

## **Картотека базовых сюжетно-ролевых игр:**

### *Сюжетно-ролевая игра «Мы спортсмены»*

Сюжет: «Тренировка спортсменов»

Цель: формирование представления детей о здоровье и способах его укрепления и сохранения, подвести к пониманию того, что здоровье нужно беречь и укреплять.

Задачи:

ОО «Художественная литература» познакомить с народной пословицей «Здоровье не купишь – его разум дарит»;

ОО «Здоровье» формировать знания детей по сохранению и укреплению здоровья

ОО «Коммуникация» развивать умения детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, развивать навыки коммуникативного общения в игре, развивать речевую активность, воспитывать культуру общения в игре;

ОО «Физическая культура» развивать координацию движений, совершенствовать прыжки на скакалке, вращение обруча, отбивание мяча о землю, подбрасывание мяча.

Оборудование: мячи, обручи, скакалки, секундомер, карточки с изображением упражнений.

Ход игры:

Воспитатель приглашает детей подойти и произносит пословицу: «Здоровье не купишь – его разум дарит». Беседа с детьми по содержанию пословицы (высказывания детей).

Воспитатель: «Здоровый человек и красив и приятен в общении. Он легко преодолевает трудности. Умеет заботиться и укреплять свое здоровье. Расскажите, пожалуйста, как вы укрепляете свое здоровье?» (ответы детей)

Воспитатель: «Сегодня я предлагаю вам укрепить свое здоровье и поиграть в с/р игру «Мы спортсмены», сюжет нашей игры «тренировка спортсменов»» Дети самостоятельно распределяют роли: спортсмены-футболисты - мальчики, спортсмены-гимнастки - девочки, два тренера, врач или медицинская сестра. Дети выбирают спортивный инвентарь (мячи, скакалки, обручи). Ребенок «врач» осматривает «спортсменов» и предлагает приступить к тренировке, если они здоровы. «Спортсмены» идут к своему «тренеру», он проводит разминку (показывает несколько ОРУ) Затем «тренер» предлагает «спортсменам» выполнить упражнения используя карточки. Дети «спортсмены» выполняют, «тренер» при неправильном выполнении подходит к ним и показывает, как нужно выполнить упражнение правильно. В конце тренировки «тренер» проводит построение и показывает упражнения на восстановление дыхания: «мельница» и «ветерок». После дыхательных упражнений «тренер» измеряет пульс у «спортсменов». Дети «спортсмены» прощаются с «тренером». Воспитатель спрашивает детей, понравилась ли им игра, будут ли они играть в нее самостоятельно, уточняет, представления детей о том, как необходимо заботиться о своем здоровье и укреплять его.

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

Цель: закрепление умения применять знания о ЗОЖ в игровой деятельности, расширить, представления детей о пользе для здоровья физической культуры, о необходимости заниматься спортом ежедневно.

Сюжет: «Открытие Олимпиады»

Задачи:

ОО «Познание» формировать представления о жизни спортсменов, учить отражать в с/р игре явления общественной жизни, расширить представления детей о Олимпиаде; формировать знания о качествах которыми обладают чемпионы;

ОО «Здоровье» формировать знания детей о пользе физической культуры, для здоровья;

ОО «Коммуникация» развивать умения детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, развивать навыки коммуникативного общения в игре, развивать речевую активность;

ОО «Физическая культура» развивать координацию движений, чувство ритма, развивать интерес к разным видам спорта;

Оборудование: эмблемы команд, олимпийская символика, флаги, ленточки, имитация олимпийского факела, игрушки: фотокамера, фотоаппарат.

Ход игры:

Воспитатель: «Сегодня мы поговорим об Олимпиаде. Вы, знаете, что это за соревнования? » (ответы детей) Воспитатель рассказывает об Олимпиаде, уточняет у детей, как называются люди, которые занимаются спортом. Как называют спортсменов, которые победили на олимпиаде? » (ответы детей) Воспитатель: «Давайте, познакомимся с олимпийскими чемпионами. (Показывает фото чемпионов, называет фамилию, имя, вид спорта, называет медали). Чтобы стать настоящим спортсменом-олимпийцем, требуется много сил, энергии, здоровья, труда. Настоящий спортсмен приобретает много качеств: выносливость, ловкость, меткость, быстрота. У чемпионов стройная фигура, правильная осанка. Но не все знают, чтобы добиться всех этих качеств. Спортсмены очень много тренируются. Из дня в день, жизнь спортсменов проходит в тренировках. Не каждый способен на такое. Сегодня я предлагаю вам стать олимпийскими чемпионами и поиграть в с/р игру «Олимпиада» Дети самостоятельно распределяют роли: спортсмены, капитаны команд помощники капитанов, фотокорреспонденты, председатель олимпийского комитета, зрители.

Под музыку спортсмены шествуют, впереди идут капитаны, помощники капитанов несут флаги. Зрители аплодируют. Выступает председатель Олимпийского комитета, он поздравляет всех с открытием Олимпиады. Под музыку чемпионы несут имитацию олимпийского факела. Фотокорреспонденты фотографируют участников олимпиады и зрителей, берут интервью у спортсменов (интервью: «Представьтесь, пожалуйста. В каком виде спорта вы выступаете? Какую медаль завоевали, на предыдущей олимпиаде? Как долго вы тренировались? Какими качествами, должны обладать спортсмены, чтобы стать чемпионами) Выступление всех участников Олимпиады с ленточками (ритмическая гимнастика) Воспитатель спрашивает детей, понравилась ли им игра, будут ли они играть в нее самостоятельно, уточняет, представления детей о пользе для здоровья физической культуры, о необходимости заниматься спортом ежедневно.

### *Сюжетно-ролевая игра «Почта»*

Цель: закрепление знаний детей о труде взрослых, о новых профессиях.

Задачи: Учить детей создавать игровую обстановку, и выполнять игровые действия. Воспитывать навыки культуры общения. Продолжать работу по развитию связной и диалогической речи.

Проблемная ситуация: Воспитатель: Ребята, я сегодня утром нашла у нас в группе, очень интересную сумку, а в ней письмо? Чья же это сумка? (Ответы детей). А письмо, ребята нам адресовано, давайте его прочитаем!

Дорогие ребята! Скоро праздник «Новый год!», не забыли ли Вы поздравить своих родителей, бабушек и дедушек? Ведь они тоже ждут подарков. Дедушка Мороз. Ой, как же нам быть, у нас столько приготовлено подарков для наших родных, а как же нам их отправить? (Ответы детей)

Ребята, расскажите, пожалуйста, кто из Вас был на почтовом отделении? Что интересного Вы там увидели? А люди, каких профессий там трудятся? Для чего нужна нам почта? А может быть и нам организовать своё почтовое отделение? И тогда мы сможем наши рисунки отправить письмами, а поделки посылками и бандеролью!

Сговор на игру: Воспитатель: Как нам лучше разместить наших операторов: по приему бандеролей, по работе с посетителями; начальника почты, место для почтальона и т.д.(организация игровых мест)

- Нам ещё нужно построить машину, которая нам будет привозить посылки, письма, бандероли, газеты и журналы.

С помощью считалочки выбираются операторы, почтальоны, начальник почты, водитель, посетители. (Игра начинается)

Показ новых игровых действий для расширения сюжета: Воспитатель: Ребята, а если нужно, чтобы человек очень быстро получил поздравление, тогда можно отправить телеграмму или позвонить. Нам нужно выбрать телеграфиста (выбор, организация места)

Воспитатель: Ребята, а где ещё можно купить конверт, открытку, газету, журнал? (ответы детей). С помощью считалочки выбирается киоскер, дети помогают организовать игровое место «Киоск»

Задачи: помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, развернуть сюжет, обогащать словарь, развивать речь детей

Роли и ролевые действия:

-Почтальон: Берет на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по домам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик.

-Клиент: отправляет посылки; покупает конверты, газеты и открытки; занимает очередь; отправляет денежные переводы. Соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь.

-Оператор: принимает посылки, денежные переводы; продает газеты и журналы; сортирует письма, газеты, журналы

-Шофёр: подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли, отвозит их на железную дорогу.

-Зав. Почтой: контролирует работу почтальона, оператора, звонит и заказывает свежие газеты, журналы, новые открытки; выдаёт зарплату. Выдает шоферу путевку или лист-задание; благодарит служащих почты за хорошую работу

Построение ролевого диалога:

- Заведующая: Даёт указания о выполнении работы. Контролирует работу почтальона. Даёт указания о работе с клиентами. Выдает зарплату.

-Клиенты: Получает письма, газеты, журналы, открытки. Покупает газеты, журналы, открытки. Занимает очередь.

-Оператор: Выдаёт газеты, журналы, письма, открытки. Отправляет посылки, бандероли, письма. Отправляет денежные переводы.

-Шофёр: Подвозит почтальона

-Почтальон: Привозит посылки, бандероли, корреспонденцию

### *Сюжетно-ролевая игра: «Ателье».*

Цель игры: формировать умение расширять сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего и на занятиях.

#### Задачи:

- Расширять знания детей о труде работников ателье, слаженности в их работе, помощниках - машинах.

- Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.

- Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения.

- Развивать умение применять в игре знания о способах измерения.

- Продолжать учить до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры.

- Воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

- Продолжать развивать творческие способности.

- Развивать эстетический вкус.

Роли в игре: Заказчики, приемщица, закройщица, швея, механик по ремонту швейных машин, модельер, стилист, манекенщицы, фотограф.

Сюжет: 1. В ателье приходит заказчик, который подходит к приемщику. Приемщик делает прием заказа. С заказчика снимаются мерки, 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 приходит и забирает заказ.

2. Магазин «Ткани».

В магазин приходит покупатель, который покупает ткань для костюма или платья, продавец выслушивает пожелания покупателя и предлагает покупателю несколько видов ткани, покупатель выбирает понравившуюся ткань. Покупатель отмеряет необходимый метраж ткани. Пробивает чек. Берет деньги. Благодарит за покупку.

3. 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.«Визит к стилисту».

Посетитель приходит к стилисту. Стилист беседует с посетителем. Пересматривает одежду посетителя. Изменяет его внешний вид: макияж, прическу. Идут в магазин одежды, где выбирают новую одежду в соответствии с новым имиджем. Посетитель благодарит стилиста за хорошую работу.

6. Выставка кукольной одежды.

Несколько детей это модельеры. Они подготавливают разнообразную одежду. После окончания работы проходит выставка готовой одежды.

Данная сюжетно-ролевая игра способствует расширению представлений у детей о разнообразных профессиях, которые работают взаимосвязано. Данная игра может проводиться в течение нескольких дней. Дети с удовольствием сами изготавливают атрибуты к игре.

### *Сюжетно-ролевая игра «Шофёры».*

Цель: Закрепление правил безопасного поведения на дороге, упражнять в ориентировке с дорожными знаками.

Задачи:

ОО «Познание»: познакомить с рядом профессий, относящихся к дороге (Шофер, регулировщик, пассажир, бензозаправщик, полицейский, водитель.)

ОО «Коммуникация»: обогащать словарь, развивать речь детей.

ОО «Социализация»: помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, развернуть сюжет.

ОО «Художественная литература»: познакомить с загадками о дороге и дорожных знаках.

ОО «Художественное творчество»: формировать умение передавать в рисунке полученные впечатления от игрового взаимодействия.

Роли и ролевые действия:

-Шофёр: ведет машину, рулит, подаёт сигнал, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их.

-Пассажир: покупает билет, выходит на остановках, соблюдает правила поведения в общественном транспорте, сидит.

-Бензозаправщик: заливает в машину бензин, берет деньги, пробивает чек

-Полицейский: регулирует движение, штрафует водителя за нарушение, делает замечания шофёру, пассажиру

-Водитель др. машины: перевозит груз, рулит, ведет машину.

Построение ролевого диалога:

-Диспетчер - Дает указания об отправлении машины. Объявляет маршрут.

Контролирует. Посылает контролёров

-Шофёр другой машины - Оказывает взаимопомощь. Берет на буксир. Пересаживает на другую машину.

-Водитель: Спрашивает о том, на какой остановке выйти. Выполняет указания работников милиции.

-Пассажир: Просит остановить машину. Беседует о поездке. Уступают место. Общаются.

-Бензозаправщик: Оказывает помощь в заправке.

-Полицейский: Следит за соблюдением правил дорожного движения. Выписывает штрафы. Регулирует движение на дороге.

### *Сюжетно-ролевая игра: "Парикмахерская».*

Цель: Планомерное обогащение опыта детей, расширять знания о профессиях.

Задачи:

ОО «Познание»: познакомить с рядом профессий: женский парикмахер, мужской парикмахер, маникюрша, ученица мастера, косметолог.

ОО «Художественная литература»: познакомить с поговорками на данную тему.

ОО «Здоровье»: уточнить пользу соблюдения гигиенических норм для организма ребенка (чистые волосы, вымытые руки, обработанные ногти).

ОО «Коммуникация»: развивать диалогическую речь, обогащать словарь.

Сюжет: Воспитатель старается приурочить свое собственное посещение парикмахерской к началу ознакомления детей с игрой. В группе он обращает внимание детей на свою новую прическу, рассказывает детям, где и как его обслуживали.

Литературно-информационная поддержка, игры, загадки

-Носить легко - Читать тяжело. (Волосы)

-Не сеют, не сажают - Сами вырастают. (Волосы)

-Хожу-брожу не по лесам, а по усам и волосам, и зубы у меня длинней, чем у волков и медведей. (Расческа)

-Среди кудрей гуляла, и зубчик потеряла. (Расческа)

-Ношу их много лет, а счета им не знаю. (Волосы)

-Два кольца, два конца, посередине - гвоздик. (Ножницы)

-Глядись в меня хоть целый день, Коль на себя смотреть не лень. (Зеркало)

-Вот чудесное окошко: Кошка в нем увидит кошку. Посмотрел а окно Барбос - Там хвостом виляет пес. Я взглянул - и в этот миг Человек в окне возник. (Зеркало)

Сюжет: 1. Воспитатель обращается к личному опыту детей. Были ли они в парикмахерской, ходят ли в парикмахерскую их мамы и папы. Как изменяются мамы после посещения салона, какими они были раньше и какими стали, выясняет, знают ли дети, какие действия совершает взрослый в парикмахерской (стригут, моют, красят, сушат волосы, вытирают их полотенцем и т.д.)

2. Воспитатель после дневного сна объявляет, что сегодня в группе открывается парикмахерская. Традиционное причесывание девочек после сна происходит в уголке парикмахерской. Ожидающие высаживаются в очередь. Воспитатель сам берет на себя роль парикмахера и дает детям образцы общения и действий: «Садитесь, пожалуйста. Что бы вы хотели? Вам сделать один хвостик, два? Вы хотите три хвостика? Замечательно. Пожалуйста! Вы довольны моей работой? Я тоже рада, что вам понравилось. Приходите к нам еще. Например, после ужина, я предложу вам новую прическу. Пожалуйста, следующий!»

3. Воспитатель вверяет себя в детские руки. Играть с воспитателем для ребенка большое удовольствие. Обычно на «парикмахера» в этот момент смотрят с завистью остальные дети. Воспитатель жалуется кому-то из детей, что совсем нет времени сходить в парикмахерскую, и просит ребенка помочь ему.

Воспитатель играет роль очень вежливого, но требовательного клиента. Он может предложить ребенку действовать в соответствии со своим «парикмахерским» опытом. Если выясняется, что опыт ребенка достаточно беден, то воспитатель начинает подсказывать ребенку:

-Не могли бы вы сначала помыть мне голову?

-А теперь высушите меня, пожалуйста, феном.

-Мне хотелось бы, чтобы с двух сторон у меня были бы вот эти заколочки.

4. Воспитатель может обогатить игру «Семья» новым сюжетом. Особенно если видит, что интерес к игре затухает. «Ганечка, мне кажется, что твоей кукле пора сходить в парикмахерскую. Что-то волосики у неё спутались, да и челка стала длинновата. (Громко.) А когда у нас откроется парикмахерская? У нас уже очередь собирается! Кто у нас сегодня будет парикмахером?»

5. Используется, когда игра детям хорошо знакома, но интерес к ней затух. Воспитатель за несколько дней до игры убирает все старые атрибуты. Заранее подготовленные, новые, не выставляет сразу, а сообщает детям, что сегодня для парикмахерской поступил из магазина новый товар. Воспитатель предлагает будущим клиентам поучаствовать в «презентации» нового товара. Воспитатель достает атрибут, рассматривает его с детьми, оговаривает действия с ними, предлагает парикмахеру по новому оформить свой уголок.

#### Способы выхода из игры.

«Какие все сегодня у нас стали красивые. Славно поработали наши парикмахеры. Но на сегодня рабочий день закончен. Завтра наша парикмахерская вновь откроет для вас свои двери».

-Если игра не затухает, а уже по времени ее следует завершить, то предупреждение делается заранее. «Внимание! Парикмахерская обслуживает последнего клиента. Не успевшие сделать себе прическу могут рассмотреть журнал и выбрать ту прическу, которую будут делать завтра». Таким образом, не поигравшие дети еще как бы участвуют в игре и выходят из нее безболезненно.

-Воспитатель может выполнить роль директора-проверяющего. «Что-то у вас, Мариночка, шампунь совсем закончился, и лака для волос совсем нет. Придется закончить работу. Завтра непременно закупите все новое и лучшее».

#### Роли, и ролевые действия:

-Парикмахер: Надевание на клиента пелеринки, причесывание, стрижка, отряхивание, состриженных прядей, с пелеринки, мытье головы, вытирание полотенцем, сушка феном, окраска волос, покрытие лаком.

Игры-спутники, введение новых временных ролей.

«Семья» - предложить родителю самому сходить или сводить ребенка в парикмахерскую.

«Магазин» — организовать временный стеллаж по продаже косметических средств по уходу за волосами и предложить парикмахеру посетить магазин.

«Шоферы» - предложить парикмахеру съездить за новым товаром на машине.

#### *Сюжетно-ролевая игра «Семья»*

Цель: расширение представлений детей о способах укрепления здоровья, с использованием пеших прогулок и спортивной ходьбы.

Задачи:

ОО «Художественная литература» познакомить с народными пословицами о здоровье;

ОО «Здоровье» укреплять здоровье детей, используя пешие прогулки и спортивную ходьбу

ОО «Коммуникация» развивать навыки сотрудничества детей в игре, развивать интерес к новой с/р игре, воспитывать культуру общения со сверстниками.

ОО «Безопасность» закрепить правила поведения в лесу;

ОО «Физическая культура» развивать быстроту, ловкость, силу.

Оборудование: мячи, обручи, скакалки, бадминтон, канат

Ход игры:

Воспитатель приглашает детей подойти и поиграть в с/р игру «Семья», сюжет: «Прогулка в лес». Дети самостоятельно распределяют роли: мамы, папы, бабушки, дедушки, сыновья, дочери.

Воспитатель: «Предлагаю взять с собой на прогулку быстроту, смелость, смекалку, находчивость. Сейчас мы отправляется на прогулку в лес, давайте вспомним правила поведения в лесу (ответы детей) Пешие прогулки полезны для здоровья. Поэтому мы пойдем спортивной ходьбой. Что такое спортивная ходьба? (ответы детей) ».

Воспитатель напоминает детям, что дышать можно только через нос. Дети идут спортивной ходьбой (3-5мин). Воспитатель: «Вот мы и в лесу! Наверно вы почувствовали, как легко дышится. Если вы отгадаете продолжение народной пословицы, мы сможем передохнуть: «Здоровье в порядке – спасибо зарядке! » (ответы детей) Воспитатель: «Ребята для чего необходимо делать зарядку? «(ответы детей)

Воспитатель хвалит детей и предлагает укрепить органы дыхания, выполнив упражнение «надуваем шары» (дети выполняют) Воспитатель: «Для развития и укрепления легких полезно надувать настоящие воздушные шары. Педагог раздает детям шары, они надувают и отпускают их в небо. Воспитатель предлагает детям вспомнить, что недавно был День здоровья с родителями. «В какие игры вы играли вместе с родителями? (ответы детей)

Игра «Перетяни канат». Дети, исполняющие роли родителей объединяются в одну команду, дети изображающие «детей» в другую. Дети играют. Воспитатель предлагает отгадать продолжение следующей пословицы: «Если хочешь быть здоров – закаляйся! Воспитатель: «Для чего необходимо закаляться? Расскажите, как вы закаливаетесь дома? » (ответы детей) Воспитатель обращается к детям исполняющим роли родителей: «В какие игры вы хотели бы поиграть со своими детьми. Дети выбирают спортивный инвентарь играют в п/и «Футбол», «Вышибалы», «Бадминтон» и др.

Воспитатель: «Теперь можно устроить небольшой пикник, «родители» угощайте своих детей и родственников вкусным и полезным соком, и сами угощайтесь» (дети пьют сок из индивидуальных упаковок.» Воспитатель: «Теперь нам пора возвращаться в детский сад. Мы немножко устали, поэтому нам сейчас полезна пешая прогулка. (Дети идут пешком). Воспитатель спрашивает детей, понравилась ли им игра, будут ли они играть в нее самостоятельно, уточняет, представления детей о спортивной ходьбе и пешей прогулке.

*Сюжетно - ролевая игра: «Магазин»:*

Цель: Расширение знаний о профессиях, закрепление обобщающих понятий.

Программные задачи:

- Продолжать учить детей выполнять взятые на себя роли в соответствии с сюжетом игры, пользоваться необходимыми атрибутами.

- Формировать дружеские взаимоотношения и культуру во время общения

- Закреплять знания и первоначальные представления о профессиях: продавца, кассира, парикмахера, водителя автобуса, кондуктора.
- Формировать связную речь, её выразительность.
- Развивать диалогическую речь.

Материал и оборудование:

Оборудованные игровые зоны: «Магазин одежды», «Парикмахерская», «Автобус», «Рекламное агентство».

Предварительная работа:

Беседы с детьми о профессиях: продавца, кассира, парикмахера, водителя автобуса, контролёра. Рассказы родителей о своих профессиях. Рассмотрение иллюстраций и фотографий. Наблюдения в повседневной жизни.

Ход игры:

Дети самостоятельно организуют игры: «Магазин», «Автобус», «Парикмахерская», «Семья». Отбирают необходимые атрибуты.

Дети обращаются к воспитателю:

- Я хочу открыть магазин, и хочу, чтобы об этом узнали все. В нашем магазине много хороших товаров. Одежда и обувь для детей и взрослых.
- В моем салоне красоты мало посетителей. Я хочу, чтобы о нем узнали все. Мастера сделают красивую причёску.
- Мы сегодня хотим пойти в театр. И хотели бы знать, где лучше сделать причёску, и где купить одежду для всей семьи.

Воспитатель: - Чтобы узнали о вашем магазине и парикмахерской, надо дать рекламу. Я предлагаю открыть рекламное агентство.

Беседа с детьми:

- Где вы чаще всего видите рекламу?

(радио, видео, газеты, журналы)

- Что мы узнаем из рекламы?

(о товарах, об открытии магазина)

- Как вы думаете, кому выгодна реклама?

(покупателю - потому что, он узнает о товаре и услугах, может сравнить цены с другими магазинами. А также, реклама выгодна продавцам, чем больше людей узнают о магазине, тем больше прибыли.)

- Я предлагаю открыть печатное рекламное агентство.

В рекламном агентстве работают люди разных профессий.

Я хочу предложить вам попробовать себя в роли художника - дизайнера. Художник – дизайнер придумывает эскизы к рекламе. Затем эти эскизы обсуждают на худсовете и отдают в печать.

- Можно я буду директором рекламного агентства. Возьму на себя руководящую роль. Кто хочет попробовать себя в роли художника – дизайнера (выбрать 3-4 человека).

- У рекламного агентства должно быть название. Как бы вы хотели назвать наше агентство (дети предлагают различные варианты, предлагаю назвать агентство «Солнышко»).

- В наше рекламное агентство поступило две заявки - магазин и парикмахерская.

- Что должны узнать люди из рекламы?

(Ответы детей: Название магазина. Что в нем продается. А также, какие услуги в парикмахерской).

Какой должна быть реклама?

(доброй веселой)

Дети из заранее сделанных заготовок, делают рекламу.

Дети играют и выполняют игровые роли в соответствии с сюжетом. Воспитатель следует за правильностью действий.

### *Сюжетно-ролевая игра: «Поликлиника».*

Цель: формирование умения детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины; воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.

Задачи:

Развивать и обогащать сюжет игры и подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов;

Углублять знания детей о труде врача, медицинской сестры, работника аптеки;

Помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре;

Продолжать развивать активное речевое общение детей в процессе игровой деятельности, расширять и обогащать словарный запас.

Ожидаемые результаты:

получение знаний детей о профессиях медицинских работников;

формирование у детей умения играть по собственному замыслу;

становление в игре ролевого взаимодействия и усвоение ролевых взаимоотношений;

формирование коммуникативных навыков.

Сюжет: Ребенку нужно пройти медицинский осмотр. Мама ведет его к врачам-специалистам (педиатр, лор, окулист)

СЛОВАРНЫЙ МИНИМУМ.

Профессии : Врач (окулист, ЛОР, детский педиатр), медсестра, аптекарь, регистратор, шофер, больной, пациент, кассир, покупатель.

Инструменты: Фонендоскоп, шприц, градусник, вата, бинт, молоточек, пипетка, шпатель для осмотра горла, грелка, горчичники, йод, зеленка, мази, микстура, таблетки, зеркало для осмотра носоглотки, таблица для проверки зрения, весы, ростомер.

Трудовые действия: Лечит, измеряет, взвешивает, осматривает, выслушивает, выписывает (рецепт), назначает, обследует, госпитализация.

Качество труда: Вежливо, внимательно, аккуратно, честно, добросовестно, умело, ответственно, спокойно, уверенно.

Формировать умение обозначать свои роли – врач, медсестра, пациент, аптекарь, шофер, регистратор.

Учить выполнять роли: Доктор – лечит. Пациент – принимает лекарство. Аптекарь – продает лекарства. Кассир – берет деньги. Шофер – развозит медикаменты, доставляет больных в стационар.

Сюжет: Задать детям вопрос о том, что делают в поликлинике, какие специалисты работают в поликлинике (ЛОР, окулист, педиатр). С помощью вопросов распределить роли, распланировать действия и составить план игры. Взять на себя роль врача-заведующей, осуществлять руководство работой врачей.

*ПОСТРОЕНИЕ РОЛЕВОГО ДИАЛОГА.*

Роли и ролевые действия:

- Регистратор: Выдает карточки, записывает на прием к специалистам, раскладывает документацию, выдает талончики, отвечает на телефонные звонки.
- Врач: Ведет прием пациентов, заполняет карточки, дает рекомендации по уходу за больным, проводит осмотр, дает направление на анализы.
- Медсестра: Помогает доктору в проведении осмотра, выписывает рецепт, делает уколы, обрабатывает раны, измеряет температуру, рост, взвешивает.
- Пациент: Приходит на прием к врачу, рассказывает о своих недомоганиях, приобретает лекарство, ставит горчичники, измеряет температуру, принимает лекарство.
- Аптекарь: Принимает рецепт, дает справку о дозе приема лекарства, выдает лекарство.
- Кассир: Принимает деньги от покупателя, выдает чек.
- Шофер: Привозит лекарство в аптеку, отвозит больного в стационар.

#### ТАБЛИЦА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ РОЛЕЙ

Врач, Медсестра, Пациент, Аптекарь, Кассир, Шофер, Регистратор -  
Общаются, делятся опытом работы, выполняют совместную работу.

*Детям предлагается определить, какой специалист выполняет действия.*

Делает запрос о количестве вызовов на дом, о количестве больных на приеме.

Просит помочь в разборе документации, поиске карточки.

Просит найти карточку, записывается на прием, вызывает врача на дом.

Общаются, выполняют совместную работу.

Получает рецепт, ходит на уколы.

Отвозит больного в стационар

Выдает карточку, записывает на прием, выдает талоны, регистрирует вызов на дом, отвечает на телефонные звонки.

Ведет осмотр, выписывает лечение, дает рекомендации по уходу за больным, дает направления на анализы.

Делает уколы, обрабатывает раны, перебинтовывает, измеряет температуру, рост, вес.

Отвозит больного в стационар. Помогает в разборе документации, помогает найти карточку. Помогает вести осмотр, выписывает рецепт, направления.

Ожидают очереди, общаются. Приносит рецепт, покупает лекарство, просит объяснить, как принимать лекарство.

Выдает лекарство, объясняет, как его нужно принимать.

Выдает чек, получает деньги.

Рассказывает о недомоганиях получает указания по лечению.

Общаются, выполняют совместную работу.

Наша жизнь меняется, в связи с новыми условиями, появилась необходимость в организации более современных игр:

#### *Сюжетно-ролевая игра: «Турагентство»*

**Цели:** Познакомить детей с профессиями - директор туристической фирмы, менеджер по туризму, курьер, кассир, турист и т.д. Учить изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета. Развивать фантазию и воображение. Воспитывать навыки позитивного общения, активную жизненную позицию.

**Примерные игровые действия:** путевки, билеты, помочь советами; бронирование железнодорожных и авиабилетов, гостиниц, круизов, автомобилей в аренду; питания,

экскурсии, развлечения; распространение рекламной литературы; оформление путевой документации; консультирование клиентов по различным вопросам: климат, обычаи, визовые требования и т.д.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** фотографии; сувениры; карты городов; путевки; билеты.

#### *Сюжетно-ролевая игра: «Банк»*

**Цели:** Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

**Примерные игровые действия:** посещение банка, выбор необходимых услуг; работа кассы, пункта обмена валют; оформление документов, прием коммунальных платежей; работа с пластиковыми картами; консультации с директором банка.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** бланки; касса; сберегательные книжки; компьютер; пластиковые карточки; деньги разных стран; аппарат для работы с пластиковыми карточками.

#### *Сюжетно-ролевая игра: «Гипермаркет»*

**Цели:** учить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

**Примерные игровые действия:** приход в супермаркет; покупка необходимых товаров; консультации менеджеров; объявления о распродажах; оплата покупок; упаковка товара;

решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** касса; наборы продуктов (овощи, фруктов, бросовый материал); спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры; чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек; журналы, газеты; одежда, обувь, головные уборы и др.; учетные книги, ценники, указатели, названия отделов; телефоны, рации, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

#### *Сюжетно-ролевая игра: «Телевидение»*

**Цели:** Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива.

Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.

**Примерные игровые действия:** выбор программы, составление программы редакторами;

составление текстов для новостей, других программ; подготовка ведущих, зрителей; оформление студии; работа осветителей и звукооператоров; показ программы.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** компьютеры; рации; микрофоны; фотоаппараты; «хлопушка»; программы (тексты); символика различных программ; элементы костюмов; грим; косметические наборы; элементы интерьера, декорации; сценарии, фотографии.

#### *Сюжетно-ролевая игра: «Модельное агентство»*

**Цели:** учить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.

**Примерные игровые действия:** поступление в модельное агентство; обучение: сценическая речь, сценодвижение и др.; выбор моделей для показа; работа с модельерами; работа с фотографами; составление «портфолио»; показ мод.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** камера; декорации; косметические наборы.

**Сюжетно-ролевая игра:** Корпорация «Билайн», «МТС», «Мегафон»

**Цели:** учить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки сотрудничества.

**Примерные игровые действия :** работа операторов связи; работа менеджеров по продажам телефонов и других средств связи; ремонтная мастерская; оплата услуг; справочная служба.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** сотовые телефоны; компьютеры; бланки счетов; чеки; предметы и пакеты с символикой «билайн»; бейджики для сотрудников; рекламные проспекты, журналы.

**Сюжетно-ролевая игра:** «Дизайнерская студия»

**Цели:** Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

**Примерные игровые действия:** выбор объекта, прием заказа; конкурс макетов; подбор материалов, измерение площади работ; согласование с заказчиком; оформление интерьера, сдача заказа; дополнения декоративными деталями; решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций; оплата заказа.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** альбомы для оформления интерьеров; образцы тканей, обоев, краски и др.; планировка различных помещений; декоративные украшения; фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений; сантиметр; рулетка; альбомы с образцами светильников; альбомы по флористике.

В коллективной игре обычно есть организаторы, благодаря которым осуществляется замысел детей. Организаторов дети выбирают сами. Для сообщения детям знаний о труде взрослых проводятся экскурсии и просмотр презентаций, фильмов о работе ,например, банка, турагенства и т. д. Ребята наблюдают за трудом взрослых, необходимо обращать их внимание не только на внешнюю сторону труда взрослых, но и объяснять как взрослые относятся к своему делу, как организован их труд.