рассказов о границе и о людях, ее защищающих, посмотреть фрагменты фильма о пограничниках, предложить сделать зарисовки на тему «Граница», также можно выучить и инсценировать песни о пограничниках.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть предложение провести маневры перед игрой (военно-спортивную подготовку): метание в цель, изучение простейших топографических знаков, построение по сигналу тревоги, перевязку раненых, упражнения на наблюдательность, переход по бревну, переползание по пластунски и т. п.). Сначала маневры проводятся в форме упражнений, затем воспитатель организует военно-спортивную эстафету; Ребята выполняют задания, соревнуются в силе, ловкости, меткости.

Воспитатель может предложить детям провести соревнование двух «погранзастав» по выполнению заданий: «Обнаружить и задержать нарушителя границы», «Доставить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесение» (в виде ребуса) и т. д.

За день до игры распределяются роли, чтобы дети вместе с воспитателем могли подумать об игровом реквизите, подготовить все необходимое для разыгрывания ролей.

Затем участники игры находят подходящее место на площадке детского сада для заставы, оборудуют штаб, санчасть, договариваются о том, где проходит граница.

После того как намечен основной сюжет (с участием педагога), начинается игра. Воспитатель делит ребят на подгруппы: пограничный патруль, разведчики, снайперы, шпионы, санитарки.

Пограничников командир выводит на открытое место рядом с границей (проведенная красным мелом линия на асфальте) и говорит: «Нам доверено охранять границу. Стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача — задержать их. Знайте: враг хитер, будет умело маскироваться». Затем вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.

У разведчиков свое боевое задание. Командир ведет их по дорожке и говорит: «Идите и все по пути запоминайте. Пройдете десять шагов и возвращайтесь обратно, чтобы доложить мне, что увидели и услышали. Потом снова идите той же дорогой и смотрите в оба: все ли на ней так, как было. Разведчику нужен зоркий глаз!».

Снайперы в другой стороне площадки соревнуются в меткости. Педагог ставит щит-мишень. Каждый снайпер получает по полмешка боеприпасов — еловых шишек. Командир дает задание стрелять по-разному: с места, с разбега, лежа, с колена.

Шпионы идут на свою территорию и выбирают место для вылазки.

Санчасть готовится к приему раненых и отправляет несколько санитарок на границу — подбирать раненых и оказывать им первую помощь.

Когда все участники игры займут свои места, воспитатель дает команду горнисту — это сигнал о том, что граница на замке. Нарушители могут начинать вылазку.

После этого пограничники обнаруживают шпионов, начинается стрельба, погоня; появляются раненые — их подбирают санитарки и оказывают первую помощь. Пограничники ловят нарушителей границы, доставляют их в штаб к командиру, где он с ними беседует.

По окончании игры командующий армией зачитывает приказ: «Всем бойцам, участвовавшим в боевой операции за ловкость, смелость, находчивость объявляется благодарность. Приказываю всех без исключения бойцов наградить медалями».

При последующем проведении игры можно расширять сюжет. Ребята могут изображать жизнь на пограничной заставе - дежурить в штабе, заниматься строевой подготовкой, осваивать бег с препятствиями, способы маскировки, переноса раненых, передвижение по-пластунски.

Эта игра очень помогает в повседневной жизни детей. Например, если дети медленно строятся, долго не могут встать с постели, педагог объявляет построение по тревоге, организует на пограничной заставе соревнование на самое быстрое построение взводов, объявляет в приказах благодарности лучшим взводам и пограничникам, назначает особенно отличившихся на командные должности.

При обсуждении сюжетов проведенных игр педагог должен обращать внимание на умение детей самостоятельно описывать события, выражая собственное отношение к героям и их поступкам.

При обсуждении ролевого поведения детей после игры также нужно обращать внимание на раскрытие образа любимого персонажа (героя гражданской войны, российского воина). Например: «Света была смелой и заботливой медсестрой, она перевязывала раненых и доставляла их в госпиталь», «Пограничники оказывали помощь друг другу во время переправы через реку».