

Картотека

"Сюжетно-ролевые  
игры 21 века"

## Ролевые игры для детей раннего возраста.

### Игры в больницу.

#### **Игра-ситуация. «Зайка заболел».**

Воспитатель-врач разыгрывает диалог с зайкой-пациентом (*игрушка*).  
Врач. Больница открывается. Я — врач. Кто пришел ко мне на прием?

Пациент-зайчик (*жалобно*). Я - доктор.

Врач. Садитесь, больной. Что у вас болит?

Пациент. У меня кашель, болят ушки.

Врач. Давайте я вас послушаю. Дышите глубже. (*Слушает больного трубкой.*) Вы сильно кашляете. Покажите уши. Уши воспалились. А теперь надо измерить температуру. Возьмите градусник. Температура высокая. Вам надо пить лекарство. Вот это. (*Дает флакон.*) Наливайте в ложечку и пейте каждый день. Вы поняли?

Пациент. Да. Я буду пить лекарство, как вы велели. Спасибо, доктор. До свидания.

#### **Игра-ситуация «К нам приехал доктор».**

Воспитатель показывает на сидящие на диване игрушки — зайку, мишку, куклу, ежика—и говорит: Какая очередь в больнице! Зверята, вы все заболели? Но доктор уехал к больным, а больше врачей нет. Что делать? Нам срочно нужен доктор. Кто будет лечить больных? Лена, ты будешь доктором? Полечишь больных зверюшек? Надевай халат. Теперь ты доктор. Зови больных в кабинета.

Доктор слушает больных, смотрит горло, дает лекарства.

Воспитатель. Доктор, у нас в больнице есть кабинет, где греют ушки, носик. Я — медсестра, делаю уколы. Ваши больные будут приходить ко мне.

Проводится прием больных. Медсестра помогает врачу: выписывает рецепт, греет приборами уши, нос, делает уколы.

Воспитатель говорит: Я должна уйти домой, моя работа закончилась. Кто будет медсестрой? Оля, иди работать за меня. Приводите к Оле кукол лечиться. Она делает уколы хорошо, совсем не больно.

Игра продолжается.

#### **Игровая ситуация «Доктор детского сада»**

Цель: Игра способствует развитию навыков общения, социальной адаптации.

Материал и оборудование: Набор «Больничка».

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.

### Игры в магазин.

#### **Игра-ситуация «делаем Покупки».**

Воспитатель берет сумку и произносит, не обращаясь к детям: «Пойду я в магазин, надо купить муки. В магазине очередь. Что продают? Муку сахар. Вот кукла Рита. Рита, что ты хочешь купить? Муку? Я встану в очередь за тобой. Кто у нас продавец? (*Обращается к девочке.*) Лиза, ты сегодня продавец? Мы с Ритой пришли в твой магазин».

Покупатель (*воспитатель*). Здравствуйте, я хочу испечь пирог, мне нужна мука, дайте мне один пакет муки.

Продавец (*ребенок*). Вот, берите.

Покупатель. Мне еще нужно что-нибудь для начинки. Я люблю пироги с капустой. Капуста есть?

Продавец. Есть.

Покупатель. Дайте кочан капусты. А теперь мне нужен творог, я напеку ватрушек. Люблю ватрушки с изюмом. У вас есть творог и изюм?

Продавец. Есть.

Покупатель. А пряники есть? Они мятные или шоколадные? Продавец. Мятные.

Покупатель. Возьму пряников. Спасибо. Моя дочка будет довольна. Она любит пирожки и прянички. До свидания!

### ***Игра-ситуация «Что надеть на ножки?»***

Воспитатель обращается к кукле, стоящей босиком: Катя, почему у тебя босые ножки? Ты можешь замерзнуть! Некому тебя пожалеть. Где твоя мама? Оля, это не твоя дочка бегает босиком? Потом с ней хлопот не оберешься: горлышко заболит, температура поднимется, гулять нельзя будет. *(Оля подходит к кукле и берет ее на руки.)* Где ее обувь? Нет? Тогда надо идти в магазин. Пойдем подберем твоей дочке ботинки. Я работаю в магазине обуви. Там много товара. Бери сумку.

Воспитатель и девочка идут в магазин.

Продавец *(воспитатель)*. В нашем магазине вы можете подобрать все, что хотите. Какую обувь вы хотите купить? Ботиночки?

Покупатель *(ребенок)*. Да.

Продавец. Вам больше нравятся красные или белые ботинки?

Покупатель. Красные.

Продавец. Примерьте ботиночки вашей дочке. Подошли они ей?

Покупатель *(примеряет кукле ботинки)*. Подошли.

Продавец. Спасибо за покупку. Вы довольны?

Покупатель. Да. Спасибо.

### **Игры в парикмахерскую.**

#### ***Игра-ситуация «Модная прическа».***

Вариант 1. Воспитатель спрашивает у куклы, где она сделала такую красивую прическу. Кукла отвечает, что ходила в парикмахерскую. Воспитатель сообщает, что открывает парикмахерскую и приглашает ребят посетить ее.

Воспитатель. Ко мне пришла кукла Полина. Полина, что ты хочешь делать с волосами? Стрижку прическу? Прическу. Тогда садись поудобнее. *(Делает прическу.)* Прическа готова. Посмотри в зеркало. Нравится? До свидания. Кто ко мне следующий? Здравствуй, Петя. Тебя постричь? Садись. Вот ножницы, вот расческа. Стрижка готова. Тебе нравится? Приходи еще.

Вариант 2. Воспитатель говорит: «Я— парикмахер. Очередь большая, мне одной тяжело работать. Кто будет работать парикмахером вместе со мной? Лена, давай работать вместе. Вот мишка пришел стричься.

Лена работает, подражая педагогу. Дети приходят с игрушками или сами выступают в роли клиентов.

Воспитатель. Все, я закончила работу. Пойду в больницу, горло заболело. Кто будет вместо меня? Лиза, побудь вместо меня парикмахером. Поработаешь вместе с Леной?

Приходит новый парикмахер—Лиза—и принимает клиентов.

### **Игры с игрушечными животными.**

#### ***Игра-ситуация «Игры с Жучкой».***

Воспитатель подходит к игрушечной собачке и обращается к играющим детям: «Возле нашего детского сада гуляет собачка. Как ее зовут, я не знаю. Кто ее хозяин? Миша, ты? Что же ты так далеко ушел, твоя собачка испугалась. Смотри, она прижала уши, испуганно смотрит по сторонам. *(Ребенок берет собачку.)* Собачка, ты любишь своего хозяина? А ты, Миша, любишь свою собачку? Давайте, ребятки, спросим у хозяина собачки, как ее зовут. *(Ребенок называет имя собачки.)* Ее зовут Жучка. А что она умеет делать? Жучка, ты умеешь прыгать? Прыгай через палочку *(Мальчик держит палочку, а воспитатель берет собачку—и собачка «перескакивает через барьер».)* Ай да молодец, Жучка. Еще раз, еще раз. Ты хочешь кушать, Жучка? Скоро хозяин покормит тебя. Где твоя миска? *(Ребенок дает собачке «корм», она «ест».)* Смотри, Машенька, твоя собачка виляет хвостиком, радостно скулит, ластится. Она наелась и повеселела. А теперь, Жучка, можешь идти спать. Где твое место? На коврик? А где коврик?» *(Ребенок показывает.)*

Далее дети играют с собачкой самостоятельно.

#### ***Игровая ситуация «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.

#### ***Игровая ситуация «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 просит 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.

### **Игры с куклами.**

#### ***Игра-ситуация «Знакомство с куклами».***

Куклы сидят на диване. Воспитатель приносит еще одну куклу и говорит сидящим куклам, вызывая любопытство играющих рядом детей: «Здравствуйте, куколки. Вы отдыхаете? К вам пришла подружка, кукла Вера. Вы хотите с ней познакомиться? «Кукла Вера знакомится со всеми куклами. Воспитатель предлагает подошедшим поближе детям познакомиться своих кукол с Верой. Педагог дает детям разные поручения: предложить кукле Оле чай, пересадить куклу Катю поближе к окну, угостить куклу Настю пирогом. Таким образом дети запоминают имена кукол и называют их в ходе игры, отвечая на вопросы педагога: «Кто сидит ближе к окну? Кто пьет чай? Кому дали пирог?»

Вариант игры (*для детей старше 2,5 лет*). Дети сами могут придумывать имена куклам.

#### ***Игра-ситуация «У куклы Веры новый шкаф».***

Воспитатель везет на игрушечной машине шкаф. Останавливает машину рядом с уголком для кукол и объявляет: «Из мебельного магазина на грузовой машине привезли новый шкаф. Куда выгружать?» Дети подбегают к машине, воспитатель просит мальчиков помочь с разгрузкой, а девочек — выбрать место для шкафа. Хвалит покупку обсуждает с детьми, хороший ли шкаф привезли куклам. Дети вместе с педагогом рассматривают его, открывают дверцы, обсуждают, что можно положить в шкаф.

Воспитатель (*куклам*). Куколки, мы купили в магазине шкаф для вашей новой подружки. Теперь Вера может хранить там свои наряды. Вера, у тебя много помощников, они соберут твою одежду (*Обращается к детям.*) Поможем Вере? Коля, что положим на полочку? Шапку? Вот, Вера, у Коли на полочке шапка лежит, и у тебя теперь тоже. Лена, обувь куда поставить? Помоги нам, пожалуйста, принеси сапожки. А куртку куда? Повесим на вешалку. Смотри, Вера, все на своих местах: и одежда, и обувь в шкафу. Можешь собираться на прогулку.

#### ***Игра-ситуация «Наводим чистоту в комнате».***

Воспитатель говорит детям: Вера наконец-то поправилась. Можно всем вместе наводить порядок. Кто возьмет пылесос? Бери, Галя. Кто

тряпку? Бери, Валя. Миша, принеси-ка нам воды. Начнем, пожалуй. Вера у нас такая чистюля. Она любит, чтобы в комнате было чисто, красиво. Вера подметает, Валя моет пол, Галя вытирает пыль. Миша, помоги отодвинуть стулья. Ловко у вас, ребята, получается. Пол блестит, пыли нет. Вместе получается быстро: раз-два и — готово! Посмотрите вокруг — чистота! Хорошая у нас хозяйка Вера. И вы, ребята, молодцы — старались. Теперь отдыхайте, труженики».

#### ***Игра – ситуация «Новая кукла знакомится с игровым уголком».***

Воспитатель приносит в группу новую куклу и сообщает, что ее зовут Кристина. Дети рассматривают куклу. Педагог начинает показывать кукле игровой уголок: кухню, спальную комнату и т. д. дети помогают кукле освоиться: показывают кухонную посуду, содержимое шкафов для одежды, принадлежности для купания и др.

#### ***Игра-ситуация «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.

#### ***Игра-ситуация «Кукла Катя пошла в магазин»***

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

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 кукол. «Возьмите сумку и отправляйтесь». Складывают 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.

### ***Игровая ситуация «Делаем причёску кукле Кате»***

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

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.

### ***Игровая ситуация «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.

### ***Игровая ситуация «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.

### ***Игровая ситуация «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, когда гуляла, ей нужно умыться. Воспитатель показывает, как кукла умывается (моет глазки, ротик, носик, щёчки) и вытирает лицо полотенцем, а потом предлагает умыть куклу детям.

### ***Игровая ситуация «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.

### ***Игры с машинами и другим транспортом.***

#### ***Игра-ситуация «Машина едет по улице»***

Воспитатель подходит к ребенку, везущему игрушечный автомобиль, в спрашивает, что он делает, куда едет его машина. Если ребенок затрудняется, подсказывает ему игровую ситуацию: машина едет по городу, потом в гараж. Воспитатель с помощью показа, советов помогает ребенку разнообразить игровые действия: катать машину туда-обратно, везти ее с поворотами, препятствиями (*объезжал их*), к конкретному месту, объекту. Помогает ребенку ощутить себя водителем, который может планировать свои действия («Я поеду в гараж», «Мне надо ил дачу»).

#### ***Игра-ситуация «Мойка машин».***

Воспитатель подходит к детям, играющим в машинки, и говорит:

«Хорошо ездит твоя машина, Женя, но, по-моему она немного запылилась. У меня есть шланг, можно полить ее водой, помыть. Машина любит, когда ее моют, ухаживают за ней. Тебе нужна тряпочка или мочалка? Намочи тряпочку протри дверцы, кузов, стекла. Машина высохла, засияла. Вот какой у нее заботливый водитель!»

#### ***Игра-ситуация «Машина хочет быть чистой».***

Воспитатель подходит к ряду игрушечных машин и, ненавязчиво привлекая внимание детей, говорит удивленным тоном: «Много скопилось машин! Саша, ты не знаешь, почему выстроилась очередь? Машины торопятся на мойку. Все машины любят быть чистыми. А кто у нас работает на мойке? Ты, Алеша? Тогда иди скорее, машины ждут. Грязные машины не должны ездить по городу. Вот одна машина помыта, теперь еще одна. Нам нужны мойщики машин. Кто еще у нас будет мойщиками? Женя, Сережа идут к нам. Берите шланги, тряпки, ведра. Мойте машины. Ловко получается! Раз-два, окна заблестели! Три-четыре, дверцы стали чистыми! Колеса тоже надо мыть. Все машины помыли. Послушайте, что говорит Алешина машина.

Теперь я стала чистой.

и солнышко лучистое  
Отсвечивает искрами,  
Светлее лес и луг.  
Сквозь стекла запыленные  
Была лужайка темною,  
Теперь и лес, и улица  
Зазеленели вдруг.

Можно ехать дальше. Кто куда едет? Может, нам по пути? Я — в гараж. Ты, Саша, куда едешь? (*В город.*) А ты, Женя? (*На дачу.*) Поехали!»

### ***Игра-ситуация «Медвежонок чинит автомобиль».***

Воспитатель начинает игру: берет медвежонок и ставит возле машинки.

Медвежонок. Сегодня я поеду в гости, меня приглашал к себе зайка. Заведу мотор. Рр—р. Ой, что—то он не заводится. В чем дело? Попробую еще раз. Р-р-р. Опять заглох. Что делать? Почему не заводится моя машина? Она сломалась? (*Плачет.*)

Воспитатель (*говорит сам с собой*). Медвежонку сегодня не везет. Машина не слушается его, не заводится. (*Обращается к ребятам.*) Водители, у вас есть инструменты для ремонта? Саша, дай мне гаечный ключ. Спасибо. Вот, медвежонок, гаечный ключ. Я покажу тебе, как надо крутить. Саша, помоги ему подкрутить гайку. Хорошо получается. А еще надо вот здесь постучать. Женя, дай-ка молоточек. Стучи. А медвежонок пока возьмет машинное масло и смажет детали. Все, готово. Саша, заводи мотор. Медвежонок, подтолкни машину. Р-р-р. Р-р-р. Мотор зарычал, загудел, зафырчал: р-р-р. Р-р-р. У-у-у. Фыр-р-р. Медвежонок вас благодарит. Спасибо, ребята.

Медвежонок. Я поехал в гости! До свидания! (*Поет.*)

Ты гуди сильнее, мотор. Я —умелый шофер. Надо — влево руль кручу, Надо— гайку подкручу, дам сигналу погудеть— должен все шофер уметь.

### ***Игра-ситуация «Едем в детский сад на машине».***

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

### ***Игры со строительным материалом.***

#### ***Игра-ситуация «Построим башенку для принцессы».***

Воспитатель приносит в группу красивую куклу-принцессу, сажает ее на стульчик и говорит ей: «Принцесса, скоро будет построен ваш дом. Надо выбрать хорошее место. Позову-ка я строителей. Кто будет строить дом для принцессы? Лена и Лиза, вы знаете, где будет стройка? Тогда найдите нам подходящее место, где будет дом для принцессы. (*Девочки находят место для дома.*) Теперь нам нужны строительные материалы. Гена и Саша, помогите нам, выберите, пожалуйста, все, что нужно для стройки. А что нам нужно? (*Дети называют материалы: кирпичи, доски, камни, песок.*) дети, ВЫ будете строителями. Постройте хороший дом, похожий на башню. Дети вместе с воспитателем строят башенку, используя строительный набор и подручные материалы. В конце игры воспитатель показывает новый дом принцессе и говорит: «Это ваш новый дом — башня. Вы довольны, принцесса? Хорошо постарались наши строители! Они могут строить и другие красивые дома.

#### ***Игра-ситуация «Строим забор».***

Воспитатель говорит детям, играющим со строительным материалом: «Это у вас стройка? Что вы строите? Саша, что это у тебя? домик. А у тебя, Галя? Тоже домик? Я вижу, на стройке есть хороший строительный материал. Для ваших домиков можно построить заборы. Дети, вам хочется, чтобы домик был с заборчиком? У Сашиного домика будет забор и у Галиного домика тоже будет забор. Тогда начинаем новую стройку Посмотрим, какие будут заборчики.

Мы решили строить дом

Для своих зверюшек.

Дом построен, и теперь

Нам заборчик нужен.

Доски обтесали,

Крепко прибивали.

Тук-тук, перестук,

Доски обтесали.

Тук-тук, перестук,

Крепко прибивали.

Хорошие заборы получаются. Вот заборы готовы. К Сашиному забору подошла киска, мурлычет. Давайте пустим ее в дом. На Галин забор взлетел петушок: «Ку-ка-ре-ку!» Получилась настоящая деревня».

***Игровая ситуация «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 РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ

### ***Сюжетная 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», «строительный материал».

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.

### ***Сюжетная игра «День рождения Степашки»***

Цель: формировать знания детей о столовых предметах, закреплять умение играть с сюжетной игрушкой; воспитывать внимательность, заботливость, ответственность; расширить словарный запас: ввести понятия «праздничный обед», «именины», «сервиз».

Оборудование: игрушки, которые могут прийти в гости к Степашке, столовые предметы – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюдца, салфетки, скатерть, столик, стульчики.

Ход игры:

Воспитатель сообщает детям о том, что у Степашки сегодня день рождения, предлагает пойти к нему в гости и поздравить его. Дети берут игрушки, идут в гости к Степашке и поздравляют его. Степашка предлагает всем чай с тортом и просит помочь ему накрыть стол. Дети активно участвуют в этом, с помощью воспитателя сервируют стол в процессе игры.

### ***Сюжетная игра «Путешествие с Доктором Айболитом»***

Цели: формировать умение менять свою игровую роль; развивать умение развёртывать ролевой диалог.

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

Ход игры:

В-ль: Дети, мы с вами отправимся в интересное путешествие. Вы хотите со мной путешествовать? (Да).

В-ль: Ой, а это кто к нам пришел? (Ответы детей). Правильно, это же добрый доктор Айболит. Давайте с ним поздороваемся и ему улыбнемся. (Обращается к Айболиту). Доктор Айболит, а что случилось?

Д. А.: Кукла Маша заболела,

Кашу манную не ела,

Надо Машу полечить,

Спать в кроватку уложить.

В-ль.: Ой, жалко Машу, она заболела.

Д. А.: А чтоб вылечить Машу, необходим мой волшебный чемоданчик, а я его где-то оставил.

В-ль: Надо помочь Д. А. вылечить Машу, давайте пойдем в детский сад и там его поищем. (Преодолеваем препятствия ручеек, камушки и т. д.) А вот и твой волшебный чемоданчик.

### ***Сюжетная игра «Путешествие с Доктором Айболитом» (2 вариант).***

Цели: продолжать формировать умение менять свою игровую роль; развивать умение развёртывать ролевой диалог.

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

Ход игры:

В-ль: Теперь вы тоже доктора. Пойдемте, полечим кукол, которые болеют. (Дети отображают действия взрослого, а воспитатель напоминает их последовательность).

В-ль: Молодцы! Хорошими вы были докторами!

В-ль: Кукла Маша больше не болеет и куклы тоже.

В-ль: Дети, раз, два, покрутись и в ребят превратись.

В-ль: А что это такое? (*Обращает внимание на медальки*). Да это же доктор Айболит вам дарит свои фотографии, чтоб вы помнили, какими замечательными вы были докторами.

### **Сюжетная игра «Печем пирожки»**

Цель: подводить детей к самостоятельному созданию игровых ситуаций, развивать умение вести ролевой диалог.

Оборудование: кухонная посуда, куклы, детали строительного набора (небольшие шарики, разрезанные пополам, предметы-заместители).

Ход игры:

В-ль: -Дети, вы хотите со мной поиграть? Я буду пирожки печь. Посмотрите, что у меня есть (*снимает крышку с коробки и кладет ее рядом*).

-Я буду тесто месить для пирожков. Вот так! (*Перемешивает в коробке детали из строителя*). С чем вы любите пирожки? С повидлом? Вот этот пирожок для тебя, он с повидлом (*показывает, как летит пирожок*).

-Ой, а куда же мне положить пирожки? На чем будем их печь? (Хорошо, если кто-то из догадается детей, что для этого можно использовать лежащую на столе крышку от коробки.) Действительно, сюда можно пирожки класть! Пусть это будет противень, как у мамы на кухне.

-Вот здесь будет Сонин пирожок с повидлом. А с чем Сережа любит пирожок? Хочешь с капустой или с яблоками? Вот он, пирожок с яблоками.

-У нас осталось еще место, давайте еще пирожок сделаем. Кто мне поможет?

-Полина, замеси тесто. Вот как у тебя хорошо получается!

-А теперь лепи пирожок вот так, как я. Клади его на противень. (*Предлагает другим детям*.) Много пирожков получилось. Не осталось ни одного свободного места. Надо в духовку ставить, пусть пекутся. А где же у нас будет духовка?

-Оля, где будем печь пирожки? Вот здесь? (*Можно использовать любые заместители*.) Это плита? Включай скорее! Поставили пироги.

- А как там наши пирожки?

-Понюхайте, как вкусно пахнет.

-Оля, посмотри, пирожки уже зарумянились?

-Конечно, они готовы. Я сейчас их вытащу из духовки. Осторожно, горячо!

-Угощайтесь. Вот это чей пирожок? Вкусно?

(*Раздаю пирожки всем*).

Вот какие пирожки получились вкусные.

Мы поели, а куклы голодными остались. Они тоже хотят пирожков.

### **Сюжетная игра «Купание куклы»**

Цели: формировать умение объединять игру единым сюжетом: сначала куклу надо раздеть, выкупать, одеть, уложить спать, правильно называть предметы и их назначение; развивать игровые умения и навыки.

Оборудование: ванночка, мыло (кирпичик, мыльница, полотенце, ковшик (*все предметы в 2-3 экземплярах*); кукла Катя (у неё *«испачканы»* руки).

Ход игры:

Воспитатель, обращаясь к кукле, спрашивает:

Ах ты, девочка чумазая,

Где ты руки так измазала?

Затем говорит детям.

-Кукла Катя испачкалась. Надо её выкупать. Что нам для этого нужно?

Когда мытьё куклы закончено, воспитатель предлагает Эле вытереть её полотенцем.

-Кукла стала чистой.

Затем куклу одевают и укладывают спать.

Игру можно повторить 2-3 раза с привлечением детей, у которых низкий уровень игровых умений и навыков.

### **Сюжетная игра «Покатаем кукол на машине»**

Цели: знакомить детей с профессией шофёра и правилами безопасного проезда на транспорте; продолжать развивать умение выполнять действия в соответствии с ролью (*шофёр, пассажир*) и вести ролевой диалог.

Оборудование: набор строительного материала (кубики, пластины, кирпичик, рули (2-3 шт., куклы, образные игрушки (мишка, заяц, лисичка).

Ход игры:

Воспитатель сажает на машину (*сделанную заранее из крупного строительного материала*) куклу Катю. Говорит: Кукла хочет покататься на машине. А кто будет шофёром?

- Спасибо, Саша, ты был хорошим шофёром. Посмотри, к тебе пришли ещё ребята. Они тоже хотят покатать свои игрушки. Как вы попросите об этом Сашу? (*Саша, покатай, пожалуйста, мою Свету.*)

- А чтобы вам не пришлось долго ждать, давайте попросим Ваню тоже быть шофёром. Поможем ему построить машину. Вы приносите нам кубики, кирпичики, а мы с Ваней будем строить. Приглашай пассажиров.

### **Сюжетная игра «Зоопарк»**

Цели: помочь создать игровую обстановку; развивать умение действовать в соответствии с принятой на себя дополнительной ролью.

Оборудование: строительный материал (крупный, мелкий Лего), набор зверей, касса, билеты.

Ход игры:

– Сегодня к нам приехал зоопарк. В зоопарке вы можете увидеть разных диких животных! Спешите, спешите!

В зоопарке весёлые зверята.

Раздаю детям билеты в «*зоопарк*».

- Ребята, а кто из вас был в «*зоопарке*»?

- Скажите, а зоопарк – это что?

ЗООПАРК – зоологический парк, то место, где можно увидеть разных животных. Их привезли из разных стран.

- А кто ухаживает за животными в зоопарке? - А что он ещё делает в зоопарке? (*охраняет, оберегает*).

- Из чего сделан наш мини – зоопарк? Это значит какой? (*маленький*).

- А чтобы звери не разбежались, что сделано для зверей (*вольеры*).

- А вольеры из чего построены? (*из Лего*) .

- Очень красивый зоопарк. Большой и просторный.

- Давайте посмотрим, какие животные живут в нашем зоопарке? (*Дети перечисляют*)

- Наши животные приехали к нам из жарких стран, где зимой тепло, и им будет холодно у нас.

- Как вы думаете, что нужно сделать для того, чтобы они смогли перезимовать нашу холодную зиму? (*Построить им домики*).

- Я вам предлагаю построить домики из деревянного строительного материала.

Домики для животных мы построили. Теперь им не страшна наша суровая и холодная зима.

- Вам понравилась игра в зоопарк?

- Какие животные вызвали у вас интерес?

- С какими животными вам не хотелось бы встретиться в лесу?

- Как ты думаешь, дикие животные нуждаются в нашей помощи, как домашние?

- Почему нельзя заводить диких животных в квартире?

Наша экскурсия по зоопарку закончилась, но мы ещё с вами сюда приедем.

### **Сюжетная игра «Стирка кукольного белья»**

Цели: формирование умения объединяться по двое-трое для самостоятельных игр; способствовать становлению сюжетно игры с куклами, обогащать содержание таких игр.

Оборудование: ванночка, мыльница, мыло (предмет-заместитель, стиральная доска, утюг; кукольное бельё; стойка для развешивания белья; гладильная доска.

Ход игры:

Воспитатель обращается к детям:

- Мы с вами купали кукол и забыли постирать их грязное бельё. Что нам для этого нужно?

(Воспитатель расставляет предметы так, чтобы было удобно стирать вдвоём (*втроём*). Можно стирать всем вместе в одном большом тазу или отдельно в маленьких тазах - главное, чтобы дети находились рядом).

Когда всё необходимое для стирки готово, педагог спрашивает:

- Можно стирать бельё?

- Ничего не забыли принести? (*Нельзя, потому что не принесли воды*).

По совету воспитателя дети выливают грязную воду и наливают чистую холодную, для полоскания белья. Затем педагог поясняет:

- Когда бельё выстирано, выполоскано, его надо отжать, встряхнуть (*показывает*) и повесить сушить.

Дети повторяют все действия взрослого. После того как бельё развешено, воспитатель предлагает убрать всё на место и приготовить утюги, чтобы погладить высохшее бельё.

В конце игры педагог говорит:

- Вот какое чистое стало кукольное бельё. Надо его сложить в шкаф. Наши дочki привыкли к порядку.

Игру можно повторить 2-3 раза с различными детьми. Воспитатель поощряет самостоятельные объединения малышей для игры.

### ***Сюжетная игра «Семья»***

Цели: формировать умение действовать согласно принятой роли и менять свою игровую роль в зависимости от развёртывающегося сюжета.

Оборудование: куклы, игрушечная посуда, мебель, постель для кукол, игрушечные инструменты для мальчиков (*молоток, отвёртка и пр.*)

Сегодня мы поиграем в игру «Семья». Недаром говорится в народе: «*Вся семья вместе и душа на месте*».

- Как вы думаете, что такое семья? Кто есть в семье?
- Какие обязанности у папы?
- Какие обязанности у мамы?
- Что делает их ребенок?
- Расскажите, как вы заботитесь о своих близких, как помогаете им?
- Дети, а если кто – то из членов вашей семьи заболел, что вы будете делать? (*Обобщаю ответы детей*).

А ещё наша семья и другие посетители будут ходить в магазин и парикмахерскую. Для чего люди ходят в магазин (обобщаю ответы детей, а в парикмахерскую (обобщаю ответы детей)?

- Как вы думаете, с чего мы начнем игру?
- Правильно, сначала распределим, кто будет папой, кто мамой, кто врачом, ведь кукла больна. Кто будет помогать врачу, будет медсестрой? Аптекарем? Кто будет работать парикмахером? Продавцами? Кассирами? Директором магазина?

(*Распределение ролей по желанию детей*)

- А что еще нужно для игры?
- Правильно, надо выбрать место для игры.

(*Выбор места игры*)

- Действительно, в кукольном домике нам удобно будет играть.
- Дети, вам понравилась игра?
- Хотели бы вы еще поиграть в эту игру?

### ***Сюжетная игра «Парикмахерская»***

Цель: формировать умение принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия, использовать во время игры инструменты парикмахера и называть их.

Оборудование: куклы, расчески (предметы заместители, зеркало, ножницы, ленты).

Ход игры:

Воспитатель обращается к детям: «У куклы Кати сегодня день рождения. Катя хочет сделать красивую прическу. Я буду парикмахером. (*Воспитатель надевает шапочку парикмахера на голову*) Причешу Катю красиво. Виолетта, а ты хочешь причесать свою куклу? Давай играть вместе. Ты тоже будешь парикмахером.

Я причешу Катю, а ты свою куклу. Теперь давай подстрижем нашим куклам челки (*вместо ножниц нужно взять предмет заместитель – палочку*). Вот так. Проверим, ровно ли мы постригли куклам волосы. Для этого еще раз причешем их.

Сейчас можно и бантики завязать им. Я возьму красный. У Кати красное платье и красный бантик ей подойдет. А у твоей куклы платье, какого цвета? Какой ты возьмешь бантик?

Вот какими красивыми стали наши куклы. Теперь можно пойти в магазин, чтобы выбрать Кате подарок ко дню рождения».

По ходу игры можно задавать вопросы как детям так и куклам. Игру можно повторить с другим ребенком, после причесывания можно пойти в кино, театр. Во время игры можно использовать потешку «*Расти, коса*».

### ***Сюжетная игра «Уложим куклу спать»***

Цель: формировать умение выполнять несколько взаимосвязанных действий и принимать на себя роль мамы.

Оборудование: кукла, кровать, постельные принадлежности.

Дети сидят полукругом, воспитатель напротив детей. На детском столике кровать с матрасом, подушкой, одеялом и маленьким стульчиком для куклы, спрашивает: «*Кто же будет спать в кроватке? Катя будет спать. Где же Катя?*» Приносит куклу Катю и обращается к ней: «*Катя, где ты была?*» – «*Гуляла*», «*Ты долго гуляла?*» – «*Долго. Я устала*». «*Ты спать хочешь?*» – «*Да, я хочу спать*».

«*Дети, Катя хочет спать*». «Катя, надо снять туфли, шапочку, платье, бант и сложить все на стульчик» (стул ставит рядом с кроватью, затем воспитатель обращается к каждому ребенку, спрашивая о каждой вещи, что это? – туфельки – сама тут же называя: Что это? – платье и т. д. «*Что*

надо снять? – Платье». Кукла ложится, засыпает. Воспитатель поет колыбельную песенку:

Баю-бай, баю-бай,  
Ты собачка, не лай,  
Белолоба, не скули,  
Нашу Катю не буди.  
И л и  
Люли, люли, люли,  
Прилетели гули,  
Сели гули на кровать,  
Стали Катеньку качать, убаюкивать:  
«Баю-бай, баю-бай,  
Катя, глазки закрывай».  
Дети ей вторят.

### ***Сюжетно-ролевая игра «Детский сад»***

Цель. Ознакомление детей с трудом взрослых, работающих в детском саду. Развитие способности взять на себя роль.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, предметы-заместители.

Игровые роли. Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с экскурсии по детскому саду. Во время экскурсии он обращает внимание детей на то, что в саду много групп и много детей. Всем детям в саду живется весело и интересно, потому что о них заботятся взрослые: повар готовит пищу, занятия, врач делает детям прививки, лечит их, няня убирает в групповой комнате, подает пищу, воспитатель занимается с детьми, играет с ними.

После экскурсии воспитатель спрашивает детей, что они видели, и предлагает каждому попробовать побыть поваром, няней, воспитателем, музыкальным работником.

Педагог может сначала сам показать действия с предметами. Например, играя роль повара, воспитатель готовит необходимые предметы для приготовления супа: кастрюлю, ложку, чтобы мешать суп, морковь, картофель и т. д. При этом воспитатель использует предметы-заместители. После этого предлагает одному из детей сварить суп.

### ***Сюжетно-ролевая игра «Семья»***

Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Игровой материал. Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал, игрушки-животные.

Игровые роли. Мама, папа.

Ход игры.

Игра начинается с того, что педагог вносит в группу большую красивую куклу. Обращаясь к детям, он говорит: «Дети, куклу зовут Оксана. Она будет жить у нас в группе. Давайте вместе построим ей комнату, где она будет спать и играть». Дети вместе с воспитателем строят для куклы комнату.

После этого воспитатель напоминает им, как можно играть с куклой: носить ее на руках, катать в коляске, на машине, кормить, переодевать. При этом подчеркивает, что с куклой следует обращаться бережно, ласково разговаривать с ней, проявлять заботу о ней, как это делают настоящие мамы.

Затем дети играют с куклой самостоятельно.

После этого воспитатель может внести еще одну Куклу — подружку Оксаны, куклу Катю. Педагог знакомит детей с новой куклой, рассказывает, как нужно с ней играть, где обе куклы будут жить.

### ***Сюжетно-ролевая игра «Кукла»***

Цель. Закрепление знаний о разных видах посуды, формирование умения использовать посуду по назначению. Воспитание культуры поведения во время еды. Закрепление знаний о названиях одежды. Закрепление у детей навыка правильно в определенной последовательности раздеваться и складывать свою одежду.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, картинки с изображением элементов картины «Игра с куклой».

Игровые роли. Мама, повар, няня.

Ход игры.

#### ***1-й вариант. Кукла Катя обедает.***

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кукла Катя сидит за столом. Воспитатель говорит: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочередно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего. По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, ложку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и

поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

## **2-й вариант. Подбери посуду для кукол.**

Воспитатель ставит на стол три куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель говорит, как он называется. Потом спрашивает об этом предмете у детей. Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, никому не нужна?». Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне.

После этого педагог спрашивает каждого из детей, кем бы он хотел сейчас быть: поваром, няней или девочкой, собирающейся обедать. Предлагает детям самим поиграть.

## **3-й вариант. «Кукла хочет спать».**

Педагог приносит куклу и говорит, что кукла очень устала и хочет спать, просит детей помочь ей раздеться.

Дети поочередно по указанию воспитателя снимают с куклы одежду и, аккуратно сложив ее, кладут на кукольный стул. Так, один ребенок снимает фартук, другой — платье и т. д. Воспитатель руководит их действиями, помогая правильно сложить ту или иную часть туалета куклы, показывая, как надо правильно это сделать. Когда кукла совсем разделась (осталась лишь в рубашке), ей надевают тапочки и ведут ее к кровати. Уложив куклу в постель, воспитатель поворачивает ее набок, кладет ее руки под щеку, заботливо укрывает, нежно гладит по голове и говорит: «Спи!» Показав детям, что кукла заснула, воспитатель просит их вести себя тихо и, приложив палец к губам, на цыпочках, вместе с детьми покидает групповую, где спит кукла.

## **4-й вариант. Куклы проснулись.**

На кроватках спят 2 куклы: большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кровати. Узнали ее? Да, это кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти ее одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?». «Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье.

Примеряем платье, если маленькое, складываем у кровати Тани. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее белье по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню.

По окончании этой игры одетая с помощью детей кукла здоровается с каждым из детей, благодарит каждого из них за помощь, ласково гладит по голове, весело пляшет для детей, которые хлопают в ладоши и затем благодарят куклу за пляску.

## **Сюжетно-ролевая игра «Поездка»**

Цель. Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал. Строительный материал, куклы, игрушки-животные, предметы-заместители.

Игровые роли. Машинист, шофер, пассажир.

Ход игры.

Воспитатель может использовать разные варианты игры в зависимости от того, на что направлены игровые действия.

### **1-й вариант.** Игровые действия воспитателя направлены на детей.

Воспитатель начинает игру: «Сейчас буду строить что-то очень интересное. Кто хочет мне помогать? Принесите, пожалуйста, большие кубы (модули). Вот эти большие круги. Молодцы, спасибо! А теперь принесите мне, пожалуйста, много стульчиков, они тоже пригодятся. Кажется, все готово, можно начинать строить. Знаете, что я хочу вам построить? Машину. Такую большую... С колесами, с кузовом. Построю машину и буду катать моих ребят. Хотите, чтобы я вас покатала на машине?» Воспитатель строит машину и комментирует свои действия. «Сначала построю кабину (берет стулья). Кабина готова. Теперь сделаю руль. Буду рулить. Машина поедет, повезет Сашу, Марину, Вадика... Руль тоже уже готов. Буду делать кузов. Поставлю стульчики вот так, чтобы детям было удобно сидеть, кузов сделаю большой, чтобы все уместились. Осталось только приставить колеса. Все. Машина готова. Ну-ка, садитесь, мои хорошие, в машину, сейчас поедет. Это место для Кати. А это для Пети... Все сели удобно? Можно заводить машину? Чик-чик, мотор включила. А знаете, куда я вас сейчас повезу? В магазин за игрушками. Би-бип! Поехали. Чпшш-ш-ш! Остановка. Приехали в магазин. Сейчас я открою дверь. Выходите. Вот магазин (воспитатель показывает на шкаф с игрушками, которые заранее необычно расставлены и одеты: у кого-то

привязан бант, у кого воротничок, юбочка новая и т. п.). Много в магазине игрушек. Они вам нравятся? Давайте будем покупать игрушки. Зайчика куплю Ванюше. А тебе, Оленька, какую игрушку купить? Ну, вот, кажется, всем купили игрушки. Хорошие игрушки я вам купила? Всем нравятся? Тогда садитесь в машину, поедem назад, в группу. Би-ип! Поехали...».

По дороге педагог делает остановку, покупает в магазине «бутылку» лимонада, угощает детей, стаканчик предлагает сделать из кулачка. Показывает, как можно пить из такого стаканчика. «У кого есть такие же стаканчики? Подставляйте. Буду наливать вам лимонад. Кто еще хочет лимонада? (Тем, кто отказывается пить из стаканчика, дает игрушечную чашку). Все попили? Теперь давайте угостим лимонадом игрушки. Кто попил, может садиться в машину. Все сели? Би-бип. Поехали. Чшш-ш-ш. Приехали в группу. Можно идти играть. Покажите своим игрушкам, где им можно спать, варить обед, а я буду машину чинить. Захотите снова покататься на машине, приходите ко мне. Я вас еще куда-нибудь повезу».

**2-й вариант.** Игровые действия направлены на воспитателя.

Педагог включает детей в игру. «У меня есть рули (показывает разные предметы, которые могут заменить рули). Кто хочет поехать на машине, получите рули». «Вот тебе руль, Вадик. Куда ты поедешь? А что мне привезешь? Катюша, а ты куда поедешь? Тоже в магазин? Хорошо. А что ты мне купишь в магазине? Конфеты? А за конфетами уже Вадик поехал. Давай ты что-нибудь другое мне привезешь? Хлеб? Молодец, правильно. А то у нас на обед хлеба нет». Если воспитатель видит, что ребенок затрудняется в выборе цели, нужно предложить ему свою: «Саша, привези мне, пожалуйста, кирпичи. Я буду своей собачке строить будку. Ей негде жить. Видишь, она вон там, в уголке, сидит и горюет».

После этого воспитатель показывает детям, как из стульчика сделать машину.

Когда дети привезут педагогу продукты, вещи и т. д., он обязательно должен поблагодарить детей за доставку.

«А теперь давайте все вместе поедem на машинах в цирк, посмотрим, как выступает мишка». Воспитатель показывает детям выступление игрушечного мишки. Затем дети на машинах «возвращаются» в группу.

**3-й вариант.** Игровые действия детей направлены на игрушки.

Воспитатель включает детей в игру и ставит перед ними игровую цель: «Сейчас я буду строить кукольный театр. Мне нужны помощники. Кто будет привозить мне игрушки?». Далее воспитатель побуждает к самостоятельному поиску предмета-заместителя и способов реализации игровой цели. «Найдите себе машины и возите мне игрушки. Я буду говорить вам, какие игрушки мне нужны для кукольного театра. Вовочка, привези мне, пожалуйста, зайку. А ты, Лариса, — куклу Дашу. А Виталик привезет детский столик...». Педагог называет те игрушки, строительный материал и прочее, что понадобится для устройства театра. Показывает место, куда можно класть игрушки. Дети возят игрушки, а воспитатель устраивает сцену кукольного театра. Показывая детям кукольное представление, педагог старается в спектакле и при устройстве сцены обязательно использовать все, что привезли дети.

На спектакль воспитатель может предложить детям привезти своих друзей: кукол, медвежат и др.

После спектакля дети развозят все на место. Педагог их непременно благодарит за помощь. Предлагает поиграть с друзьями, которых они пригласили на спектакль. Напоминает, что их гости тоже любят кататься на машине.

Затем дети переходят к самостоятельной игре.

**4-й вариант игры.** Этот вариант можно использовать для приобщения детей к порядку.

Воспитатель приглашает детей в увлекательное путешествие на поезде. Он ставит друг за другом 3—4 стульчика-вагончика и предлагает занять места в поезде. Дети берут дополнительные стульчики, пристраивают их к уже поставленным, и вот — длинный поезд готов к путешествию. В это время воспитатель подбирает с пола различные игрушки и произносит: «Мишка, что ты грустишь? Ты хочешь на поезде прокатиться. И ты зайчик, и матрешка, и кукла Даша». Дети готовы помочь своим маленьким друзьям-игрушкам. Они быстро разбирают их и бережно усаживают на свои колени. «Ребята, — продолжает воспитатель, — в пути мы увидим много интересного и забавного. Посмотрите внимательно, хорошо ли будет видно вашим маленьким друзьям: белочке, зайчику, Маше. Поинтересуйтесь у них. Если им ничего не видно, то посадите их поудобнее. Ну, а теперь — в путь!».

В «пути» воспитатель описывает детям 2—3 воображаемые картинки за окном: «Смотрите, смотрите! Вон два маленьких козленка дерутся, бодаются. А может быть играют. Забавно. А сейчас мы переезжаем речку, едем по длинному мосту. А по речке лодочка плывет. Вы видите? А теперь

мы въехали в густой лес. Что вы здесь видите? А я вижу белочку. Она скачет по ветвям, хочет наш поезд догнать. Но куда ей. Мы быстро едем. До свидания, белочка. (Дети и воспитатель машут воображаемому персонажу рукой). Ну, а теперь мы возвращаемся домой. Приехали. Воспитатель предлагает детям выйти из вагончиков. «Вот мы и дома. Но что это? — восклицает педагог. — Дети, пока мы с вами путешествовали, у нас в группе кто-то побывал, все разбросал, раскидал. Ну и беспорядок! Кто бы это мог быть? Вы не знаете?». Дети осматриваются кругом. «Я догадалась, кто это, — продолжает воспитатель. — Это хитрые шалунишки. Если они появляются где-то, то это просто беда. Никакого житья от них не будет. Все всегда будет валяться, теряться, пачкаться. Вместе с ними жить невозможно! Надо скорее от них избавляться! Вы со мной согласны? Что же нам тоща надо делать с ними, вы не знаете?». Дети дают советы. Воспитатель внимательно их выслушивает и вдруг радостно восклицает: «Вспомнила! Когда я была маленькой, моя бабушка рассказывала мне про хитрых шалунишек и про то, как от них избавиться. Шалунишки не любят порядок и чистоту. И если все быстро убрать по местам, они мгновенно исчезнут. Прогоним шалунишек? Конечно. Итак, начали!»).

Дети разбегаются по групповой комнате и начинают наводить порядок. Воспитатель им помогает. Поддерживать интерес и темп уборки он может с помощью:

- рифмовок («Мы игрушки убираем, шалунишек прогоняем, шалунишки никогда не воротятся сюда» и т. п.);
- обращений к детям («Внимательнее ищите следы шалунишек. Где беспорядок, значит, там поселились шалунишки». «Мне кажется, один из шалунишек прячется среди книг, так они все разбросаны» и т. п.);
- поощрений («Ай-да, Миша! Ай-да, молодец! В таком порядке кубики укладывает. Теперь я уверена, что сюда ни один шалунишка и носа не покажет». «Таня, какая ты умница! Я бы никогда не догадалась под кукольную кроватку заглянуть. А там оказались тарелки, ложки и даже платье кукольное? Ну, а теперь здесь полный порядок!»).

После уборки игрушек воспитатель и дети удовлетворенно оглядывают свою группу. Воспитатель подводит итог проделанной работы: «Вот теперь — совсем другое дело! Если бы не вы, то никогда нам от хитрых шалунишек не избавиться. А теперь я уверена, что вы не пустите их к нам. Я права?»).

В последующем воспитатель может обращаться к образу «шалунишек» (но уже как напоминанию о них): «А вам не кажется, что на кухне у кукол шалунишки резвились?» Кто хочет их прогнать оттуда? Кто уберет там?

### ***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».

**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 «Игрушки 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».

**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, выбирают Доктора и Медсестру, 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. 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 «Парикмахерская»***

**Задачи:** 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»

**Игровой материал:** зеркало, набор расчесок, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, бигуди, лак для волос, одеколон, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

### ***Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»***

**Задачи:** 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.

**Роли:** парикмахер, мастер маникюра, мастер косметического кабинета, кассир, уборщица, клиенты.

**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.

**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.

## СЮЖТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА

### *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.

**Оборудование:** все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

**Возраст:** 4–5 лет.

**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 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.

**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:** 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, медсестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед, карточки и т.д.)

**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 «Семья»*

**Программное содержание:** Закреплять представления детей о семье, об обязанностях членов семьи. Развивать интерес к игре. Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет. Побуждать детей к творческому воспроизведению в игре быта семьи. Учить действовать в воображаемых ситуациях, использовать различные предметы – заместители. Воспитывать любовь и уважение к членам семьи и их труду.

**Игровой материал:** Мебель, посуда, атрибуты для оборудования домика, «детского сада», крупный конструктор, игрушечная машина, кукла – младенец, игрушечная коляска, сумки, различные предметы – заместители

**Игровые роли:** мама, папа, бабушка, дедушка, старшая дочка, дети-дошколята, кукла – младенец.

**Разыгрываются сюжеты:**

«Утро в семье»

«Обед в семье»

«Стройка»

«Папа – хороший хозяин»

«У нас в семье – младенец»

«Вечер в семье»  
«Мама укладывает детей спать»  
«Выходной день в семье»  
«В семье заболел ребенок»  
«Помогаем маме стирать белье»  
«Большая уборка дома»  
«К нам пришли гости»  
«Переезд на новую квартиру»  
«Праздник в семье: мамин день, Новый год, день рождения»

#### **Игровые действия:**

*Мама-воспитатель* собирается и идёт на работу; готовит всё необходимое для занятий с детьми; принимает детей, занимается с ними; играет, гуляет, рисует, учит т.д.; отдаёт детей родителям, убирает рабочее место; возвращается с работы домой; отдыхает, общается со своими детьми и мужем; помогает бабушке, укладывает детей спать.

*Мама-домохозяйка* собирает и провожает дочку в детский сад, мужа на работу; ухаживает за младшим ребёнком (кукла), гуляет с ним, убирает в доме, готовит еду; встречает ребёнка из детского сада, мужа с работы; кормит их, общается, укладывает детей спать.

*Папа-строитель* собирается на работу, отводит ребёнка в детский сад, идёт на работу; строит дома, мосты; возвращается с работы, забирает ребёнка из детского сада, возвращаются домой; помогает жене по дому, играет с детьми, общается.

*Папа-водитель* собирается на работу, отводит ребёнка в детский сад, идёт на работу; подвозит грузы (кирпичи) на стройку, разгружает их, едет за новыми; забирает ребёнка из детского сада, возвращается домой; помогает жене по дому; приглашает соседей в гости на чай; провожает соседей; общается с детьми, играет с ними, укладывает их спать.

*Бабушка* собирает и провожает внуков в детский сад и школу; убирает в доме; обращается за помощью к старшей внучке; забирает из детского сада внучку, интересуется у воспитателя о ее поведении; готовит обед, печёт пирог; спрашивает у членов семьи как прошёл рабочий день; предлагает пригласить на чай (ужин) соседей, угощает всех пирогом; играет с внуками; даёт советы.

*Дедушка* помогает бабушке, папе, читает газеты, журналы; играет с внуками, общается с соседями.

*Старшая дочка* помогает бабушке готовить еду, мыть посуду, убирать в доме, гладить бельё; играет и гуляет с младшей сестрой, общается. *Дети-дошкольники* встают, собираются и идут в детский сад; в детском саду занимаются: играют, рисуют, гуляют; возвращаются с детского сада, играют, помогают родителям, укладываются спать.

#### **Сюжетно-ролевая игра «Я – водитель»**

**Программное содержание:** Расширять у детей представления о профессии шофера, автомеханика. Развивать умение строить ролевой диалог, использовать ролевую речь, творчество в игре, используя реальные предметы для создания игровой обстановки. Воспитывать доброжелательность, готовность прийти на помощь. Воспитывать культуру поведения в транспорте.

**Словарные слова:** бензозаправочная колонка, бензин, канистра, заправщик, кондуктор, механик, жезл, инспектор, права.

**Игровой материал:** инструменты для ремонта машин, бензозаправочная колонка, строительный материал, руль, канистра, шланг для имитации заправки машины бензином, ведро с тряпкой, билеты, деньги, сумка для кондуктора, светофор, жезл, фуражка инспектора ГИБДД, документы водителя (права).

**Игровые роли:** Водитель такси, водитель автобуса, кондуктор, пассажиры, водитель грузовой машины, механик, заправщик, полицейский (инспектор ГИБДД).

#### **Разыгрываются сюжеты:**

«Строим автобус»

«Учимся водить автобус»

«Автобус везет пассажиров»

«Ремонт машин»

«Заправляю машину»

«Мойка машин»

«Грузовая машина везет мебель в новый дом»

«Грузовик возит грузы (кирпичи, песок, снег)»

«Продуктовая машина везет продукты (в магазин, в детский сад, в больницу)»

«Везу пассажиров на вокзал»

«Я поеду в гараж»

«Едем в детский сад»

«Катаемся по городу»

«Едем в гости»

«Поездка на дачу»

**Игровые действия:**

*Водитель такси* доставляет пассажиров до места, берет деньги за проезд, заботиться о пассажирах, помогает положить багаж.

*Водитель грузовой машины* загружает и выгружать грузы.

*Водитель автобуса* управляет автобусом, вращает руль, подаёт сигнал, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их.

*Кондуктор* продает билеты, проверяет проездные билеты, следит за порядком в салоне автобуса, отвечает пассажирам на вопросы, где удобнее им выйти.

*Пассажиры* садятся в автобус, покупают билеты, выходят на остановках, уступают места старшим, пассажирам с детьми, помогают им выйти из автобуса, соблюдают правила поведения в общественном транспорте, общаются; готовятся к дальней поездке – собирают вещи, воду, продукты в дорогу; наряжаются, причёсываются, если едут в гости, в театр.

*Механик* производит ремонтные работы, проверяет состояние машины перед поездкой, моет машину из шланга – вытирает.

*Заправщик* вставляет шланг, заливает бензин, берет деньги.

*Полицейский (инспектор ГИБДД)* – регулирует движение, проверяет документы, следит за соблюдением правил дорожного движения.

## СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

### ***Сюжетно - ролевая игра "Кругосветное путешествие"***

**Цель:** расширять кругозор детей, закреплять знания о частях света, разных стран, воспитывать желание путешествовать, дружеские взаимоотношения, расширить словарный запас детей: «капитан», «путешествие вокруг света», «Азия», «Индия», «Европа», «Тихий океан».

**Оборудование:** корабль, сделанный из строительного материала, штурвал, бинокль, карта мира.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям отправиться в кругосветное путешествие на корабле. По желанию выбирают детей на роли Капитана, Радиста, Матроса, Мичмана. Закрепляем знания о том, что делают на корабле эти люди – их права и обязанности. Корабль проплывает и Африку, и Индию, и другие страны и континенты. Морякам приходится ловко управлять кораблем, чтобы не столкнуться с айсбергом, справиться с бурей. Только слаженная работа и дружба помогают им справиться с этим испытанием.

### ***Сюжетно - ролевая игра "Мы – военные разведчики"***

**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».

**Оборудование:** элементы военной одежды для детей, оружие.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.

### ***Сюжетно - ролевая игра "Космическое приключение"***

**Цель:** научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».

**Оборудование:** космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желаящие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер.

Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

### ***Сюжетно - ролевая игра "Школа"***

**Цель:** уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, воспитать желание учиться в школе, уважение к труду словарный запас детей: «школьные принадлежности», «портфель», «пенал», «ученики» и т. д.

**Оборудование:** ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом уроке другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.

### ***Сюжетно - ролевая игра "Пограничники"***

**Цель:** продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».

**Оборудование:** граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно

распределяют роли Военного командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

### ***Сюжетно - ролевая игра "На станции технического обслуживания автомобилей"***

**Цель:** расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.

**Оборудование:** строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** сообщить детям о том, что на дорогах города очень много автомобилей и эти автомобили очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть станцию технического обслуживания автомобилей. Детям предлагают построить большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслуживающий персонал. Их знакомят с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов и т. д.).

### ***Сюжетно - ролевая игра "Мы – спортсмены"***

**Цель:** дать детям знания о необходимости занятий спортом, совершенствовать спортивные навыки – ходьбу, бег, метание, лазание. Развивать физические качества: быстроту, ловкость, координацию движений, глазомер, ориентировку в пространстве.

**Оборудование:** медали победителям, рекламный щит для демонстрации количества заработанных баллов, спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, канат, лесенки, скамейки и т. д.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям провести соревнование по разным видам спорта. По желанию детей выбирают судей, организаторов соревнования. Остальные дети – спортсмены. Каждый самостоятельно выбирает вид спорта, в котором будет состязаться с соперниками. Судьи присуждают баллы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.

### ***Сюжетно - ролевая игра "Правила движения"***

**Цель:** продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в

дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

*Оборудование:* игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД - милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

*Возраст:* 6–7 лет.

*Ход игры:* детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

### ***Сюжетно - ролевая игра "В кафе"***

*Цель:* учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта.

*Оборудование:* необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

*Возраст:* 5–6 лет.

*Ход игры:* в гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригласить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

### ***Сюжетно - ролевая игра "Космонавты"***

*Цель:* расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку, расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

*Оборудование:* космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

*Возраст:* 5–6 лет.

*Ход игры:* воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на

Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

### ***Сюжетно - ролевая игра "В библиотеке"***

*Цель:* расширить кругозор детей, научить детей правильно пользоваться услугами библиотеки, применять знания литературных произведений, ранее полученных на занятиях, закрепить знания о профессии библиотекаря, воспитать уважение к труду библиотекаря и бережное отношение к книге, расширить словарный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».

*Оборудование:* книги, знакомые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.

*Возраст:* 5–6 лет.

*Ход игры:* воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть внимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. Некоторые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмотреть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.

### ***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.

**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:** 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.)

**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 «Почта»***

**Программное содержание:** Формировать у детей представления о труде работников почты. Расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции. Развивать воображение, мышление, речь. Воспитывать самостоятельность, ответственность, желание приносить пользу окружающим.

**Словарная работа:** печать, посылка, почтальон, сортировщик, приемщик.

**Игровой материал:** столик для отправки и получения посылок, почтовый ящик, сумка почтальона, конверты с бумагой, марки,

открытки, коробки для посылок, детские журналы и газеты, атрибуты к персонажу «голубь», деньги, кошельки, печать, машина.

**Игровые роли:** Почтальон, сортировщик, приемщик, шофер, посетители.

**Разыгрываются сюжеты:**

«Пришло письмо, открытка»

«Почтовый голубь принес письмо»

«Отправить поздравительную открытку»

«Покупка журнала на почте»

«Отправить посылку своей бабушке»

«Посылка от сказочного героя»

«Шофер везет почту»

**Игровые действия:**

*Почтальон* берет на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по адресам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик. *Посетитель* отправляет письма, открытки, посылки, упаковывает их; покупает конверты, газеты, журналы, открытки; соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь; получает письма, газеты, журналы, открытки, посылки.

*Сортировщик* сортирует письма, газеты, журналы, посылки, ставит на них печать; объясняет шоферу куда ехать (на железную дорогу, в аэропорт...).

*Шофер* вынимает из почтового ящик письма и открытки; подвозит на почту новые газеты, журналы.

### ***Технологическая карта***

#### ***сюжетно-ролевой игры «Телевидение»***

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.

2. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.

3. Знакомить детей с профессиями людей, работающих на телевидении. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.

4. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру телевизионного искусства. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

### **Предварительная работа**

1. Экскурсия на телевидение: рассматривание обстановки съёмочной площадки и оборудования, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников телевидения. Наблюдение за тем, как проходит съёмка телепередач. Рассказ работников телевидения о своей работе.
2. Беседы с детьми о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей: «Для чего нужно телевидение», «Любимые телепередачи», «Чем можно заменить телевизор», «Как снимается телепередача», просмотр презентации «Откуда пришло телевидение», «Кто работает на телевидении», просмотр познавательных и развлекательных телепередач.
3. Чтение литературных произведений А. Барто «Сильное кино», «В кинотеатре», М. Зощенко «Актёр», М. Пришвин «Начало осени», Б. Житков «Как идет свет по проводам», М. Алимбаев «Что за странная страна».
4. Дидактические игры: «Разрезные картинки», «Из какой это сказки?», «Чего не хватает?», «Корреспондент», «Составь мультфильм», «Кто больше назовет телепередач», «Кому, что нужно для работы», «Что нужно режиссеру».
5. Выставка детских рисунков «Детское телевидение», «Кино глазами детей», «Реклама к спектаклю» (коллективная работа), рисование вывесок, коллективный коллаж «На телевидении».
6. Составление мини-энциклопедии «Все о телевидении»

**Развивающая предметно-игровая среда:** компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, сумка для телевизионной аппаратуры, «телевизор», микрофон, телефон, рации, «хлопушка»; символика различных программ; элементы костюмов, грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации, ширма, фотографии; костюмы для театрализованной деятельности, маски; логотип передачи в виде аппликации, значков-определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Режиссер – следит за актерами и их игрой. Дает команду, когда начинать съемку фильма, и когда ее остановить.

Помощник режиссёра – приглашает участников и зрителей на телепередачи.

Оператор – снимает на видеокамеру телепередачу.

Телеведущий, диктор – знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы.

Репортер – корреспондент – берет интервью, ведет репортаж с места событий.

Художник-оформитель – рисует и ставит декорации.

Фотограф – делает снимки с места событий, составляет каталоги, отправляет фотографии на выставки, создает рекламу.

Зрители, телезрители – смотрят фильм, передачу.

Участники телепередач – участвуют в телепередачах, дают интервью.

#### **Второстепенные**

Директор – принимает на работу, ищет спонсоров, проверяет работу.

Гримёр – гримирует актёров.

Костюмер – одевает актёров в костюмы.

Охранник – следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел.

Шофер – привозит оборудование, съёмочную группу к месту событий.

Грузчик – загружает в машину костюмы, декорации к съёмке, помогает в установке съёмочной площадки, ширм.

#### **Варианты начала игры**

1-й вариант. «Телестудия». На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очередность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.

2-й вариант. Телепередача «Наш любимый детский сад». Художники-оформители создают логотип телепередачи, декорации, определяют место для съёмочной площадки и оформляют её. Корреспонденты отправляются на экскурсию по детскому саду и группам, берут интервью, составляют текст телепередачи. Режиссёр выбирает телеведущих, даёт команду на начало съёмки. Помощник режиссёра приглашает и размещает телезрителей в зале. Оператор настраивает аппаратуру, готовится к съёмке.

3-й вариант. Открыть конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу.

4-й вариант. «Визит к гримёру, костюмеру». Телеведущие, актёры приходят к гримёру. Он изменяет их внешний вид: макияж, причёску. Ведёт их

к костюмеру, объясняет, какая одежда нужна для телепередачи. Костюмер и его группа подбирают одежду для телеведущих, актёров в соответствии с заказом. Телеведущие, актёры благодарят костюмера и гримёра за хорошую работу.

5-й вариант. Создание проблемных ситуаций:

1)открытие кафе, где будет проходить дегустация соков и посещение бесплатного караоке клуба – обращаются за помощью к работникам телевидения;

2)при открытии супермаркета незаметно для детей вносится пакет с посторонним предметом, ведётся наблюдение за действиями детей: Возьмут ли в руки пакет? Обратятся ли к охране? Привлекается внимание работников телевидения, которые разрабатывают программу о правилах поведения при обнаружении посторонних предметов.

### **Руководство игрой**

1.Обогащение содержания игры:

☐ приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию;

☐ приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, осветительных приборов, требование установить кабель-каналы.

2.Советы:

☐ открыть буфет или столовую для персонала и участников телепередач;

☐ необходима хорошая реклама, анонс телепередачи, чтобы привлечь телезрителей;

☐ выпуск и показ интересных и познавательных телепередач.

3.Создание проблемных ситуаций:

☐ Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера?

☐ Что делать, если на съёмку не пришёл главный её участник?

☐ У меня проблемы с нестандартной фигурой и я не могу подобрать себе платье, костюм для съёмки. Что делать? К кому обратиться?

☐ Отключили свет, что делать? (Обзвонить участников телесъёмки, обговорить и определить удобное время и место съёмки);

☐ Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования);

☐ Закончилась плёнка в видеокамере, что делать? (Обратиться к директору с просьбой привезти плёнку);

☐ Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников из телестудии, позвонить в пожарную охрану).

### **Окончание игры**

1-й вариант. Рабочий день закончен. Сегодня в телестудии хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу по съёмке различных телепередач.

2-й вариант. Сотрудники телестудии закрываются на обеденный перерыв, после чего мы опять продолжим работу.

3-й вариант. На телестудии отключили свет, сотрудники временно распускаются на перерыв.

### **Анализ игры:**

•интервьюирование телезрителей: почему они смотрят именно ту или иную телепередачу, устраивает ли их сюжет передач, телеведущие, что нравится, что нет, что хотели бы изменить;

•вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому, понравилась или не понравилась роль?

### **Игры-спутники:**

-телепередачи на разные темы («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»);

-реклама мероприятий («Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»);

-реклама предприятий («Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин»);

-реклама продукции («Студия аэродизайна», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»);

-прогноз погоды («Метеостанция»);

-сводка происшествий («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);  
-интервью сотрудников разных предприятий («Туристическое агентство «Вокруг света», «Ветеринарный медицинский центр») и др.

### **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Метеостанция»**

**Цель игры:** формирование коммуникативной компетентности.

**Задачи:**

1. Познакомить с профессиями: метеоролога, синоптика, исследователя, лаборанта, геолога, биолога; их функциями. Формировать представление о значении погоды в жизни человека, растительного и животного мира;
2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
3. Упражнять в умении взаимодействовать друг с другом, самостоятельно распределять роли, развивать сюжет игры.

**Предварительная работа**

1. Расширение знаний о погоде, природных явлениях, народных приметах, беседы с использованием информационно-коммуникационных технологий, наблюдения, опыты и эксперименты, дидактические игры.
2. Работа с планетарной моделью и знакомство с народными приметами, проверка их в жизни.
3. Экскурсия на действующую метеостанцию, с целью более подробного изучения работы метеостанции, знакомства с профессией метеоролога.
4. Знакомство с приборами-помощниками, их функциями и устройством, учить снимать показания с приборов, определение условных обозначений, для фиксации результатов наблюдений.
5. Ориентировка в пространстве с помощью компаса, создание своими руками приборов-аналогов из различных материалов.
6. Наблюдения, сбор и зарисовки данных, работа с календарем природы, с картотекой примет, заполнение дневника наблюдений, создание календаря погоды по месяцам и

ежедневной газеты «Прогноз погоды» для всего детского сада.

7. Разыгрывание игровых ситуаций, театрализация.
8. Просмотр видеосюжетов, фильмов, презентаций, мультфильмов по теме, чтение энциклопедий, загадок, рассматривание картинок.

**Развивающая предметно-игровая среда:** перечень метеоборудования: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конус-ветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объема, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.

**Предполагаемые роли и игровые действия:**

**Главные**

Метеоролог – занимается наблюдениями за погодой, собирая данные приборов, предсказывает с заданной вероятностью погоду на ближайшее будущее, производит разные действия, измерения и расчеты.

Синоптик – это метеоролог, который специализируется на анализе атмосферных процессов. Если метеорологи занимаются наблюдением и первичным анализом, то основная функция синоптиков – это составление прогнозов, предсказание будущего состояния погоды.

Исследователь – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений.

Лаборант – делает лабораторные анализы, проверяет химический состав выпавших осадков, уровень загрязнения атмосферы и т. д.

**Второстепенные**

Геолог – это специалист, занимающийся выявлением и оценкой месторождений полезных ископаемых, а также изучением других особенностей земных недр.

Биолог – наблюдает зависимость животных, растений и человека от погодных условий, исследует влияние погодных условий и природных явлений на живые организмы; собирает тематический материал, исследует его, организует проведение экспериментов и разрабатывает технологии практического применения полученных результатов.

Механик по ремонту оборудования – проверяет оборудование перед началом работы метеостанции, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

Шофер – привозит оборудование, производит перевозку необходимых материалов для проведения экспериментов и т. д.

Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, контролирует работу специалистов.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с

новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу.

2-й вариант. Объявить, что метеорологи и синоптики нашего города по своим исследованиям и наблюдениям выявили сейсмическую нестабильность, городу грозит опасность. Им нужна помощь геологов, биологов и других специалистов для подтверждения или опровержения этих данных.

3-й вариант. Открыть курсы по обучению метеорологов и синоптиков с последующим устройством на работу.

4-й вариант. Объявить, что из другого близлежащего города пришло тревожное сообщение о надвигающейся буре, эти данные нужно проверить на метеостанции. Метеорологам и синоптикам предстоит сделать точный прогноз – обойдет ли стороной город эта буря.

5-й вариант. Объявить, что в нашем городе скоро будут проводиться соревнования, например Олимпиада, поэтому нам нужна помощь специалистов метеостанции для составления метеопрогнозов для спортсменов.

7-й вариант. Объявить, что местному телеканалу требуются точный метеорологический прогнозы для извещения населения города.

### **Руководство игрой**

1. Обогащение содержания игры:

☐ расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;

☐ кончились реагенты и химикаты для проведения опытов;

☐ для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку;

☐ сотрудничество метеостанции с другими организациями.

2. Советы:

☐ открыть буфет или столовую для персонала;

☐ поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов.

3. Создание проблемных ситуаций:

☐ Что делать, если был получен плохой прогноз: приближается буря, грядут обильные дожди, возможно наводнение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации).

☐ Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников, позвонить в пожарную часть).

☐ Ударил молния и вывела из строя оборудование (организовать наблюдение за погодой без специальных устройств, вызвать службу ремонта).

### **Окончание игры**

1-й вариант. Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

2-й вариант. Метеостанция закрывается на перерыв.

3-й вариант. Олимпийские игры или спортивные соревнования закончились, поэтому сотрудники метеостанции могут немного отдохнуть.

### **Анализ игры:**

☐ интервьюирование населения города: зачем они слушают и смотрят метеопрогноз, совпадает ли он с действительной погодой в городе, что нравится, что нет;

☐ вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому?

### **Игры-спутники:**

Игру можно использовать в зависимости от ситуации и сюжета в различных лабораториях или как один большой научный центр с разными отделами. Можно использовать отдельные фрагменты игры в различных сюжетно-ролевых играх: «Больница», «Ателье», «Аэрофлот», «Морфлот», «Путешествие», «Космическая станция», «Ферма», «Семья», «Салон красоты», «Телевидение» и др.

Службы спасения: МЧС, Пожарная часть, Полиция, Скорая помощь – в случае чрезвычайной ситуации выезжают на помощь.

## **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Детское кафе»**

**Цель:** формирование коммуникативной компетентности.

**Задачи:**

1. Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, отстаивать свое мнение, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
2. Расширить представления о труде работников кафе; учить соблюдать правила поведения в общественных местах. Учить подбирать атрибуты для игры.
3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.
4. Воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми, ответственность, вежливость.

**Предварительная работа**

1. Беседы: «Что такое «Кафе»?», «Кто работает в кафе?», «Что такое «Меню»?», «Как вести себя в кафе?».
2. Рассматривание картин, иллюстраций и альбомов на тему «Профессии».
3. Дидактические игры: «В гости к Мишке», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати», «Накрой на стол».
4. Продуктивные виды деятельности: составление меню, складывание салфеток, изготовление коробок для пиццы и пирожных.
5. Наблюдение за работой официантов в кафе.
6. Чтение художественной литературы (А. Милн «Винни-пух и все, все, все...», Ю. Кушак «Подарок», П. Воронко «Пирог» и др.).
7. Составление рассказов из личного опыта на тему «Посещение кафе».

**Развивающая предметно-игровая среда:** таблички с надписями: «Администратор кафе», униформа для официантов (фартуки и головные уборы), скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-

меню с картинками; модуль «Кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста (пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.); игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола, халат для уборщицы; музыкальный центр.

**Роли и игровые действия**

**Главные**

Клиент кафе – приходит в кафе, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню блюдо и делает заказ, спрашивает у официанта, что входит в состав блюда, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, составляет списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.

Кондитер – выпекает кондитерские изделия и оформляет их.

Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.

**Второстепенные**

Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.

Уборщица – наводит порядок в кафе.

Ди-джей – ведёт музыкальную программу.

**Варианты начала игры**

1-й вариант. Дети, посмотрите, какая сегодня Вика красивая, нарядная. Вика, расскажи нам, может у тебя какой-то праздник?

Вика: Я в хорошем настроении

Принимаю поздравления.

Собрались мои друзья

День рождение у меня!

Мне исполняется 6 лет!

А давайте сегодня отметим день рождения Вики в детском кафе!

Вы согласны?

2-й вариант.

Объявить конкурс «Лучшее кафе», предложить детям поучаствовать в конкурсе. С этой целью приготовить самые лучшие блюда, привлечь как можно больше клиентов.

3-й вариант.

Объявить по радио, что кафе «Страна чудес» приглашает жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничное меню.

### **Руководство игрой:**

1. Обогащение содержания игры:

- клиент на свой день рождения заказал в кафе клоуна из цирка;
- администратор приглашает в кафе артистов эстрады для выступления на Новогоднем празднике;
- администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов.

2. Советы:

- предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал пока посетитель ждет заказ.
- организовать в кафе игровую комнату, где дети смогут весело провести время.
- предложить составить новое меню.

3. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали?
- К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?
- К кому обратиться, если долго не несут заказ?
- Забыл дома деньги, что делать? (оставить в залог ценную вещь, позвонить и попросить о помощи близких, друзей).
- Ваш столик занят, что делать? (обратиться к администратору, он подберет столик или решит вопрос с вашим столиком).
- На вас случайно официант пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).

### **Окончание игры**

1-й вариант. В кафе сработала пожарная сигнализация, администратор приносит свои извинения, кафе закрывается, посетители расходятся по домам.

2-й вариант. Подходит время закрытия кафе, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

3-й вариант. В кафе обнаружена утечка газа, всем рекомендуется срочно покинуть помещение.

4-й вариант. Празднование дня рождения (Нового года и т. п.) удачно завершено, клиенты довольны обслуживанием, меню и выступлением артистов.

### **Анализ игры:**

- интервьюирование посетителей кафе: почему они пришли в кафе; что понравилось, а что нет?
- вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что можно было сделать по-другому?

### **Игры-спутники:**

Сюжетосложение может происходить по разным темам:

- проведение праздника («Моя семья», «День рождения нашей организации», «Наш город», «Школьные праздники»);
- приглашение ведущих и оформителей праздника («Театр», «Хореографический фестиваль», «Студия аэродизайна», «Цирк», «Телевидение»);
- приобретение атрибутов («Швейное ателье», «Супермаркет»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения», «ГИБДД», «Ветеринарный медицинский центр»);
- сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Пиццерия», «Банк», «Салон связи», «Метеостанция»);
- акции, розыгрыши призов («Ювелирный магазин «Алмаз», «Туристическое агентство «Вокруг света»).

### **Технологическая карта**

#### **сюжетно-ролевой игры «Детективное агентство»**

**Цель:** формирование коммуникативной компетенции.

#### **Задачи**

1. Формировать представления детей о профессии детектива.
2. Развивать умение входить в воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней, создавать необходимые постройки.
3. Развивать умение распределять роли и действовать согласно им; развивать умение сюжетосложения.
4. Воспитывать желание учитывать и уважать интересы других, умение сотрудничать и находить общие решения в различных ситуациях.

## **Предварительная работа**

□ Просмотр мультфильмов: «Следствие ведут колобки», «Приключения поросёнка Фунтика».

□ Беседа на тему «Детективное агентство» и «Профессия – детектив».

□ Дидактические игры: «Кому что нужно?», «Всё о профессиях».

□ Встреча с сотрудниками правоохранительных органов.

□ Чтение художественной литературы: Шолом-Алейхем «Рассказы для детей», Э. Успенский «Следствие ведут Колобки», Н. Кузнецова «Дело о лесной царице», Е. Тривизас «Последний чёрный кот».

□ Изготовление атрибутов для игры: каталог с отпечатками следов животных, билеты, карта, таблички с надписями животных, вывески.

**Развивающая предметно-игровая среда:** подслушивающее устройство, компас, декодирующая карта, фонарик-ручка, бинокль, секретное досье, лупа, усы для маскировки, зеркальные очки, ручка-фонарик, невидимый и проявляющий маркеры, чемоданчик для детектива, энциклопедии, глобус, телефон, компьютер, различные виды конструктора, набор диких животных, билеты, посуда для кормления животных, модули, аптечка, инструменты для ремонта корабля, посуда, еда, колпак для кока, штурвал, бескозырки, компас, спасательные круги, фуражка.

## **Предполагаемые роли и игровые действия:**

### **Главные**

Детектив – принимает заказ клиента: собирает информацию, улики, ведёт розыскную деятельность (наблюдения, беседы со свидетелями, поиск информации в сети интернет), информирует клиента о результатах своего расследования.

Помощники детектива – собирает информацию, улики, ведёт розыскную деятельность (наблюдения, беседы со свидетелями, поиск информации в сети интернет).

Эксперт-криминалист – выезд на место случившегося происшествия, участие в осмотре, изымание улик: следов обуви, отпечатков пальцев, предметов, которые могут оказаться важными вещественными доказательствами.

Свидетели – дают показания.

Клиент – обращается в детективное агентство за помощью, подписывает договор.

### **Второстепенные**

Полицейский – содействует в задержании преступника.

Уборщица – моет кабинет, поливает цветы, выносит мусор, проветривает кабинет.

Шофёр – возит специалистов детективного агентства.

## **Варианты начала игры**

1-й вариант. Воспитатель принимает на себя роль директора зоопарка, который обращается к детям за помощью в розыске пропавшего животного. В игровом городке открывается детективное агентство, которое начинает вести расследование данного происшествия.

2-й вариант. Объявить, что в зоопарке пропало редкое животное.

В игровом городке открывается детективное агентство, которое начинает вести расследование происшествия.

## **Руководство игрой**

1. Обогащение содержания игры:

-приход сотрудников вневедомственной охраны с требованием установить сигнализацию, видеокамеры.

2. Советы: открыть на местном телеканале студию «Происшествия в нашем городе».

3. Проблемные ситуации:

-Пропали улики. Что делать? (Попытаться найти пропавшие улики; сбор новых улик).

-Сломался автомобиль во время слежки. Что делать? (Водитель ремонтирует автомобиль, а детектив вызывает или останавливает проезжавшую мимо машину).

-Во время передачи важной информации по телефону своему помощнику у детектива сломался телефон. Что делать? (предъявив удостоверение, попросить телефон у прохожего).

-Во время слежки помощник детектива подвернул ногу. Что делать? (Сообщить напарнику о случившемся, чтобы он продолжил слежку и обратиться к врачу).

## **Окончание игры**

1-й вариант. Удачно проведено расследование, животное возвращено в зоопарк.

2-й вариант. Преступник осознал свою вину и вернул животное в зоопарк.

## **Анализ игры:**

-интервьюирование клиента: почему он обратился именно в это агентство; что понравилось, а что нет;

-вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что надо сделать по-другому?

## Игры-спутники:

Тема сюжетосложения – происшествие где-либо («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин», «Студия аэродизайна», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи», «Метеостанция», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения», «Туристическое агентство «Вокруг света», «Ветеринарный медицинский центр»).

### *Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ветеринарный медицинский центр»*

**Цель:** формирование коммуникативной компетенции.

#### **Задачи:**

- 1.Познакомить с профессиями ветеринарного врача, лаборанта ветеринарной лаборатории. Формировать умения пользоваться медицинскими приборами; умение оказывать помощь животным. Вызвать интерес к профессии ветеринарного врача, лаборанта.
- 2.Развивать умение понимать эмоциональные состояния другого, умение выслушать, желание оказывать помощь, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
- 3.Расширять словарный запас детей; развивать творчество, самостоятельность в игре, умение совместно разворачивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих; развивать и обогащать сюжет игры, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов и т. д.

#### **Предварительная работа**

1. Чтение стихотворения Веры Инбер «Больница для зверей».
2. Беседа на тему «Врачи – наши помощники», «Для чего нужны ветеринарные лечебницы?», «Научная лаборатория», «Какие службы спасения есть и для чего они?».
3. Прослушивание сказки К.И. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.
4. Рисование на тему «Моё любимое животное».

5. Рассказ о медицинских инструментах (термометре, микроскопе и др.) и их использовании в ветеринарных лечебницах.
6. Изготовление атрибутов для игры (порошков из сахара, муки; таблеток из цветного пластилина).
7. Изготовление плакатов для украшения ветеринарной лечебницы (разукрашивание готовых изображений животных красками, восковыми мелками)
8. Изготовление вывесок из картона: «Научно-исследовательский ветеринарный медицинский центр», «Лаборатория», «Процедурный кабинет», «Аптека», «Охрана».
9. Изготовление масок животных (с привлечением родителей) из картона. Пошив халатов, шапочек, косынок, повязок (с привлечением родителей) из ткани.
10. Сбор тюбиков, коробочек, пластмассовых баночек и т. п.

#### **Развивающая предметно-игровая среда:**

Оснащение: вакцины, порошки, таблетки, капли, бахилы, шапочки, перчатки, колбы, пробирки, шприцы.

Инструменты: микроскоп, шпатель, ватные палочки, капельницы, емкости для одноразовых инъекций, лупа, пинцеты, зеркало, таблицы со схемами, фотографии различных видов вирусов (чума, бешенство), градусники и т. д.

Документация: медицинские карты на каждого «больного-испытуемого», бейджики у каждого работника лаборатории.

#### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

##### **Главные**

Ветеринарный врач – «педиатр для животных». Проводит диагностику, осмотр (слушает, измеряет температуру, проверяет уши) животного; ставит диагноз; выписывает рецепты; дает направление в процедурный кабинет. Лаборант ветеринарной лаборатории – проводит опыты, эксперименты, исследования, делает выводы, фиксирует результаты.

Помощники лаборантов – ассистируют лаборантам, готовят инструментарий для опытов, убирают его на место, помогают фиксировать результаты.

Медсестра – собирает материал для анализов; накладывает повязки; обрабатывает раны; дезинфицирует и раскладывает медицинские инструменты; делает уколы.

Провизор – принимает рецепт; выдает лекарство; пробивает чек.

##### **Второстепенные**

Заведующий лабораторией – руководит лабораторией, координирует работу лаборантов, проводит самые сложные опыты.

Заместитель заведующего лабораторией – помогает заведующему, подносит инструментарий, следит за работой лаборантов и их помощников.

Регистратор – записывает на прием к врачу по телефону, принимает и записывает вызов на дом ветеринарного врача, выдает талон на прием.

Уборщица – протирает пыль, моет пол, стены, скамейки с дезинфицирующим раствором.

Охранник – обеспечивает безопасность учреждения.

Шофер – управляет машиной; принимает вызов, оплату за проезд; следит за чистотой в машине.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Объявить о том, что в нашем городе открывается ветеринарная клиника с новейшим оборудованием. На постоянную работу приглашаются специалисты: ветеринарный врач, лаборант ветеринарной лаборатории, медсестра.

2-й вариант. Объявить о том, что в семье Петровых заболела собака крупной породы по кличке Чарли, ее необходимо отвезти в «Ветеринарный медицинский центр». На улице целый день идет дождь. Чтобы обратно добраться до дома необходимы услуги шофера.

3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: в отдельных районах города были найдены бездомные животные, жителям города грозит опасность, так как животные могут быть больными. Необходимо отловить животных, обследовать их и поместить в приют для бездомных животных.

### **Руководство игрой**

1. Обогащение содержания игры:

☐ расширение «Ветеринарного медицинского центра»: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;

☐ кончились реагенты и химикаты для проведения опытов, анализов;

☐ для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, поэтому необходимо организовать перевозку.

2. Предложения:

☐ Открыть буфет или столовую для персонала.

3. Создание проблемных ситуаций:

☐ Что делать, если были получены плохие анализы при обследовании животных: может быть массовое заражение животных (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации);

☐ Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников из ветклиники, позвонить в пожарную часть).

### **Окончание игры**

1-й вариант. Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

2-й вариант. Ветклиника закрывается на перерыв.

### **Анализ игры:**

• интервьюирование населения города: зачем нужны ветклиники, лаборатории.

• вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому?

### **Игры-спутники:**

- обращение за помощью для животного («Моя семья», «Цирк»);

- оказание услуг по изготовлению лекарств («Фармсервис»), расследованию происшествия («Детективное агентство»);

- в случае чрезвычайных ситуаций на помощь выезжает служба спасения («МЧС», «Пожарная часть», «Полиция», «Скорая помощь»);

- праздники и наряды для животных («Супермаркет», «Швейное ателье», «Студия аэродизайна», «Телевидение»).

### **Технологическая карта**

#### **сюжетно-ролевой игры «Банк»**

**Цель:** формирование коммуникативной компетенции.

### **Задачи**

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

2. Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение соблюдать правила поведения в общественных местах. Развивать умение детей распределять

роли между собой, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

### **Предварительная работа**

1. Просмотр фильмов о работе банка и его служащих.
2. Беседы с детьми из личного опыта «Как мы с мамой ходили в банк».
3. Дидактические игры «Кому, что надо для работы», «Кто, где работает».
4. Игры: «Мы пришли в банк», «Обслуживание клиентов».
5. Чтение художественной литературы: Л. Кларин «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», И. Липсиц «Удивительные приключения в стране экономики», Я. Корчак «Маленький бизнесмен».
6. Просмотр иллюстраций и фотографий о банке.
7. Изготовление атрибутов: касса, компьютер, бланки, элементы одежды.

**Развивающая предметно-игровая среда:** бланки, касса, компьютер, символика банков, элементы одежды, банковские реквизиты, атрибут «Банкомат», телефон, сейф, купюры денег.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Директор банка – руководит, подписывает документы, организует работу банка.

Консультант – консультирует клиентов.

Кассир – выдает и принимает деньги, оформление документов, приём коммунальных платежей, работа с пластиковыми картами.

Клиенты банка – посещают банк, открывают вклады, оплачивают счета.

#### **Второстепенные роли**

Охранник – следит за порядком, просматривает видеозаписи.

#### **Варианты начала игры**

1-й вариант. В городе открывается новый офис Банка, в который требуются сотрудники. После распределения ролей работники банка оборудуют и занимают свои рабочие места.

2-й вариант. Банк объявляет: «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежный кредит. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вы хотите заниматься?».

#### **Руководство игрой**

1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора банка и пригласить на работу менеджера, помощника банкира.

2. Создание проблемных ситуаций:

- Не работает банкомат. Что делать? (Выявить неполадки, вызвать мастера).

- Завис компьютер. Что делать? (Пригласить программиста).

#### **Окончание игры**

1-й вариант. После получения денежного кредита, клиенты открывают свое собственное дело (магазин, кафе, автосервис, салон красоты).

2-й вариант. Объявить о том, что всем, кто брал денежные кредиты, срочно подойти в банк! Банк начинает работу по обратному приему денежных средств. Кассир подсчитывает оставшуюся сумму и возвращает ее в банк, дает чек клиенту. Охранник раздает рекламные буклеты, вежливо общается, помогает вызвать такси.

#### **Анализ игры:**

- интервьюирование служащих банка: что понравилось, какие испытали трудности?

- интервьюирование клиентов: довольны ли своей ролью? Кем бы вы хотели быть?

#### **Игры-спутники:**

- сюжетосложению служит главная услуга банка – выдача денег для покупки или строительства («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Супермаркет», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Салон связи»);

- внештатная ситуация и обращение за помощью («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения», «Телевидение»).

### **Технологическая карта**

#### **сюжетно-ролевой игры «Пиццерия»**

**Цель:** формирование коммуникативной компетентности.

#### **Задачи**

1. Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение принимать и оказывать помощь, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.

2. Расширять у детей представления о труде работников пиццерии; закрепить умение соблюдать правила поведения в общественных местах. Учить подбирать атрибуты для игры.

3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

#### **Предварительная работа**

1. Беседы «Что такое пиццерия?», «Кто работает в пиццерии?», «Что такое меню?», «Как вести себя в пиццерии?».
2. Рассматривание картин, иллюстраций и альбомов на тему «Профессии». Дидактические игры: «Идём в гости», «Накрой на стол», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати».
3. Составление меню, складывание салфеток, изготовление коробок для пиццы и пирожных.
4. Наблюдение за работой официантов в пиццерии.
5. Составление рассказа из личного опыта.

**Развивающая предметно-игровая среда:** таблички с надписями: «Администратор пиццерии»; униформа для официантов (фартуки и головные уборы); скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста пиццы, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки, деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола; халат для уборщицы; магнитола, рекламные листовки.

#### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

##### **Главные**

Клиент пиццерии – приходит в пиццерию, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню пиццу, делает заказ, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, подготавливает списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.

Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.

##### **Второстепенные**

Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.

Уборщица – наводит порядок в кафе.

Ди-джей – ведёт музыкальную программу.

Промоутер – раздаёт рекламные листовки.

Хостесс – встречает клиентов, помогает им расположиться.

Фасовщик – фасует пиццу.

Доставщик пиццы – развозит клиентам пиццу.

#### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Объявить о том, что в нашем городе открывается пиццерия, в которую требуются сотрудники.

2-й вариант. Принять на себя роль диктора телевидения и пригласить жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничную пиццу.

#### **Руководство игрой**

1. Обогащение содержания игры:

- клиент на свой день рождения заказал в пиццерию клоуна из цирка;
- администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов;
- приход дизайнера для оформления пиццерии к новогодним праздникам.

2. Предложения:

– предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал, пока посетитель ждет заказ.

3. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали?
- К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?
- К кому обратиться, если долго не несут заказ?
- Ваш столик занят, что делать?
- Официант случайно пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).

#### **Окончание игры**

1-й вариант. В пиццерии сработала пожарная сигнализация, администратор приносит свои извинения, пиццерия закрывается, посетители расходятся по домам.

2-й вариант. Подходит время закрытия пиццерии, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

3-й вариант. Празднование дня рождения удачно завершено, клиенты довольны.

#### **Анализ игры:**

– интервьюирование клиентов пиццерии: почему они посещают именно эту пиццерию, что нравится, что нет?

#### **Игры-спутники:**

Сюжетосложение может происходить по разным темам:

– проведение праздника («Моя семья», «День рождения нашей организации»);

– приглашение оформителей и реклама («Студия аэродизайна», «Телевидение»);

– приобретение атрибутов («Швейное ателье», «Супермаркет»);

– внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения», «ГИБДД»);

– сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Салон связи», «Метеостанция»);

– акции, розыгрыши призов («Ювелирный магазин «Алмаз», «Туристическое агентство «Вокруг света»).

#### **Технологическая карта**

#### **сюжетно-ролевой игры «Салон связи»**

**Цель:** формирование коммуникативной компетентности.

#### **Задачи**

1.Познакомить с профессией «Оператор сотовой связи», «Менеджер», Консультант». Способствовать отражению в игре элементов социальной действительности. Учить детей самостоятельно распределять роли в соответствии с игровым замыслом. Развивать диалогическую речь.

2.Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, уважительно относиться к окружающим людям, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

3.Воспитывать культуру общения. Воспитывать нравственные

качества: обратить внимание на то, что люди, работающие в профессии «человек-человек» должны быть справедливыми, отзывчивыми, вежливыми.

#### **Предварительная работа**

1. Беседа о профессиях: «Менеджер по продажам», «Оператор сотовой связи».
2. Рассматривание иллюстраций по теме игры.
3. □ Рассказывание из собственного опыта детей и педагога.
4. Чтение художественных произведений: К.И. Чуковский «Телефон», Н. Носов «Телефон».

**Развивающая предметно-игровая среда:** сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов, бейджики для сотрудников (б/у и самодельные), ноутбуки (муляж из футляра диска DVD), рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и др.), терминал (из картонной коробки), каталог моделей телефонов, папка передвижка – коллаж, чеки для терминала, деньги, бланки, подбор игрушек заместителей: брусок кирпичик-телефон, шнурок, верёвочка-шнур, бумажка – деньги, билетик.

#### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

Клиент – обращается в салон связи для покупки телефона и других видов услуг.

Менеджер – закупает необходимое оборудование; контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы; заключает договора с другими компаниями и клиентами.

Оператор-кассир – предлагает различные услуги по обслуживанию телефона, принимает платежи за услуги связи, за товары, купленные в салоне.

Продавец-консультант – обслуживает клиентов, консультирует покупателей, рассказывает о товарах, советует, продает телефоны.

Мастер – устраняет неисправности телефонов, устанавливает домашние телефоны, подключает пользователей интернета.

#### **Организация игровой деятельности**

1 уровень сложности – короткие диалоги, действия с игровым предметом минимальные.

«Приём сломанного телефона»

Клиент: Здравствуйте, у меня сломался телефон.

Продавец: Сдайте его к нам на ремонт. (Клиент отдаёт.)

Продавец: Приходите завтра за телефоном, до свидания.

«Пополнение счёта в терминале» Продавец: Здравствуйте, чем вам помочь? Клиент: Мне нужно пополнить баланс.

Продавец: Хорошо, на какую сумму пополняем? Назовите номер телефона.

2-ой уровень сложности: (диалог удлиняется, действия с игровыми предметами увеличиваются)

«Выбор телефона»

Менеджер: Здравствуйте, проходите, пожалуйста, что вас интересует?

Клиент: Здравствуйте, я хочу себе телефон хороший!

Менеджер: Пожалуйста, посмотрите этот белый – сенсорный.

Клиент: Какие у него дополнительные функции?

«Выбор оператора и тарифного плана»

Клиент: Здравствуйте, помогите мне выбрать оператора и тарифный план.

Оператор: Мы предлагаем различных операторов: МТС, Мегафон, Билайн, посмотрите буклеты...

3 уровень сложности: присоединение третьего персонажа (игрока) – перспектива на детей в старшей группе. С двумя ролями:

«Рабочий день салона сотовой связи»

Продавец: Здравствуйте, проходите к нам, пожалуйста. У нас большой выбор телефонов. Что вас интересует?

Клиент: Я хочу сделать подарок своей маме, покажите, какие телефоны у вас есть.

Продавец: Вот современный, недорогой с фотоаппаратом, флеш-картой. Цвет белый и чёрный. Есть телефон подороже, красного цвета, раскладушка. У него большой экран, много памяти.

«Ремонт сотового телефона» (разрешение конфликтной ситуации)

Клиент: (с недовольством) Здравствуйте, у меня сломался телефон!

Продавец: Здравствуйте, не волнуйтесь, сейчас разберёмся! Что с ним случилось?

Клиент: Не знаю, не показывает экран!

Продавец: Вы его не роняли? Не попадал под воду?

**Игры-спутники:**

-приобретение продукции салона сотовой связи («Моя семья»);

-реклама продукции («Телевидение»);

-сотрудничество с другими организациями («Студия аэродизайна», «Дом мод», «Швейное ателье»);

-заказ обедов для сотрудников («Супермаркет», «Пиццерия»);

-внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

### **Технологическая карта**

#### **сюжетно-ролевой игры «Швейное ателье»**

**Цель игры:** формирование коммуникативной компетентности.

#### **Задачи**

1.Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения. Развивать умение применять в игре знания о способах измерения. Упражнять в умении до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры, самостоятельно развивать сюжет игры.

2.Развивать умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение оказывать помощь, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

3.Расширять знания детей о труде работников ателье, слаженности в их работе, помощниках – машинах. Упражнять в умении различать и правильно называть детали одежды. Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.

#### **Предварительная работа**

1. Экскурсия в швейное ателье: рассматривание обстановки ателье и оборудование, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников ателье (модельером, закройщиком, швеёй), обратить внимание на слаженность в их работе. Наблюдение за тем, как покупатели примеряют одежду. Рассказ работников ателье о своей работе.
2. Экскурсия в магазин «Ткани»: знакомство с ассортиментом магазина (рассказать о том, что бывают разные ткани и из них шьют разные вещи; рассматривание ниток, пуговиц, различных дополнительных аксессуаров), наблюдение за работой продавца (как отмерять и отрезать ткань).
3. Экскурсия в магазин «Одежда»: знакомство с различными видами одежды, их размерами, внешним видом, дополнительными деталями, украшающими вещи, рассказ продавца о своей работе.
4. Беседы с детьми на тему: «Ателье мод», «Что из какой ткани можно сшить?», «О труде взрослых в ателье», на которых рассказывается о

том, что работники «Ателье мод», владеющие различными профессиями, шьют одежду. Создавая свои модели, они помогают людям красиво одеваться, элегантно выглядеть.

5. Рассматривание каталогов и журналов с модной одеждой.
6. Рисование эскизов одежды, раскрашивание, придумывание узоров одежды, элементов декора из различных материалов. Выполнение аппликации «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление каталогов одежды для ателье мод.
7. Чтение литературных произведений: Б. Заходер «Портниха», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», С. Михалков «А что у вас?», М. Майн «Пуговица», Г.Х. Андерсен «Новый наряд короля», С.Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук», Русская народная сказка «Василиса Прекрасная», пословицы, поговорки, загадки.
8. Дидактические игры: «У кого что?», «Что у тебя шерстяное?», «Четвертый лишний», «Кто больше назовет действий?», «Что из чего?», «Чего не стало?», «Кто что делает?», «Подбери наряд для куклы», «Чья одежда?», «Наряды для кукол», «Одень Машу на прогулку».
9. Пошив униформы: фартуки с нарукавниками и косынки для швеи и закройщика, халат и косынка для прачки, гладильщицы и уборщицы, униформа для охранника и механика по ремонту швейных машин.
10. Создание «Коллекции пуговиц», «Коллекции тканей» и т.п.
11. Рассматривание образцов тканей. Изготовление альбома «Образцы тканей».
12. Рисование каталогов, вывесок.

**Развивающая предметно-игровая среда:** ножницы, метр, ткани, мелки, образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц, элементы декора, швейные машины, фурнитура, каталоги, нитки, шнуровка, готовые изделия, лекало и выкройки, лекало, гладильные доски, утюги, стойка для платьев, кассовый аппарат, журналы мод, инструменты механика, манекен для кукол, зеркало, бумажные куклы, тетрадь, карандаш, квитанция, чемоданчик стилиста, телефон.

**Предполагаемые роли и игровые действия:**

**Главные**

Заказчики – обращаются с заказом к приемщице (администратору). Приемщица (администратор) – принимает заказы у заказчиков на пошив, ремонт или изготовление вещей, предлагает каталоги моделей, пуговиц, тканей. Закройщица – помогает клиенту в выборе фасона, ткани, зарисовывает выбранный вариант, снимает мерки, а затем изготавливает выкройку и раскраивает ткань. Полученные заготовки он передаёт швее. Она подгоняет изделие по фигуре, устраняет недостатки, уточняет пожелания клиента, следит за качеством работы швеи.

Швея – сшивает детали.

Прачка – собирает униформу рабочих ателье, сшитые вещи, стирает, сушит, отдает сухое постиранное белье гладильщице.

Гладильщица – забирает сухое постиранное белье у прачки, гладит и выдает рабочим ателье униформу, а приемщику готовые изделия.

**Второстепенные**

Модельер – проектирует модели, рисует одежду, передает её стилисту.

Стилист – все модели, спроектированные модельером, подгоняет под тематику, занимается подбором одежды и аксессуаров, а также делает макияж, прическу в соответствие со стилем заказчика, создает готовый образ.

Дизайнер – то же самое что модельер – проектировка моделей, но модельер следует стереотипу моды (классика – делает классику), а дизайнер делает что-то новое, свое.

Механик по ремонту швейных машин – проверяет оборудование перед началом работы швейного ателье, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

Манекенщица (модель) – это человек, который своим визуальным образом продвигает, демонстрирует и рекламирует одежду.

Фотограф – выполняет фотосъемку готовых изделий одежды, фотографирует как саму одежду, так и манекенщиц (моделей) в одежде, составляет каталоги, отправляет фотографии в журналы мод, на выставки, создает рекламу для швейного ателье.

Охранник – следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел (кабинет).

Шофер – привозит оборудование, ткани, фурнитуру, увозит готовые изделия в магазины, салоны.

Грузчик – загружает в машину готовые изделия, разгружает в магазине.

Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о

профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, тканей, фурнитуры и т. п., о рекламе услуг, контролирует работу специалистов, принимает жалобы и предложения от посетителей.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. В магазин «Ткани» приходит покупатель, который покупает ткань для костюма или платья, продавец выслушивает пожелания покупателя и предлагает покупателю несколько видов ткани, покупатель выбирает понравившуюся ткань. Покупателю отмеряют необходимый метраж ткани, отрезают. Пробивают чек. После чего покупатель идёт в ателье и делает свой заказ.

2-й вариант. «Швейное ателье». В ателье приходит заказчик, который подходит к приемщику. Приемщик делает прием заказа. Закройщик снимает мерки с заказчика, демонстрируется каталог одежды. Если нет подходящих вариантов, то к заказчику приходит модельер и вместе с заказчиком делают рисунок одежды. Затем эскиз отдается закройщику, следом швее. Позже приходит заказчик на примерку, а потом забирает готовый заказ.

3-й вариант. Демонстрация одежды. В городе проходит показ мод. В нем участвуют знаменитые модельеры города. Модельер подготовил все варианты одежды. Приходят манекенщицы, которых красят стилисты, им делают прическу. Потом проходит показ мод, модели друг за другом демонстрируют одежду на подиуме. Фотографы фотографируют весь показ. В конце показа приглашают модельера на подиум.

4-й вариант. Выставка кукольной одежды. Несколько детей это модельеры. Они подготавливают разную одежду. Модельеры могут воспользоваться помощью стилистов и дизайнеров. После чего передать образцы закройщикам и швеям. После окончания работы проходит выставка готовой одежды.

5-й вариант. «Визит к стилисту». Посетитель приходит к стилисту. Стилист беседует с посетителем. Пересматривает одежду посетителя. Изменяет его внешний вид: макияж, прическу. Идут к модельеру, объясняют, какая одежда нужна посетителю. Модельер и его группа создают новую одежду для клиента в соответствии с новым имиджем. Посетитель благодарит стилиста, модельера и всех помощников за хорошую работу.

6-й вариант. Создать проблемную ситуацию: порвалось платье или куртка, обратиться за помощью в швейное ателье.

### **Руководство игрой**

1. Обогащение содержания игры:

- ☐ Приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию;
- ☐ Приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, требование установить кабель-каналы.
- ☐ Необходимо наладить поставку готовой продукции в магазины одежды;
- ☐ Расширение производства: открытие дополнительного цеха по пошиву штор.

2. Предложения:

- ☐ Открыть буфет или столовую для персонала и клиентов;
- ☐ Поставщики ткани и фурнитуры просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов;
- ☐ Необходимо хорошая реклама ателье, чтобы привлечь больше посетителей.
- ☐ Выпуск и показ эксклюзивной коллекции одежды.

3. Создание проблемных ситуаций:

- ☐ Что делать, если невозможно скрыть дефект одежды (придумать и нашить элемент декора);
- ☐ У меня проблемы с нестандартной фигурой и я не могу подобрать себе платье на праздник. Что делать? К кому обратиться?
- ☐ Отключили свет, что делать? (обзвонить клиентов и перенести выполнение заказа на более поздний срок);
- ☐ Сломалась швейная машинка, что делать? (вызвать механика по ремонту швейных машин);
- ☐ Закончилась нужная ткань, что делать? (обратиться к директору с просьбой привезти еще такую ткань);
- ☐ Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников из ателье, позвонить в пожарную).

### **Окончание игры**

1-й вариант. Рабочий день закончен. Клиентов нет. Сегодня в ателье хорошо потрудились, а завтра наше ателье откроется, и снова мы продолжим работу.

2-й вариант. Ателье закрывается на перерыв, после чего мы опять продолжим.

3-й вариант. В ателье отключили свет, работники временно распускаются по домам.

### **Анализ игры:**

- интервьюирование клиентов (заказчиков) швейного ателье: почему они посещают именно его, устраивает ли их шитая одежда, обслуживание и работа персонала, что нравится, что нет;
- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому.

### **Игры-спутники:**

- пошив одежды («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»);
- изготовление декораций («Наш город»);
- сотрудничество с другими организациями («Супермаркет», «Банк», «Студия аэродизайна», «Дом мод», «Салон связи», «Метеостанция»);
- реклама продукции («Телевидение»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);
- заказ обедов для сотрудников («Пиццерия»).

### **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Студия Аэродизайна» (с использованием техники «Твистинга»)**

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Закреплять знания детей о назначении студии аэродизайна, представления о профессиях студии. Формировать конкретные представления о профессиях дизайнера, художника – оформителя.
2. Развивать умение выслушать другого человека, вести простой диалог, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
3. Упражнять в умении распределяться на группы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Способствовать развитию сюжета через создание проблемных ситуаций и использование предметов-заместителей.

Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

### **Предварительная работа**

1. Знакомство с техникой «Твистинга».
2. Просмотр альбомов аэродизайна.

3. Рассматривание воздушных шаров, из которых делаются фигуры. Встреча с художником – оформителем, знакомство с особенностями его работы.
4. Дидактические игры «Собери рисунок» (по схеме и по воображению), «Назови действия» (трудовые операции дизайнера, художника – оформителя, продавца).
5. Словесная игра «В магазине» (проговаривание диалогов между дизайнером и клиентом).
6. Изготовление с детьми атрибутов для игры. Рисование образцов.

**Развивающая предметно-игровая среда:** специальные шары 160Q, 260Q; небольшой насос; маркеры на водной основе для обозначения глаз животных или лепестков растений; схемы для твистинга.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Руководитель студии аэродизайна – принимает заказы от клиентов.

Дизайнер – предлагает образцы оформления помещения, вносит изменения и делает эскизы заказчику.

Менеджер по продажам – предлагает и продает товар, необходимый для оформления помещения.

Оформители – оформляют помещение по образцу дизайнера и заказу клиента.

Клиент – делает заказ в студии аэродизайна для оформления помещения.

Водитель – выполняет все распоряжения руководителя студии аэродизайна, грузит товар и перевозит.

#### **Второстепенные**

Уборщица – наводит порядок в студии.

Охранник – следит за порядком в студии.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Скоро придут гости и необходимо оформить группу техникой «Твистинг».

2-й вариант. Взять на себя роль руководителя студии аэродизайна и сообщить, что пришло письмо, в котором нас приглашают поучаствовать в конкурсе «Лучшее оформление музыкального зала».

### **Руководство игрой**

1. Активизация игры – принять на себя роль дизайнера: принимать заказ, предлагать разные эскизы оформления.

2. Обогащение содержания игры:

- сделать подарок для мамы, папы и т. д., создав из шарика любую фигурку или цветок;

- объявить конкурс на лучшее оформление и выставку альбомов.

3.Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

- клиенту не понравилось оформление, поэтому нужно создать новый эскиз и переоформить;

- во время оформления выяснилось, что не хватает воздушных шаров. Как быть? (связаться с менеджером по продажам, заказать необходимое количество шаров, вызвать водителя).

4.Советы для объединения нескольких сюжетов:

- открывается новое кафе, которое делает заказ на оформление своего помещения;

- работникам театра понравилось оформление, и они приглашают всех на представление сказки.

### **Окончание игры**

1-й вариант. Руководитель студии сообщает, что рабочий день подошел концу, студия закрывается.

2-й вариант. Все сотрудники студии покидают рабочие места в связи с выездом на пикник.

### **Анализ игры:**

-Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?

-Клиенты оценивают оформление путём голосования смайликами.

### **Игры-спутники:**

-оформление праздника и помещений («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Супермаркет», «Детское кафе «Макдональдс», «Дом мод», «Салон связи»);

-рекламный ролик («Телевидение»);

-внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

## **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «ГИБДД»**

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1.Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

2.Закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Уточнить понятия: «дорога», «тротуар», «проезжая часть», их назначение. Расширять у детей представления о труде работников ГИБДД; учить соблюдать правила поведения в общественных местах.

3.Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

### **Предварительная работа**

1. Беседы «Незнайка на улицах города», «Пешеход переходит улицу», «Зачем нужен светофор?», «Сотрудники ГИБДД».
2. Рассматривание иллюстраций из серии «Дошкольникам о правилах дорожного движения».
3. Дидактические игры: «Дорожные знаки», «Светофор».
4. Настольно-печатные игры: «Соблюдай правила дорожного движения», «Дорожная азбука».
5. Сюжетно-ролевые игры: «Автобус», «На улицах города», «Дом».
6. Продуктивные виды деятельности: изготовление светофора, дорожных знаков, плана-схемы, билетов.
7. Предложить родителям вместе с детьми понаблюдать за работой сотрудников ГИБДД.
8. Составление рассказа из личного опыта: «Как я перехожу улицу», «В гости к...».
9. Чтение художественной литературы: А. Усачёв «Правила дорожного движения», Х. Тайдре «Я и улица», М. Каменский «На перекрёстке».

**Развивающая предметно-игровая среда:** игровая зона для сюжетно-ролевой игры «Семья», детская сумка, муляжи мучных изделий, кошелек с «деньгами», дорожные знаки, светофор, рули, стульчики, игрушки-машины, полицейская фуражка, жезл, жилетка с надписью «ГИБДД», строительный материал, детский инструмент, билеты, план-схема.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Мама

Маша и Саша – дети.

Бабушка

Сотрудник ГИБДД – следит за соблюдением правил дорожного движения.

### **Второстепенные**

Водители – управляют разными видами транспорта, соблюдают правила дорожного движения.

Кондуктор автобуса – продаёт билеты пассажирам, следит за порядком в автобусе, объявляет остановки.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Воспитатель берёт на себя роль мамы. Дети по желанию берут на себя роль Маши и Саши. Мама просит детей навестить бабушку. Дети, ориентируясь по плану-схеме, путешествуют по городу, соблюдая правила дорожного движения.

2-й вариант. Воспитатель берёт на себя роль сотрудника ГИБДД, который находит на остановке приглашение на день рождения, адресованное Маше и Саше. Спрашивает у детей, кто его потерял? Дети берут на себя роль Маши и Саши и отправляются в гости на день рождения.

Руководство игрой:

Обогащение содержания игры:

Маша и Саша идут в магазин за подарком.

Маша и Саша идут в салон красоты, чтобы выглядеть нарядно. пригласить на день рождения фотооператора. на день рождения пригласить клоуна.

Создание проблемных ситуаций:

Что делать, если вы опаздываете на день рождения?

Если вы оставили сумку в автобусе, что делать?

Что делать, если вас на пешеходном переходе не пропускают машины?

Во время поездки на автобусе произошла авария. Что делать? (Если есть пострадавшие, то вызвать скорую помощь; вызвать сотрудников ГИБДД; по возможности оказать помощь пострадавшим).

Что делать, если дома забыл подарок? (зайти в магазин и купить подарок или вернуться за подарком).

### **Окончание игры**

1-й вариант. Маша и Саша благополучно добираются до бабушки или на день рождения.

2-й вариант. Наступает вечер, и дети возвращаются из гостей домой.

### **Анализ игры:**

вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, почему так вышло, что надо было сделать по-другому?

интервьюирование сотрудника ГИБДД: все ли соблюдали ПДД?

### **Игры-спутники:**

Основой сюжетосложения может быть:

– происшествие на дорогах с пешеходами или водителями, («Моя семья», «Наш город»);

- установка дорожных знаков («Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Пиццерия»);

- соблюдение правил дорожного движения («Моя семья», «Супермаркет»);

- профилактика несчастных случаев («Школа будущего», «Телевидение», «Театр»);

- сотрудничество с другими организациями («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

### **Технологическая карта**

#### **сюжетно-ролевой игры «Театр»**

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого и рассказать о нем, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

2. Расширять представления детей о театре, о профессиях людей, работающих в театре. Развивать умение детей разыгрывать спектакль по знакомой сказке, развивать умение передавать в речи образы героев сказки, согласовывать свои действия с другими артистами.

3. Воспитывать положительные взаимоотношения и культуру поведения в общественных местах.

### **Предварительная работа**

1. Просмотр мультфильмов: «Барбоскины», «Смешарики», «Приключения Буратино».

2. Беседы о театре.

3. Дидактическая игра «Играем в театр».
4. Рассматривание иллюстраций по теме «Театр».
5. Чтение и драматизация различных сказок.
6. Изготовление атрибутов для игры: афиши, программки, билеты, вывески, костюмы

**Развивающая предметно-игровая среда:** костюмы, касса, театральные билеты, афиша, пригласительные билеты, образцы программ, ширма, цветы в вазах и корзинах, посуда, муляжи продуктов, мебель, сумки, кошельки, деньги.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Артисты – исполняют роль сказочного персонажа в спектакле.

Зрители – покупают билеты, цветы, смотрят спектакль, в антракте посещают буфет, в конце спектакля аплодируют, дарят цветы.

Режиссёр – ставит спектакли, распределяет роли.

Администратор – встречает и провожает гостей театра, решает организационные вопросы.

#### **Второстепенные**

Гримёр – гримирует артистов.

Костюмер – готовит костюмы для артистов к спектаклю.

Кассир – продаёт билеты зрителям.

Контролёр – проверяет наличие билетов.

Работник кафе – продаёт выпечку, сладости, напитки зрителям.

Продавец цветов – продаёт цветы.

Гардеробщица – принимает и выдаёт верхнюю одежду.

#### **Варианты начала игры:**

1-й вариант. Воспитатель принимает на себя роль режиссёра – постановщика, объявляет, что в игровом городке состоится премьера-спектакля «Лиса, заяц и петух», приглашает жителей на премьеру.

2-й вариант. В нашем городе открывается новый театр, в который приглашаются на работу артисты.

#### **Руководство игрой**

1. Обогащение содержания игры:

- открытие ателье для пошива костюмов к спектаклю;
- Приход дизайнера-оформителя для оформления декораций.

Предложение: пригласить фотографа, принять на работу охранника.

Создание проблемных ситуаций:

- Можно ли разговаривать по телефону во время представления?
- Можно ли кушать во время представления?

– Отключили свет. Что делать? (администратор извиняется за причинённые неудобства и предлагает немного подождать или перенести спектакль на другой день в зависимости от ситуации).

– Обнаружили в фойе театра подозрительный пакет. Наши действия? (Не трогать, близко не подходить, сообщить об этом администратору театра).

– Если занято ваше место в театре, каковы ваши действия? (Пересесть на свободное место или обратиться к контролёру).

#### **Окончание игры**

Удачно проведен спектакль, все зрители благодарят артистов аплодисментами, дарят цветы.

#### **Анализ игры:**

– интервьюирование зрителей: что понравилось, а что нет?

– обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль, предложить убрать атрибуты и подготовиться к другому спектаклю.

#### **Игры-спутники:**

– посещение культурно-массовых мероприятий («Моя семья», «Школа будущего»);

– афиша, рекламный ролик о спектаклях («Наш город», «Телевидение»);

– показ номеров в спектакле («Хореографический фестиваль», «Цирк»);

– сотрудничество с другими организациями («Супермаркет», «Детское кафе «Макдональдс», «Студия аэродизайна», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»);

– происшествие в театре («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

### **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Техническое обслуживание машин»**

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать и т. д.), умение принимать и оказывать помощь.

2. Развивать конструктивные умения, умение проявлять творчество, обогащать предметно-игровую среду группового помещения, игровой опыт дошкольников

3.Активировать словарь: «слесарь», «автомойщик», «эвакуатор».

### **Предварительная работа**

Чтение «Про машину» В. Берестов.

Просмотр мультфильма «Как машина заболела».

Дидактическая игра «Назови инструменты и покажи, как они работают», «На чем люди ездят», «Инструктаж по технике безопасности», «Опиши и назови».

Беседа: «Какую работу выполняет слесарь по ремонту машин», «Чтобы ездил машина», «О труде специалистов автосервиса».

Наблюдение за транспортом на прогулке.

Изготовление и оформление рекламного буклета автосервиса.

Изготовление атрибутов (чеки, деньги, спецодежда).

**Развивающая предметно-игровая среда:** строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраски автомобилей: краскопульт для покраски машин (пластиковая бутылочка со шлангом, флаконы из-под лака для волос, дезодорантов, душевой шланг), автозапчасти для ремонта (мелкий бросовый материал).

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

директор

менеджер

кассир

слесаря, автомойщик

водители автомобилей

#### **Варианты начала игры.**

1-й вариант. Сообщить детям о том, что на дорогах очень много автомобилей. Они часто ломаются по разным причинам. Чтобы машину отремонтировать быстро и качественно, водители обращаются на «Станцию технического обслуживания автомобилей». Для ремонта машин в мастерской имеются слесарные инструменты. А ремонтом занимается автослесарь.

2-й вариант. Воспитатель – директор автосервиса объявляет: «Внимание! Уважаемые жители игрового города, автосервис проводит «День открытых дверей».

Для клиентов выставлена реклама об оказании услуг (ремонт машин, мойка, покраска). Директор автосервиса представляет услуги. Проводит инструктаж по технике безопасности «О правилах

безопасного поведения обслуживающего персонала во время работы». Менеджер закупает автозапчасти, привозит их в автосалон, назначает работу. Директор следит за сроком исполнения работы, за качеством выполнения.

В мастерскую обращаются водители (ремонт машин, мойка, покраска). Менеджер принимает заказы, распределяет работу. Кассир выдает чеки и берет деньги с клиентов за выполненный ремонт.

#### **Руководство игрой**

Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора станции техобслуживания и пригласить на работу менеджера, кассира, слесаря, автомойщика.

Создание проблемных ситуаций:

срываются сроки выполнения работ (Обратиться за помощью к директору);

потерялись инструменты. Что делать? (Заказать новые инструменты магазине. Обратиться в детективное агентство);

Что делать, если во время выполнения работ загорелся гараж?

#### **Окончание игры**

1-й вариант. Ваши заказы выполнены, благодарим Вас, что вы воспользовались услугами нашей станции. Водители довольны работой сотрудников «Станции технического обслуживания автомобилей».

2-й вариант. В случае пожара проводится эвакуация сотрудников и клиентов станции.

#### **Анализ игры:**

интервьюирование клиентов: чем довольны, а чем нет?

интервьюирование сотрудников: довольны ли вы своей работой?

обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль;

Кем бы вы хотели быть из работников салона в следующей игре?

#### **Игры-спутники:**

В основе сюжетосложения лежит:

– обращение клиентов по поломке автомобиля («Моя семья», «ГИБДД», «Служба спасения»);

– оказание помощи или услуг сотрудникам организации («Медицинский центр», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);

– реклама организации («Телевидение»).

## **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры туристическое агентство «Вокруг света»**

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Формировать представление дошкольников о том, что такое туристическое агентство, и чем оно занимается; вызвать у дошкольников интерес к познанию достопримечательностей; уточнять и обогащать знания детей о профессиях туристического бизнеса.
2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушивать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
- 3. Развивать умение объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

### **Предварительная работа**

1. Познавательные беседы с детьми на темы: «Путешествия по разным странам», «Знакомство с профессиями сотрудников турагентства».
2. Рассмотрение иллюстраций, фотографий разных стран (открытки, журналы, буклеты).
3. Чтение художественной литературы (Р. Киплинг «Маугли», «Рики-Тики-Тави », сказки Ш. Перро «Мальчик-с-пальчик», «Кот в сапогах»).
4. Изготовление атрибутов: ж/д билеты, авиабилеты, пластиковые карты, карточки-слайды, буклеты.

**Развивающая предметно-игровая среда:** вывеска Турагенство «Вокруг света», костюмы сотрудников турагентства, телефоны, бейджики, атлас мира, глобус, рекламные журналы путешествий, путёвки, ноутбуки с презентацией маршрутов направления и маршрутов туристического отдыха, сувенирная лавка, сувениры, буклеты, мобильные телефоны, камера, фотоаппарат, деньги, банковские карты, кассовый аппарат, иллюстрации достопримечательностей города.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Директор агентства – организует работу персонала, контролирует качество обслуживания, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, проверяет и оформляет необходимые документы.

Менеджер по туризму и рекламе – встречает гостей, проводит рекламу выбранного для отдыха места, решает возможные конфликтные ситуации, предлагает клиенту варианты проведения отдыха, предоставляет путеводитель, схемы и карты, план местности.

Туроператор – предлагает нашим клиентам посмотреть на компьютере слайды с фотографиями отелей, бронирует места в отеле, выдает билеты на самолет.

Туристы – интересуются направлениями туристического путешествия, рассматривают буклеты и журналы, выбирают маршрут поездки, готовятся к путешествию, путешествуют по выбранному маршруту (посещают экскурсии, купаются в море, фотографируются, покупают сувениры и т. д.).

#### **Второстепенные**

Экскурсовод – предлагает туристам отправиться на экскурсию по городу, музей, рассказывает о городе и его достопримечательностях, отвечает на вопросы туристов, раздаёт рекламные буклеты.

Машинист поезда, пилот, капитан корабля, шофёр – доставляют туристов к месту отдыха и домой.

Стюардесса, проводник – обслуживают туристов во время полёта и поездки.

Администратор отеля – встречает и провожает туристов, записывает в журнал, выдаёт ключи от номеров, решает конфликтные ситуации.

Гувернантка – наводит порядок в отеле. Повар – готовит пищу для туристов. Официант – обслуживает туристов в столовой. Продавец сувениров – рекламирует и продает сувениры.

#### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Семья получает известие о том, что в турагентстве ждет подарок – путёвка в любую страну. В турагентстве наших клиентов встречает менеджер по туризму и предлагает выбрать путешествие.

2-й вариант. Вывешивается рекламная афиша: «Туристическое агентство «Вокруг света» предлагает совершить путешествие на сверхскоростном самолёте, поезде, совершить автотур. Вы сможете увидеть все страны и континенты, встретиться с разными животными и увидеть красоту нашей планеты. Приобретайте путёвки в нашем агентстве!».

#### **Руководство игрой**

- 1. Обогащение содержания игры:

турист во время полёта заболел, ему нужна медицинская помощь, самолёт совершает экстренную посадку  
во время путешествия на корабле перед туристами выступают известные артисты;

проводник поезда предлагает посетить ресторан и продегустировать разные блюда;

посещение туристами дельфинария, дендрария, зоопарка и т. д.

## 2. Предложения:

☐ Предложить вблизи турагентства открыть магазин «Туристу в дорогу».

☐ Организовать в туристическом агентстве игровую комнату, где дети смогут весело провести время, пока родители выбирают путёвку.

## 3. Создание проблемных ситуаций:

Что делать, если вы опоздали на самолёт (поезд, корабль)?

К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?

Что делать, если вы потеряли билет?

Турист во время экскурсии отстал от группы, что делать?

самолёта отказал двигатель, что делать? (стюардессе успокоить пассажиров, связаться с диспетчером и попросить разрешение на экстренную посадку, посадить самолёт, эвакуировать пассажиров и отремонтировать самолёт).

Потерялся на вокзале ребёнок, что делать? (обратиться к сотруднику полиции, в справочное бюро вокзала для объявления по громкой связи о потерявшемся ребёнке).

## Окончание игры

1-й вариант. Уважаемые пассажиры, наш самолет приземляется в России, детский садик № 5 «Ёлочка».

2-й вариант. Туристы вернулись из путешествия домой, привезли с собой сувениры, делятся впечатлениями о путешествии.

## Анализ игры:

1. Ребята, вам понравилось путешествие?
2. Что вам запомнилось больше всего?
3. Вы бы хотели ещё отправиться куда-нибудь?

## Игры-спутники:

- покупка путёвок («Моя семья»),
- организация экскурсий («Наш город»),
- реклама («Телевидение»),

— сотрудничество с другими организациями («Метеостанция», «Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Студия аэродизайна», «Пиццерия», «Салон связи», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

## Технологическая карта

### сюжетно-ролевой игры «Фармсервис»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

## Задачи

1. Развивать умения получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение оказывать помощь.

2. Расширить знания детей о профессиях работников аптеки; учить соблюдать правила поведения в общественных местах. Расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом.

## Предварительная работа

1. Экскурсия в медицинский кабинет детского сада. Экскурсия в аптеку.
2. Беседа с детьми о проведенной экскурсии.
3. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.
4. Чтение литературных произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».
5. Загадки о лекарственных растениях.
6. Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения», медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.).
7. Дидактические игры: «Кукла простудилась», «Кому что нужно?», «Подбери картинку».
8. Сюжетно-ролевые игры: «Больница», «Поликлиника», «Аптека». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей
9. (халаты, шапки, рецепты, микстуры).

**Развивающая предметно-игровая среда:** касса, деньги, витрина аптеки с разными лекарствами и предметами ухода за больными, предметами личной гигиены, пузырьки, колбочки, мерные стаканчики, пинцет, пипетка, резиновая груша, воронка, электронные весы, бланки рецептов, штамп или печать, белый халат аптекаря, рецепты – картинки с изображением лекарств, предметов ухода за больным.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Провизор-аптекарь – принимает рецепт и заказ от покупателей, даёт справку о дозе приёма того или иного лекарства; упаковывает лекарства, выдаёт лекарства по рецепту.

Фармацевт (кассир) – изготавливает лекарство, упаковывает изготовленные лекарства в пакетики, пузырьки, подписывает упакованные лекарства, получает деньги от покупателя, выдаёт чек.

Покупатель – покупает лекарство, расплачивается, просит дать справку о применении того или иного лекарства, показывает рецепт, ждёт пока изготавливают лекарства.

Зав. аптекой – звонит и заказывает новую партию лекарств, выдаёт зарплату, контролирует работу сотрудников.

#### **Второстепенные**

Шофёр – привозит лекарство.

Уборщица – наводит порядок в «Фармсервис».

#### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Проблемная ситуация.

Воспитатель: Сегодня утром, ребята, на мой электронный адрес пришло письмо от доктора Пилюлькина! Это видео письмо адресовано вам. Дети предлагают его посмотреть. Просмотр слайда со звуковым эффектом:

Дорогие ребята! Наступила зима и наши малыши простудились. Им нужны лекарства! Но вот беда – я выписываю малышам рецепты, а «Фармсервиса» у нас нет! Их срочно нужно лечить! Помогите! Ваш доктор Пилюлькин.

Воспитатель: Ребята, как нам помочь малышам и всем кто простудился зимой?

Дети предлагают организовать игру «Фармсервис». Обговаривается план-сюжет.

2-й вариант. В нашем городе открывается «Фармсервис», в который требуются сотрудники.

3-й вариант. Компания «Фармсервис» проводит в январе акцию: при покупке продукции на сумму 1000 рублей – подарочный сертификат в подарок.

#### **Руководство игрой**

□ Обогащение содержания игры:

– открытие нового отдела в «Фармсервисе» – отдела косметики (оптики);  
– оказание новой услуги населению – заказ лекарства по телефону или через Интернет;

– в «Фармсервисе» нет необходимого перечня лекарств.

□ Предложения:

– предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал, пока посетитель ждет заказ;

– организовать в «Фармсервисе» фитобар.

.Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если ваш заказ привезли не вовремя?

– К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?

– Что делать, если в компании нет нужного лекарства?

– Забыл дома деньги. Что делать? (Позвонить и попросить о помощи близких, друзей, отложить товар.).

– Потеряли рецепт. Что делать? (Сходить на приём к врачу и выписать новый рецепт.)

#### **Окончание игры**

1-й вариант. Пришло новое видео письмо от доктора Пилюлькина: Спасибо за помощь. Наши малыши получили лекарства из вашей компании и теперь идут на поправку. Приглашаем вас в Цветочный город на прогулку и отдых после трудового дня. С уважением, доктор Пилюлькин.

2-й вариант. В «Фармсервисе» отключили свет, заведующий приносит свои извинения, «Фармсервис» закрывается, посетители расходятся по домам.

3-й вариант. Подходит время закрытия «Фармсервиса», посетители расплачиваются и уходят в группу.

#### **Анализ игры:**

– интервьюирование клиентов: понравилось ли Вам, как обслуживает Вас компания «Фармсервис»? Что бы вы пожелали сотрудникам компании?

#### **Игры-спутники:**

– продажа лекарств («Моя семья», «Супермаркет», «Медицинский центр», «Ветеринарный медицинский центр»);

- реклама товара и профилактика заболеваний («Телевидение», «Метеостанция»);
- доставка продукции («Служба развозки», «ГИБДД»).

### **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Служба спасения»**

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

- Развивать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку, использовать игрушки-заместители по назначению. Развивать диалогическую речь посредством развертывания ролевых диалогов.
- Познакомить с профессиональными действиями спасателей, учить находить выход из проблемных ситуаций. Формировать положительное отношение к людям, работающим в «Службе спасения».
- Расширять представление о труде людей, обслуживающих спецтехнику. Познакомить детей с автопарком «Службы спасения»: снегоходы, легковые автомобили, санитарные машины, пожарные машины. Закреплять знания о том, что в случае необходимости звонить по телефону «01», «02», «03».

#### **Предварительная работа**

1. Экскурсия в пожарную часть: рассматривание обстановки и оборудования, гаражей со спецтехникой, площадок для подготовки пожарников, объяснение назначения стендов, табличек, специального оборудования, защитных костюмов, наблюдение за работниками пожарной части (тренажерный зал, комнаты отдыха, учебные классы), обратить внимание на слаженность в их работе. Рассказ работников пожарной части о своей работе и подготовке.
2. Беседа с родителями, которые работают в «МЧС», «Пожарной части» и врачами «Скорой помощи» в группе, показ медицинской сестрой правильного оказания первой медицинской помощи.
3. Рассматривание иллюстраций по темам экстремальных ситуаций и составление по ним рассказов, рассматривание

фотографий «Пожарной части», «Спецтехники служб спасения».

4. Беседы с детьми на тему: «Что такое служба спасения», «О труде взрослых в Службе спасения», «Где обучают профессии МЧС», «Осторожно! Огонь! », «Если возник пожар».
5. Игра-занятие «Если в доме пожар, звони 01».
6. Составление творческих рассказов «Маленькая спичка – большая беда». Просмотр телепередач о действиях службы спасения в экстремальных условиях (пожар, землетрясение, наводнение, взрыв).
7. Создание и решение с детьми проблемных ситуаций: «Как бы ты поступил?», «Что делать, если...».
8. Знакомство детей с правилами поведения и эвакуации при пожаре, об оказании первой медицинской помощи, о мерах предупреждения пожара (не играть со спичками, газовыми и электроприборами) и других опасных ситуаций.
9. Ознакомление с номерами телефонов, по которым можно вызвать «МЧС».
10. Продуктивная деятельность: конструирование на тему «Место происхождения, рисование на тему «МЧС спасает», «Когда огонь друг, а когда враг», «Хочу быть пожарным», легоконструирование «Пожарная машина», «Рация».
11. Чтение литературных произведений: С.Я. Маршак «Пожар, Л. Толстой «Пожар», В. Гальченко «Приключения пожарного», Т.А. Шорыгина «Бумажный самолетик», «Айболит» К.И. Чуковский, чтение из серии ОБЖ «Как друзья дорогу переходили», Д. Ткач «Врач», «Тили – бом загорелся Кошкин дом», чтение сказки из серии ОБЖ «Как друзья чуть не утонули», отгадывание загадок о спасателях, медиках, полицейских, пожарных.
12. Дидактические игры: «Горит – не горит», «Что необходимо пожарному», «Пожароопасные предметы», «Кому что нужно для работы», «Чудесный мешочек», «Знаешь ли ты?».
13. Подвижные игры: «Кто быстрее», «Быстрые и ловкие», «Окажи помощь пострадавшему».
14. Игровое упражнение: наложение повязки на травму, оказание первой медицинской помощи.
15. Пошив униформы: форма пожарных, полицейских, МЧС, врачей (халаты, шапочки).

**Развивающая предметно-игровая среда:** телефон, рации, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей

в чрезвычайных ситуациях, шлемы, каски, инструменты, фонарик, компас, ремни с замками и карабинами, лестницы, противогазы, огнетушители, лопаты, вёдра, машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь, носилки, аптечка «скорой помощи», сумки, палки для наложения «шины» при переломах, бинты, символика для экипажей «МЧС», «Скорой помощи», «Пожарной части», «Полиции».

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Диспетчер – принимает вызов о чрезвычайной ситуации, узнает все подробности ситуации, вызывает «Службу спасения», записывает данные вызова в журнал.

Спасатели – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, спасают людей во время проведения аварийно-спасательных работ, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим от несчастных случаев и отравления вредными веществами, выполняют работы по ликвидации аварий, последствий чрезвычайных ситуаций техногенного и природного характера, проводят разведку, поиск пострадавших и первичную оценку оперативной обстановки на месте чрезвычайной ситуации, проводят мониторинг окружающей среды в газоопасных местах во время ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций.

Врачи, медсёстры – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим, организуют госпитализацию пострадавших.

Шофер – водит спецтехнику (пожарную машину и машину скорой помощи), оказывает помощь спасателям и врачам.

Полицейские – выезжают на вызов диспетчера, забирают нарушителя правопорядка, оказывают задержание подозреваемого, предотвращают ДТП и т. д.

Пожарные – выезжают на вызов диспетчера, осуществляют тушение объекта, находят причину возгорания, спасают людей.

#### **Второстепенные**

Механик по ремонту машин и спецоборудования – проверяет исправность машины и оборудования перед началом работы, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. Выступить в роли диспетчера и объявить о чрезвычайной ситуации.

2-й вариант. Объявить о наборе на курсы по обучению спасателей.

3-й вариант. Принять на себя роль пострадавшего и вызвать службу спасения.

4-й вариант. Объявить конкурс на лучшего спасателя.

### **Руководство игрой:**

-Обогащение содержания игры:

-Создание различных аварийных ситуаций, катастроф: «Произошел сход снежной лавины», «На дороге произошла авария», «В результате взрыва разрушился дом», «Захлопнулась дверь» и т. д.

-Включение в игру при необходимости в качестве: полицейского, пешехода, пострадавшего, свидетеля происшествия, спасателя, врача, диспетчера и т. д.

-Включение воспитателя в игру в качестве равноправного партнера для коррекции ролевого поведения и взаимоотношений детей, демонстрации образца речевых норм.

-Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если я потеряла ключи и не могу открыть входную дверь?

– Какую службу нужно вызывать, если сломался кран газа в квартире?

### **Окончание игры**

1-й вариант. Диспетчер объявляет конец рабочего дня, предлагает спланировать работу на завтра.

2-й вариант. Аварийная ситуация исчерпана, все спасены.

### **Анализ игры:**

– После окончания рабочего дня все собираются в штабе и обсуждают, как прошел день, какие аварийные ситуации и происшествия были устранены.

– Какие трудные ситуации сегодня пришлось решать?

– Какую роль ты бы взял на себя завтра?

– Трудно ли быть спасателем? Хотел бы ты в будущем стать спасателем?

### **Игры-спутники:**

□ обращение за помощью («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»),

□ рассказ о происшествиях («Телевидение», «ГИБДД», «Детективное агентство»), сотрудничество с другими службами («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Фармсервис», «Швейное ателье», «Салон связи», «Метеостанция», «Служба спасения», «Туристическое агентство «Вокруг света»).

## **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Хореографический фестиваль»**

Цель: формирование коммуникативной компетентности

Задачи

Учить распределяться на группы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Формировать конкретные представления о профессиях хореографа, танцоров, звукооператора, костюмера, ведущего, жюри.

Способствовать развитию сюжета через создание проблемных ситуаций и использование предметов-заместителей.

### **Предварительная работа**

1. Просмотр видеофрагментов танцевальных соревнований.
2. Рассказ о профессиях, участвующих в создании танцевального шоу, знакомство с понятием «фестиваль».
3. Экскурсия в «Дом культуры» с целью знакомства с танцевальным коллективом «Метелица» (наблюдение за ходом репетиции, стилем общения между хореографом и танцорами, знакомство со спецификой разных жанров танца)
4. Дидактические игры «Назови профессию» (по действиям называть профессии), «Придумай танец» (прослушивание музыкальных фрагментов, обсуждение характера танца), игра-драматизация «Постановка танца» (творческое воспроизведение действий хореографа и танцоров).
5. Изготовление с детьми атрибутов для игры (элементы костюмов танцоров, номера участников соревнования, таблички для жюри).

**Развивающая предметно-игровая среда:** костюмы танцоров, элементы костюмов (пояса, ремни, заколки, броши и др.), номерки участников фестиваля, таблички с оценками для жюри, костюм ведущего, сценарий представления, диски с музыкальными фрагментами.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Хореограф – придумывает танец, подбирает танцоров для реализации своего замысла, работает над постановкой танцев.

Танцоры – следуют рекомендациям хореографа, исполняют танцы, приветствуют зрителей поклоном перед началом выступления и после его окончания.

Жюри – оценивает выступления участников фестиваля.

Ведущий – ведёт представление: объявляет состав жюри, имена выступающих, оценки по окончанию выступлений, имена победителей.

### **Второстепенные**

Звукооператор – работает за пультом управления музыкой. Костюмер – готовит костюмы для танцоров, производит примерку. Зрители – присутствуют на представлении, аплодируют участникам, обсуждают представление между собой.

### **Варианты начала игры:**

1-й вариант. Ведущий программы «Новости» сообщает о том, что в канун новогодних праздников состоится хореографический фестиваль, посвящённый празднику Рождества.

2-й вариант. Взять на себя роль хореографа и сообщить, что пришло письмо в наш «Дом культуры», в котором организаторы приглашают наших воспитанников на фестиваль «Праздник танца».

### **Руководство игрой:**

Активизация игры – принять на себя роль ведущего: отслеживать порядок выступлений на фестивале, следуя сценарию представления

Обогащение содержания игры:

– на фестиваль вне конкурса приехала пара из Аргентины с целью преподать мастер-класс участникам;

– на фестивале присутствуют журналисты с разных телеканалов, которые освещают события конкурса, берут интервью у танцоров.

3. Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

– во время репетиции одна из участниц конкурса получила травму, как быть? (оказать медицинскую помощь девочке, хореограф решает заменить свою воспитанницу на другую и продолжить участие в конкурсе);

– одна из пар-участниц и их руководитель не согласны с оценками жюри, требует их пересмотра, что делать? (пригласить экспертов из «Лиги танца» и разрешить конфликт);

– в середине конкурса выяснилось, что возникла поломка в приборах освещения, как действовать? (вызвать электриков и устранить поломку).

4. Предложения для объединения нескольких сюжетов:

– создавать костюмы для конкурса будут модельеры «Дома мод «Модница»;

– передохнуть можно в кафе, которое находится на первом этаже здания.

## Окончание игры

1-й вариант. Ведущий фестиваля делает объявление о том, что первый этап фестиваля закончен, соревнования продолжатся завтра в то же время.

2-й вариант. Сообщение по радиосвязи: «Уважаемые участники фестиваля, организаторы праздника приглашают вас на торжественный ужин, который состоится в кафе на первом этаже».

## Анализ игры:

– Журналист берёт интервью у зрителей фестиваля: что понравилось, за какую пару они болели;

– Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?

– Зрители оценивают мероприятие путём голосования смайликами.

## Игры-спутники:

– выступление талантливых детей («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Цирк», «Телевидение»);

– организация праздников («Наш город»);

– приобретение костюмов и реквизитов («Супермаркет», «Студия аэродизайна», «Дом мод», «Швейное ателье»);

– безопасность проведения мероприятия («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

## Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Цирк»

### Цель: формирование коммуникативной компетентности.

#### Задачи

□ Расширять представление детей о цирке и его работниках.

□ Развивать умение детей распределять роли между собой, действовать с воображаемой игровой ситуацией, умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях. Развивать творческое воображение, память, связную речь.

□ Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение соблюдать правила поведения в общественных местах.

## Предварительная работа

1. Беседы о цирке и его работниках.

2. Просмотр мультфильмов: «Каштанка», «Ну, погоди».

3. Посещение цирка.

4. Просмотр иллюстраций о цирке.

5. Чтение художественной литературы: С.Я. Маршак «Цирк»; Ю. Куклачёв «Друзья мои кошки»; В. Драгунского «Девочка на шаре», «Цирк».

6. Игры: «Подбери маски клоунам», «Цирковые номера», «Кому что нужно?».

7. Изготовление атрибутов: афиши, билеты, программки, вывески, маски.

**Развивающая предметно-игровая среда:** афиши, вывески, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носки, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки», гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.); атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы, грим, косметические наборы, спецодежда для билетеров, работников буфета и др.).

## Предполагаемые роли и игровые действия:

### Главные

Директор цирка – встречает и провожает гостей, организует работу цирка. Конферансье – объявляет о начале и конце представления, об антракте, цирковые номера.

Жонглёр – подбрасывает несколько предметов и успевает схватить их на лету.

Дрессировщик – учит животных танцевать, кататься на велосипеде, прыгать.

Клоун – смешит, развлекает зрителей; подражает другим артистам.

Фокусник – показывает различные фокусы.

Силич – выполняет силовые трюки.

Гимнаст – выполняет гимнастические и акробатические трюки.

Наездник – выполняет акробатические трюки на лошади.

Зрители – покупают цветы, билеты; смотрят представление; в антракте посещают кафе, покупают сладости и напитки; благодарят артистов аплодисментами; дарят артистам цветы.

### Второстепенные

Кассир – продаёт зрителям билеты.

Контролёр – проверяет наличие билетов.

Гардеробщица – принимает и отдаёт верхнюю одежду.

Продавец цветов – продаёт цветы.

Продавец игрушек – продаёт игрушки.

Продавец в кафе – продаёт сладости и напитки.

Фотограф – фотографирует зрителей и артистов.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. В игровом городе построили новый цирк, в который требуются артисты. После распределения ролей и составления программы вывешивается красочная афиша и жителей города приглашают на цирковое представление.

2-й вариант. Воспитатель – конферансье объявляет в рупор: «Внимание, внимание! Уважаемые жители игрового города к нам приехал цирк «Шапито». Вы увидите волшебное представление. На арене цирка выступят весёлые клоуны, ловкие жонглёры, смелые акробаты, знаменитый дрессировщик со своими африканскими животными и загадочный фокусник! Приглашаем вас принять участие в цирковом представлении.

### **Руководство игрой**

Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора цирка пригласить на работу костюмера, гримера, парикмахера.

Создание проблемных ситуаций:

срывается цирковой номер, заболели животные. Что делать? (Обратиться за помощью к ветеринару);

потерялся костюм клоуна. Что делать? (Заказать новый костюм в ателье мод. Обратиться в детективное агентство.);

Что делать, если во время выполнения опасного трюка с огнём, загорелась арена?

### **Окончание игры**

1-й вариант. Представление окончено, зрители благодарят артистов аплодисментами, дарят цветы, приобретают сувениры, фотографируются с животными, артистами.

2-й вариант. В случае пожара проводится эвакуация зрителей, животных

артистов, пожарные тушат огонь.

### **Анализ игры:**

Интервьюирование зрителей: что понравилось, а что нет?

Интервьюирование артистов: довольны ли вы своим выступлением?

Обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль.

Предложить убрать атрибуты и подготовиться к другому представлению; Кем бы вы хотели выступить в следующем цирковом представлении?

### **Игры-спутники:**

- Выступление артистов цирка («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего», «Телевидение», «Театр», «Хореографический фестиваль»);
- Костюмы, реквизиты для выступления («Супермаркет», «Дом мод», «Швейное ателье»);
- Оказание помощи («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Фармсервис», «Ветеринарный медицинский центр», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);
- Продажа товара в антракте («Детское кафе «Макдональдс», «Студия аэродизайна», «Пиццерия»).

### **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Дом мод»**

**Цель: формирование коммуникативной компетентности.**

#### **Задачи**

-Формировать у детей умение самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней; учить создавать необходимое игровое пространство, пользоваться предметами-заместителями.

-В процессе игры раскрыть значение труда модельера, закройщика, швеи, модели, отношения между работниками «Дома мод».

-Развивать дипломатические качества общения и формировать нравственные мотивы поведения.

#### **Предварительная работа**

1. Рассматривание образцов различных видов тканей, журналов мод, просмотр видеофрагментов показов модной одежды.
2. Рассказ о профессиях «Дома мод»: модельера, закройщика, портнихи, гладильщицы, моделей, стилиста, администратора и др.
3. Встреча с портнихой, знакомство с особенностями её работы. Экскурсия в магазин «Одежда». Наблюдение за примеркой одежды. Дидактические игры «У кого что?» (распределение орудий труда), «Что из чего?» (детали различного вида одежды), «Назови действия» (трудовые операции модельера, портнихи, закройщика и др.).

4. Речевая игра «Ателье» (проговаривание диалогов между закройщиком и заказчиком).
5. Изготовление с детьми атрибутов для игры – рисование вывески «Дома мод», эскизов одежды, создание каталога одежды, выкроек.

**Развивающая предметно-игровая среда:** наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, альбомы с образцами тканей, 2–3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для портних, журналы мод, трюмо.

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Модельер – рисует эскизы одежды, выбирает ткани для моделей одежды. Закройщик – снимает мерки с моделей, делает выкройки по эскизу модельера.

Портниха (швея) – шьёт модели одежды, производит примерку.

Модели – демонстрируют одежду на показах.

#### **Второстепенные**

Администратор – предупреждает работников «Дома мод» о предстоящих показах, регулирует работу сотрудников.

Поставщики – принимают заказы на ткани.

Уборщица – протирает пол в мастерских, на подиуме.

Кладовщик – заказывает и доставляет ткани со складов.

Шофёр – привозит ткани со склада.

Механик – осуществляет ремонт швейных машин.

Зрители на показах – присутствуют на показах, обсуждают между собой модели одежды.

Директор – принимает новых сотрудников на работу.

#### **Варианты начала игры:**

1-й вариант. Обсудить с детьми, как можно играть с поделками, которые были сделаны своими руками, какие роли и соответствующие им действия выполнять.

2-й вариант. Взять на себя роль администратора и сообщить, что новая коллекция одежды должна быть изготовлена в очень короткий период.

3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: модели, которые должны были участвовать в показе, заболели.

Руководство игрой

-Обогащение содержания игры:

– приход журналиста Первого канала: он делает репортаж о «Доме мод», в котором рассказывает о новых тенденциях моды;

– приход модельера из другого «Дома мод» с целью знакомства и обмена опытом;

– приход торгового представителя с целью рекламы и поставок модных тканей.

2.Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

– сломалась часть швейных машин, что делать? (вызвать механика);

– во время примерки выяснилось, что платье оказалось велико для модели, как быть? (швея снова снимает мерки и подгоняет платье);

– одна из моделей отказывается демонстрировать наряд, потому что он ей не нравится, что делать? (администратор беседует с моделью, пытается переубедить).

3. Предложения для объединения нескольких сюжетов:

– показ новой коллекции пройдёт в кафе «Ромашка»;

– необходимо открыть аптечный киоск для сотрудников «Дома мод»;

– в этом месяце вся фурнитура будет закупаться в супермаркете, в отделе «Ткани».

#### **Окончание игры**

1-й вариант. Администратор сообщает о завершении работы «Дома мод» в связи с отключением света.

2-й вариант. Все сотрудники покидают рабочие места в связи с выездом на пикник.

#### **Анализ игры**

– Вопросы по организации игры: какую роль хотели бы играть в следующий раз.

#### **Игры-спутники:**

– заказ продукции («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Пиццерия»);

– реклама и продажа продукции («Телевидение», «Супермаркет»);

– расследование происшествий («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

***Технологическая карта сюжетно-ролевой игры  
«Ювелирный магазин «Алмаз»***

**Цель: развитие коммуникативной компетентности.**

### **Задачи**

-Способствовать моделированию сюжетов на основе событий из жизни, используя игрушки-самоделки.

-Использовать активизирующее общение со взрослым для формирования таких форм поведения, которые позволяли ребёнку использовать роль как средство развёртывания коллективной игры.

-Развивать дипломатические качества общения. Формировать нравственные мотивы поведения.

### **Предварительная работа:**

Рассматривание ювелирных изделий и бижутерии, акцентирование внимания на особенностях каждого изделия.

Рассказ о материалах, из которых делаются ювелирные украшения.

Рассказ о предприятиях, на которых делают золотые, серебряные и пластмассовые кольца, серьги, бусы, цепочки.

Встреча с ювелиром, знакомство с особенностями его работы.

Экскурсия в магазин, знакомство с особенностями труда ювелира, продавца-консультанта, менеджера, рассматривание орудий труда, наблюдение за общением продавца и покупателя.

Дидактические игры «Собери бусы» (по схеме и по воображению), «Разложи товар» (группировка ювелирных изделий), «Назови действия» (трудовые операции ювелира, продавца, менеджера, охранника).

Словесная игра «В ювелирном магазине» (проговаривание диалогов между покупателем и продавцом-консультантом).

Изготовление с детьми атрибутов для игры из бросового материала – весы, бусы, цепочки, колечко, браслеты, футляры, стойки для демонстрации товара, пошив униформы продавца, охранника, рисование вывески ювелирного магазина.

**Развивающая предметно-игровая среда:** оборудование магазина (весы, стойки для демонстрации товара, витрины, ювелирные изделия, бусы, цепочки, колечко, браслеты, футляры для их упаковывания, униформа продавца, охранника, вывеска ювелирного магазина).

### **Предполагаемые роли и игровые действия:**

#### **Главные**

Ювелир – изготавливает новые кольца, серьги, бусы, цепочки и т. д., ремонтирует сломанные украшения, взвешивает на весах и оценивает украшения.

Продавец-консультант – раскладывает товар, прикрепляет ценники, предлагает украшения покупателям, продаёт украшения.

Менеджер – ездит на базу, выбирает товар, договаривается с транспортом, нанимает работников в магазин.

### **Второстепенные**

Покупатели – выбирают и покупают украшения, советуются с продавцом, рассматривают каталоги, делают заказ на поставку украшений. Сдают сломанные украшения в ремонт.

Охранник – следит за посетителями магазина, включает и выключает охранную сигнализацию.

Уборщица – обтирает витрины, моет пол, окна, выбрасывает упаковку от товара.

Рабочий по обслуживанию охранной сигнализации – проверяет исправность системы, ремонтирует неполадки.

Шофёр – привозит товар, ездит с менеджером на базу.

### **Варианты начала игры**

1-й вариант. В совместной с детьми деятельности сделать украшения (кольца, серьги и др.); вспомнить, как ходили на экскурсию в ювелирный магазин; обсудить во время ручного труда, как можно играть с поделками, какие роли и соответствующие им действия выполнять.

2-й вариант. Взять на себя роль менеджера и пригласить на работу ювелира, продавца-консультанта, охранника.

3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: сломалась застёжка у серёжки или браслета, обратиться за помощью.

### **Руководство игрой**

Активизация игры – принять на себя роль менеджера, договориться о поставках ювелирных изделий, агитировать на работу новых сотрудников.

Поощрение интересных игровых находок – соблюдение правил поведения в магазине (продавцу – «спасибо, мне очень понравилось покупать товар в вашем магазине, потому что вы были вежливы и красиво упаковали покупку», «я снова к вам приду и друзьям своим посоветую»).

Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

– при примерке кольцо не снимается с пальца, как быть? (обратиться в службу спасения);

- лопнула золотая цепочка, как быть (принести в магазин и попросить ювелира её запаять);
- моя дочь хочет в подарок набор из кольца, серёжек и подвески, но у вас в продаже его нет, как быть? (обратиться к ювелиру, чтобы он нарисовал эскиз и изготовил набор).

Предложения для объединения нескольких сюжетов:

- «Здесь мало освещения и не видно разложенного товара, надо вызвать электрика и поставить дополнительную подсветку»;
- «А где вы обедаете, может быть вам дать номер телефона организации по доставке горячих обедов».

### **Окончание игры**

1-й вариант. Сообщение о том, что магазин работает до 19.00, и через 5 минут он закрывается.

2-й вариант. Торжественная церемония круглой даты работы магазина – поздравление директора, благодарность лучшим работникам, приглашение на торжественный ужин.

### **Анализ игры:**

- собрание у директора магазина;
- всем работникам предоставляется слово для анализа работы магазина и внесения предложений по улучшению качества обслуживания покупателей;
- зачитывание отзывов из книги «Жалоб и предложений»;
- Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?

### **Игры-спутники:**

- покупка продукции («Моя семья», «Банк»);
- реклама и продажа продукции («Телевидение», «Супермаркет»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин»; «ГИБДД», «Детективное агентство»)

**Пособия своими руками для сюжетно-ролевых игр**



Сбербанк



Микрофоны





Банкомат





Акваланги для погружения



Лампа для сушки ногтей



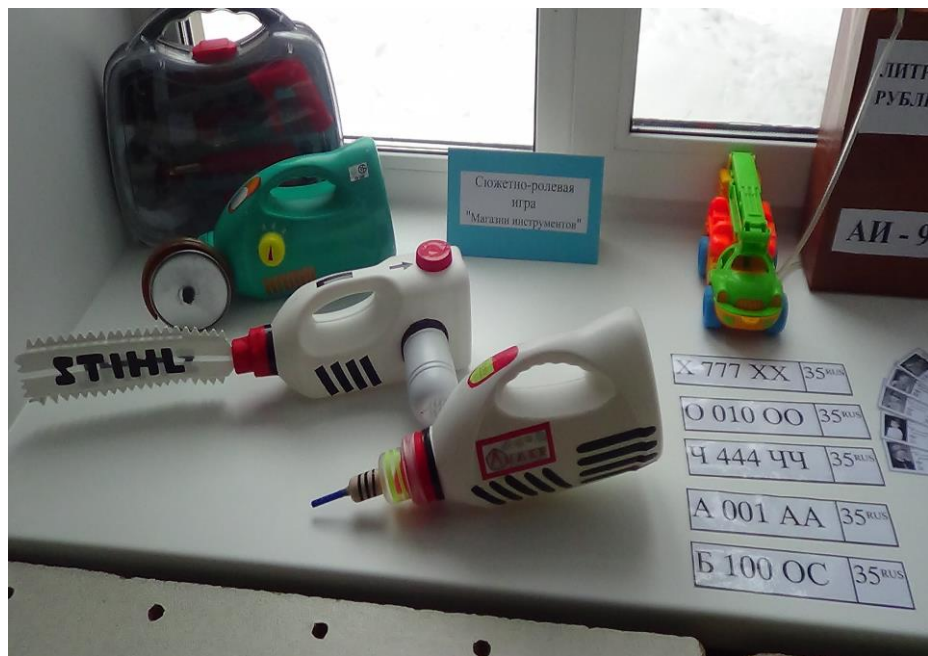
Отоларингологическое налобное зеркало











Картотека

"Сюжетно-ролевые  
игры 21 века"

