

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
"Детский сад № 187 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по  
физическому направлению развития детей" (МБДОУ № 187)

---

660004, г. Красноярск, ул. 2-я Краснофлотская, 7 Г  
ОКПО 58799389, ОГРН 1022402059932,  
ИНН/КПП 2462026173/246201001

***Карточка сюжетно - ролевых  
игр для детей старшей группы***

## **1. Игра «Детский сад»**

**Цель.** Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.

Игровой материал.

Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-заместители.

Подготовка к игре.

Экскурсия в кабинет врача. Внесение атрибутов для организации игры в «детского врача». Чтение рассказа А. Кардашовой «Наш доктор». Наблюдение труда прачки. Организация труда детей - стирка кукольного белья. Экскурсия на кухню. Занятие «Испечем для себя и малышей булочки». Лепка продуктов для игры в «повара». Беседа «Кто и как работает в нашем детском саду». Рисование на эту тему. Внесение атрибутов для организации коллективной игры в «детский сад».

Игровые роли.

Врач, медицинская сестра, воспитатель, заведующая, музыкальный работник, няня, повар.

**Ход игры.**

Перед началом игры воспитатель проводит предварительную работу. Вместе с ребятами посещают медицинский кабинет, кухню, прачечную, зал ритмики, кабинет заведующей и беседуют с медицинской сестрой и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе.

После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры.

Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саду и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д.

Далее воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло должного интереса к игре, педагог может выступить в игре как равноправный партнер, выполняя главную или второстепенную роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, он может вести коррекцию игровых отношений.

К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «заведующая», «музыкальный работник», «няня», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с куклами, потом посадить их завтракать». «Няне нужно быстро сходить на кухню и принести завтрак». «После завтрака надо идти на осмотр к врачу».

После завтрака «врач» и «медицинская сестра» внимательно осматривают «детей», каждому дают рекомендации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболела, ее надо забрать из детского сада». После медицинского осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное занятие» и т. д.

По ходу игры воспитатель следит за правильным развитием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

## **2. Игра «Семья»**

**Цель.** Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).

Игровой материал.

Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), музыкальные инструменты, предметы-заместители.

Подготовка к игре.

Игры-занятия «Как будто дома у нас младенец», «Как будто дома папа и дедушка, а мамы нет дома», «Мамин праздник», «Праздник в семье», «День рождения куклы». Беседы о взаимоотношениях в семье. Совместные игры с детьми подготовительной и младшей групп.

Игровые роли.

Дедушка, бабушка, внук, внучка, мама, папа, брат, сестра.

**Ход игры.**

С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на тему «Где работают родители». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома учит детей договариваться о совместных действиях, составлять предварительный план конструкции, доводить работу до конца. Затем вносит игрушки (куклы, мебель, посуду и др.), игровые атрибуты (передники, косынки).

После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

### **3. Игра «Школа»**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.

Игровой материал.

Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

Подготовка к игре.

Экскурсия в школу. Беседа с учителем 1-го класса. Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми подготовительной группы.

Игровые роли. Учитель, ученики.

**Ход игры.**

Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками, беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе.

Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д.

В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики).

### **4. Игра «Путешествие»**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом потового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе.

Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.

Игровой материал. Строительный материал, технические игрушки: заводные машины, катера, теплоходы, руль, одежда для моряков, набор «Дорожные знаки», набор игрушечных животных и птиц, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия на речной вокзал, на теплоход. Беседа с милиционером, работниками флота, тружениками села. Чтение произведений М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!»; М. Маркова «Про Топку-моряка»; Ф. Льва «Мы плывем на самоходке»; Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню»; П. Донченко «Петрусь и золотое яичко»; Г. Юрмина «Все работы хороши!»; С. Баруздина «Страна, где мы живем»; А. Членова «Как Алешка жил на Севере»; Б. Житкова «Что я видел?». Изготовление атрибутов для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок»; лепка из разноцветного пластилина судов с разными «огнями».

Игровые роли. Милиционер, начальник порта, кассир, продавец, дежурный, капитан, боцман, матрос, кок, судовой врач, доярка, птичница, оленеводы, лесорубы, геологи, пограничники, садоводы и т. д.

**Ход игры.** Игра «Путешествие» является одной из любимых детских игр. Ее можно реализовывать в различных вариантах, например: «Путешествие по городу», «Путешествие по реке», «Путешествие в деревню», «Мы отправляемся на Север», «Мы едем на юг» и др.

Начиная игру «Путешествие по городу», воспитатель, прежде всего, может провести экскурсию с целью ознакомления с достопримечательностями города, постройками, с работой милиционера и т. д. В группе обсудить виденное, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы.

Затем педагог может познакомить детей с произведениями М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!». Обсудить нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений. Совместно изготовить атрибуты для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок».

Далее педагог может предложить детям соорудить постройки по представлению и образцу (рисунок, фотография, схема). При обыгрывании постройки использовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, предметы (электрический фонарик, насос).

Во время самостоятельной игры детей педагог учит подбирать нужный игровой и рабочий материал, договариваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть дружно, помогать товарищу.

В игре «Путешествие по реке (озеру, морю)» роль воспитателя заключается в планомерном и систематическом сообщении детям сведений о деятельности и взаимоотношениях речников.

Прежде всего, воспитатель проводит экскурсию в порт, чтобы закрепить представления детей о труде взрослых на речном вокзале, показать его значимость в жизни людей города (труд кассира, продавца, дежурного). Во время экскурсии дети узнают, что такое порт. Воспитатель рассказывает детям о том, что порт - специальное место для стоянки судов. Территория порта большая. Его сооружения располагаются и на берегу, и на воде. Дети наблюдают прибытие и отправку от причалов грузовых и пассажирских судов. С целью обогащения представлений детей о труде взрослых в речном порту они также могут понаблюдать за работой кассира, продавцов буфета, книжного киоска, работников почты, дежурного по вокзалу. При этом воспитатель должен подвести детей к мысли о важности труда людей разных профессий.

Далее ребята могут побывать на теплоходе: осмотреть его, совместно с воспитателем повторить название отдельных частей судна (борт, нос, капитанский мостик, трап, мачта). Здесь же дети могут понаблюдать за работой матросов (матрос убирает и подает трап, делает приборку на палубе, объясняет пассажирам, как сойти на причал). При наблюдении за работой матросов воспитатель обращает внимание детей на слаженность их действий, взаимопомощь, четкое выполнение всех команд капитана, заботливое отношение к пассажирам.

Общение детей с капитаном пассажирского теплохода, его рассказ помогут детям узнать, куда можно плыть по реке из нашего порта и откуда прибывают суда.

По возвращении в группу педагог беседует с детьми о труде взрослых на теплоходе и в порту, об их взаимоотношениях, вызывает добрые чувства, желание подражать смелым и дружным речникам.

Далее для более глубокого осознания труда речников, их взаимоотношений воспитатель может использовать отрывки из книг М. Маркова «Про Топку-моряка», Ф. Льва «Мы плывем на самоходке», в ходе чего ребята узнают, что самый главный на судне - капитан. Ему подчиняются все члены команды. Он стоит на капитанском мостике, который называется ходовым: отсюда управляют ходом судна. Здесь и руль поворачивает, и тут все приборы, по которым можно определить, где находится теплоход, когда берегов не видно. Капитан видит впереди сигнальные огни - белый и зеленый. Он знает, что это идет навстречу самоходка с нефтью. А если видит только белый огонек, это значит, что идет пассажирское судно. Капитан знает, если вдали мигает зеленый огонек, то это маяк на берегу. Очень много должен знать капитан.

После чтения и рассматривания иллюстраций дети отвечают на вопросы: «Кто главный на судне? Кто подчиняется капитану? Что видит капитан с ходового мостика? Как он узнает, какие суда идут навстречу?».

При рассматривании иллюстраций, изображающих различные суда, воспитатель задает детям вопросы: «Какие бывают грузовые суда? Что они перевозят?».

Затем ребята из строительного материала могут построить суда, причалы, вокзал.

Одним из этапов при развитии игры может быть составление детьми рассказов на тему: «Какие суда мы видели на реке». Приобретенные детьми знания находят отражение в лепке, рисовании, конструировании. Дети рисуют, лепят, строят не просто суда, а теплоходы, самоходки, ракеты, танкеры. Все вылепленные из разноцветного пластилина суда имеют разные «огни».

Затем воспитатель может предложить поиграть в игру самостоятельно. Если же такое предложение вызывает затруднения, педагог дает детям представление о труде команды теплохода и о том, куда можно плыть. «Капитан» следит за порядком на судне, четко отдает приказы, контролирует их выполнение. На теплоходе идет дружная работа команды: на остановках «боцман» руководит уборкой на корабле, «матросы», выполняя его распоряжение, усердно делают уборку на палубе, «кок» вовремя кормит «команду» обедами, судовой «врач» осматривает команду и т. д.

В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

## **5. Игра «Завод»**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Закрепление знаний о различных видах транспорта: наземном, водном, воздушном. Расширение знаний о работе водителей, моряков, летчиков. Ознакомление ребят с работой автовокзала, речного вокзала, железнодорожного вокзала, аэропорта, расширение знаний детей о рабочих профессиях.

**Игровой материал.** Строительный материал, технические игрушки: заводные машины, автобусы, катера, теплоходы, самолеты, вертолеты, поезда, предметы-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсия на автовокзал, автозавод, речной вокзал, судостроительный завод, железнодорожный вокзал, вагоностроительный завод, аэропорт, вертолетный завод, авиазавод. Беседа с работниками автовокзала, речного вокзала, аэропорта, с рабочими заводов. Чтение произведений «На аэродроме» И. Винокурова, «Вертолет» Ф. Лева, «Дом в космосе» М. Реброва, «Человек поднялся в небо» К. Арона. Изготовление атрибутов для игр. Лепка транспорта.

**Игровые роли.** Шофер, пассажир, старший строитель, газорезчик, инженеры, механики, монтажники, техник, радист, бензозаправщик, мойщик, шофер сопроводительной машины, диспетчер пульта управления полетом и др.

**Ход игры.** Игру «Завод» можно проводить в различных вариантах и использовать следующие сюжеты: «Автозавод», «Судостроительный завод», «Вагоностроительный завод», «Вертолетный завод», «Авиазавод» и др.

Перед началом игры педагог может организовать экскурсии на автовокзал, автозавод, речной вокзал, судостроительный завод, железнодорожный вокзал, вагоностроительный завод, аэропорт, вертолетный завод, авиазавод. Побеседовать с работниками автовокзала, речного вокзала, аэропорта, заводов и т. д.

С целью обогащения содержания игры и активизации имеющихся у детей знаний педагог в группе проводит беседу «О труде работников автомобильного, судоходного, железнодорожного, воздушного транспорта», побуждает детей составить рассказ на заданные темы.

Во время игры «Автозавод» педагог поощряет сооружение построек из строительного материала (машина, автобус, грузовик, троллейбус) по образцу или представлению, развивает конструкторские умения, учит соблюдать в постройках симметрию, пропорции частей.

Также воспитатель в процессе игры расширяет знания детей о рабочих профессиях, беседует о работе родителей, читает литературные произведения, поощряет создание устойчивых игровых объединений, члены которых умеют самостоятельно договариваться о совместной игре, проявляют добрые отношения при выполнении игровых действий.

В игре «Судостроительный завод» педагог учит выполнять постройку в соответствии с поставленными условиями: строить несколько видов (2-3) кораблей по представлению, соблюдать зависимость конструкции сооружения от назначения (например, военный корабль, теплоход, китобой), предлагает членам бригады (по 6-7 человек в каждой) в конце работы рассказать о своем сооружении.

Для обогащения сюжета игры воспитатель использует игровые проблемные ситуации: «На заводе большой праздник - спуск корабля на воду», «Капитан принимает корабль», «Корабли отправляются в первое плавание-испытание», предлагает примерные сюжеты игр: «Мы - капитаны», «Рождение корабля», «Первое путешествие». В начале игры педагог обращает внимание на новые роли: старший строитель (сдает рапорт о готовности кораблей), газорезчик (перерезает ступельную рейку), инженеры, механики, монтажники.

С целью обогащения содержания игры «Вагоностроительный завод», активизации имеющихся у детей знаний педагог предлагает примерные сюжеты игр: «Поезд доставляет тракторы по месту назначения», «Поезд совершает рейс», «На железнодорожном вокзале» и т. д.

В процессе игры поощряет сооружение построек паровоз, тепловоз, электропоезд по образцу или представлению, вносит в строительство дополнения: семафор, туннель, домик стрелочника и др. При оценке работы обращает внимание на сходство постройки с образцом и ее прочность.

В дальнейшем внимательно и тактично наблюдает за играющими детьми, при необходимости использует косвенные приемы руководства (вопрос, подсказку, изменение игровой среды).

Вопросы типа: «Что значит маршрут следования?», «Где нужно приобретать билеты на поезд? Что есть на железнодорожном вокзале? Для чего нужна комната «Матери и ребенка»? и т. д.».

В игре «Авиазавод» педагог расширяет знания детей о воздушно-транспортных средствах, о работе летчиков. Воспитатель может рассказать ребятам о слаженной работе членов экипажа, обслуживающего полет персонала (техника, радиста, бензозаправщика, мойщика, шофера сопроводительной машины, диспетчера пульта управления полетом). Совместно с детьми обсуждает содержание постройки для предстоящей игры, игровую атрибутику при сооружении самолета выделяет его части: фюзеляж, крылья, хвостовое отделение, двигатель, шасси, воздушный винт. Помогает ребятам сооружать на участке постройки из снега, используя дополнительный материал (фанеру, веревку, куски материи и др.) и раскрашивая их разведенной гуашью.

Также педагог побуждает детей к использованию в игре приобретенных знаний и умений при чтении произведений о труде летчиков, космонавтов, например, «На аэродроме» И. Винокурова, «Вертолет» Ф. Лева, «Дом в космосе» М. Реброва, «Человек поднялся в небо» К. Арона, «День космонавтики» А. Митяева.

Выступая как равноправный партнер по игре (член экипажа, пассажир) или выполняя главную роль (начальник управления полетом), педагог корректирует ролевые отношения между играющими детьми, при необходимости помогает по ходу игры дополнять игровой материал.

В целях оказания влияния на содержание сюжета, усложнение способов отображения действий воспитатель может предложить игровые ситуации: «Санитарный самолет спешит на помощь геологам (полярникам, чабанам)», «Летчики сельскохозяйственной авиации помогают колхозу», «Летчики тушат пожар в лесу», «Открываем авиалинию на Северный полюс».

В игре «Аэропорт» в целях творческого развития сюжетов игры педагог знакомит ребят с работой аэропорта, в котором находится ряд служб по подготовке и управлению полетом: аэровокзал, узел управления полетом, взлетная полоса, ангар, склады горюче-смазочных материалов. Раскрывает нравственный смысл трудовой деятельности работников аэропорта, характер их взаимоотношений по службе и в быту.

## **6. Игра «Летчики»**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Закрепление знаний о воздушном транспорте. Расширение знаний о работе летчиков. Знакомство ребят с работой аэропорта.

Игровой материал.

Строительный материал, игрушка-самолет, пропеллер, крылья, куклы, предметы-заместители.

Подготовка к игре.

Экскурсия в аэропорт. Беседа с работниками аэропорта. Чтение произведений «На аэродроме» И. Винокурова. Просмотр фильма о летчиках. Рисование самолета. Лепка самолета. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли.

Летчик, стюардесса, контролер, пассажиры.

**Ход игры.**

Подготовку к игре воспитателю следует начать с организации наблюдений детей за самолетами. Во время таких наблюдений надо объяснить детям, что самолет очень большой, он высоко и быстро летает, что самолетом управляет летчик, на самолете возят людей.

Затем можно научить детей изображать летящий самолет. Воспитатель предлагает: «Летите, как самолет». Дети бегут, распластав руки, как крылья самолета.

На занятии воспитатель может предложить ребятам нарисовать летящий самолет или самолеты. Рассмотрев с детьми картинки, изображающие летящий самолет, самолет на аэродроме, самолет с сидящим летчиком и т. д., педагог разъясняет все, что ребятам непонятно, проводит беседы по содержанию рассмотренных картинок. После этого можно дать детям для игры игрушечный самолет, предварительно обыграв его.

Следующий этап в подготовке сюжетно-ролевой игры - это обучение детей подвижной игре, в которой они изображают летчиков. Летчики, готовясь к полету, заводят мотор, по сигналу воспитателя поднимаются в воздух и приземляются, каждый в определенном, отведенном ему месте.

Последним звеном в подготовке детей к сюжетно-ролевой игре должен быть показ фильма, в котором изображены самолеты и работа летчика. Очень важно, чтобы в результате просмотра фильма (или фильмов) дети поняли, что летчик сильный, смелый, помогает людям - привозит врача к больному ребенку или доставляет ребенка в больницу, перевозит людей, продукты и т. д. Педагогу нужно так рассказывать о летчике, чтобы детям захотелось подражать ему.

После подготовительной работы можно начинать игру. Для этого педагогу совместно с детьми надо сделать из картона пропеллер и крылья для самолета, шлем и очки для летчика. Соорудив самолет из стульев, надо прикрепить к нему крылья и пропеллер. Затем летчик в шлеме и очках с помощью воспитателя заводит мотор и готовит самолет к полету. Пассажиры собираются в дрогу: они одевают детей, пакуют вещи, покупают еду, приобретают билеты на самолет, едут в аэропорт. Там контролер проверяет у пассажиров билеты, помогает разместиться в самолете. По сигналу педагога самолет поднимается в воздух. Во время полета пассажиры едят, кормят

детей, смотрят в окна, рассматривают предлагаемые им книги и т. д. Стюардесса им помогает, отвечает на вопросы. Во время посадки летчик осматривает самолет, мотор, заправляет самолет бензином, заводит мотор и ведет свой самолет дальше.

Такая схема игры может видоизменяться воспитателем по его усмотрению. В дальнейшем педагог должен направлять ход игры, поощряя всякие нововведения предлагаемые детьми. Также развитие, обогащение игры может идти и за счет объединения ее с другими сюжетными играми. Например, к этой игре могут быть подключены темы «Магазин» (дети покупают в дорогу еду, сласти, игрушки детям, книжки и т. д.), «Переезд на дачу» (детского сада или родителей с детьми), «Автобус» (на котором едут в аэропорт и с аэропорта), «Доктор» и т. д. Воспитатель должен следить за игрой, важно лишь, чтобы играя, дети изменяли сюжет, а не повторяли каждый раз одно и то же.

## **7. Игра «Российская Армия»**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов-моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей.

**Игровой материал.** Строительный материал, пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы, предметы-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсии к памятникам, к местам боевой славы. Рассмотрение иллюстративного материала по теме. Чтение произведений Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». Составление альбома о воинах-героях. Изготовление атрибутов для игр. Лепка танка, военного корабля. Конструирование из строительного материала боевой техники.

**Игровые роли.** Танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос.

**Ход игры.** Данная игра может быть представлена в различных вариантах: «Танкисты», «Боевая пехота», «Военные корабли» и т. д.

В первую очередь при подготовке к серии игр детей старшей группы необходимо познакомить с памятниками, которые увековечивают подвиг нашего народа в годы Великой Отечественной войны. Это обелиски, монументы, памятники-пушки, памятники-танки, памятники-самолеты, памятники-корабли, установленные в честь освобождения родного края. С детьми педагог должен организовать экскурсии к местам боевой славы.

После экскурсии воспитатель беседует с ребятами о Российской Армии, чтобы сформировать у них представление о том, что люди чтят память героев. Во время беседы педагог должен рассказать об улице родного города, которая носит имя героя-танкиста, героя-летчика, героя-матроса и др. Также воспитатель знакомит детей с изображением различных типов военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль и др.

Затем педагог может прочитать детям рассказы Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя».

Совместно с воспитателем и с родителями ребята могут составить альбом о воинах-героях.

Также педагог предлагает детям нарисовать танк, самолет, военный корабль, боевую машину, бинокли, слепить танк или корабль.

Затем воспитатель может предложить коллективную постройку по выбору: танк, военный корабль и др. Во время постройки он должен обращать внимание на зависимость формы постройки от его назначения, учить детей совместно обсуждать план сооружения и организацию предметно-игровой среды.



Совместно с педагогом и детьми подготовительной группы ребята могут подготовить атрибуты для игры: пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы.

Затем воспитатель может организовать военно-спортивные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряков. Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать. Эти упражнения педагог организует на участке детского сада. Воспитатель сначала берет на себя роль «Командира», он следит за правильным выполнением движений: метанием мешочков с песком, переползанием, перепрыгиванием и т. д. Отмечает лучшее исполнение роли, поощряет достижения нерешительных детей. Повторяет упражнения с тем, чтобы добиться нужного результата.

Исполнение ролей «солдат» требует от детей и определенных действий, и проявления определенных качеств. Так, «командиру» обязательно надо наметить в игре задачу и проследить, как она выполняется, «солдатам» нужно отлично выполнить задание: далеко метнуть, быстро перебежать, ловко перепрыгнуть. «Медсестры» так же должны быстро действовать, уметь выполнить задание.

Перед каждой игрой воспитателю с детьми необходимо проводить разговор-обсуждение: кто какую роль берет на себя, как действует, чьи распоряжения выполняет. В таких играх в основном принимает участие довольно большое количество детей группы, при этом важное значение имеет согласование их действий. Общение со взрослым в игре помогает детям глубже осознать моральные качества воинов, роли которых они исполняют.

Чтобы придать игре целенаправленный характер, педагогу можно разработать карту-схему и с ней ознакомить всех участников. Воспитатель изготавливает ее с детьми, намечает, где должны стоять часовые, где расположен медпункт, где стоянка корабля, и т. д. А затем дети уже самостоятельно намечают свои маршруты, вместе с «командиром» обсуждают их, чертят карту-план. На карте - штаб, госпиталь. Педагог выделяет на карте и те объекты, которые надо преодолеть: узкий мост (бревно), минное поле (перепрыгнуть через препятствие), проволочное ограждение (лестница).

Под влиянием имеющихся у детей знаний о подвиге воинов в родном городе возникают сюжеты игр типа «Танкисты освобождают город», «Переправа через реку».

Например, цель игры: «танкистам» и «пехотинцам» надо уничтожить вражеские танки. Педагог рассказывает, что путь труден и опасен. Бойцам надо перейти через речку по поваленному бревну, затем перепрыгнуть через ров, пройти вдоль озера, по кочкам перейти через болото и уничтожить вражеские танки. Танк тогда считается уничтоженным, если есть попадание в мишень. «Раненым» солдатам оказывают помощь «медсестры».

После победы «солдат» радостно встречает население освобожденных городов и сел.

Игра может повторяться в разных вариантах и проходить не только на территории детского сада, но и на берегу реки, в парке, сквере. Это дает возможность шире использовать природный материал и естественные преграды.

В этой игре обязательно должна быть взаимосвязь творческой и спортивной игр.

При последующем проведении игры педагог может предложить следующие сюжеты: «Экипаж Н. Гастелло на задании», «Спасение челюскинцев», «Валерий Чкалов и его боевые друзья готовятся к перелету», «Шторм в море. У пассажирского судна потеряна связь с землей», «Аварийно-спасательный отряд Черноморского флота», «Военный корабль защищает город», «Авианосец «Смелый» на учении» и др.

Всегда после окончания игры педагог должен поддерживать разговоры детей о прошедшей игре, при этом отмечая ролевое поведение отдельных участников игры, их игровое взаимодействие и взаимоотношения, а также использование средств игрового замещения.

## **8. Игра «Строительство»**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о строительстве, о его этапах. Закрепление знаний о рабочих профессиях. Воспитание уважения к труду строителей.

Игровой материал. Строительный материал, каски, предметы-заместители  
Подготовка к игре. Экскурсии на стройку. Беседа со строителем. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Просмотр фильма о строителях. Рисование на тему: «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.

Игровые роли. Строитель, каменщик, шофер, грузчик.

**Ход игры.** Обучение этой игре воспитатель может приурочить ко времени знакомства детей со сказкой «Теремок». Показав ребятам иллюстрацию к сказке или соответствующий мультфильм, воспитатель объясняет: «Теремок сломался потому, что звери не умели хорошо строить». После этого, чтобы вызвать у детей интерес к теме, следует показать им рисунок красивого здания. Обязательно показ надо сопроводить таким ярким, эмоциональным пояснением, чтобы у детей возникло желание самим сделать такой же дом. Затем воспитатель говорит им, что сделать такое красивое здание трудно, перед этим надо научиться строить, и обещает повести детей смотреть, как рабочие строят дом. В ближайшее время взрослый должен организовать экскурсию на стройку.

Во время экскурсии внимание детей должно быть обращено на совместную работу людей, на то, что только общими усилиями, работая вместе, рабочие могут строить такие большие, красивые и прочные дома. Далее педагогу следует обратить внимание детей на разделение труда строителей, подчеркнуть, что в процессе общей работы каждый делает свое дело: один подвозит материал, другой кладет стены, третий готовит раствор и т. д. Также надо показать детям, что использование техники помогает рабочим, облегчает их труд: машины подвозят строительный материал, подъемный кран поднимает его на большую высоту и т. д. Дети должны узнать в разговоре со строителем о том, что будет в этом доме, когда его выстроят. После такой беседы ребята должны понять, что строительством дело не кончается, что дома строят для того, чтобы потом в них кто-то жил или работал.

Чтобы дать детям возможность выразить полученные ими на экскурсии впечатления, педагогу на занятии надо предложить им нарисовать строительство дома.

Для закрепления и систематизации полученных знаний воспитатель может провести с детьми беседы по картинкам, на которых изображено строительство, а также показать им фильм на эту тему. При этом нужно обратить их внимание на то, чего они не заметили, задать ребятам вопросы, побуждающие их сравнивать, припоминать, сопоставлять; затем картинки следует вывесить в группе, а книжки с соответствующими рисунками дать детям в пользование. Во время разговора-беседы о строителях педагог должен обратить внимание детей на последовательность всех этапов строительства: разработку проекта, выбор и подготовку строительной площадки, обеспечение строительными материалами и механизмами, закладку фундамента, возведение стен и перекрытий, отделочные работы. Воспитатель может обсудить с детьми нравственный смысл деятельности людей строительных профессий (машинисты экскаваторов и бульдозеров, бетонщики, каменщики, монтажники, сантехники, плотники, штукатуры и др.).

Также при подготовке к игре педагог может прочитать детям произведения о строителях, такие как: «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева.

После подготовительной работы педагог должен снова показать ребятам ту картинку, которую они видели до экскурсии и сказать, что теперь они смогут построить такой красивый дом, но лишь в том случае, если будут работать, как рабочие, все вместе.

Приступая к строительству, воспитатель вместе с детьми заранее договаривается о том, что будет в доме, который они собираются строить: замысел должен предшествовать игре, он не должен быть случайным. Педагогу можно, например, посоветовать детям поселить в новом доме всех имеющихся у них зверюшек, превратив таким образом его в теремок.

Для игры педагог делит детей на бригады и поручает каждой из них какой-нибудь один определенный участок работы. Так, например, одна бригада должна погрузить строительный материал на машины, другая - привезти его на стройку, третья - разгрузить, четвертая -

возводить стены дома. Воспитатель сначала должен возглавлять бригаду строителей. Он советует каменщикам, как лучше класть стены, шоферам подсказывает, какой материал необходимо привезти, грузчикам помогает организовать погрузку и выгрузку с помощью кранов и т. д. Организуя и направляя своим участием игру, педагог вместе с тем помогает детям согласованно действовать ради общей цели.

Взрослому надо следить за тем, чтобы в последующих играх на эту тему дети обязательно менялись ролями. Игра, меняя форму, может преобразовываться, видоизменяться за счет развития ее содержания. Так, дети могут строить новый дом для кукол, магазин, дачу и, перевезя туда на лето кукол, развернуть на этой основе новую самостоятельную игру. Взрослый всячески должен поощрять все вносимые детьми в игру новшества, содействовать творчеству детей и в случае необходимости помогать им.

По окончании игры воспитатель должен практиковать разговоры с детьми о проведенной игре. В целях коррекции ролевых отношений отмечать отдельные недостатки: водитель машины далеко сгрузил стройматериалы и каменщикам было трудно работать; маляры не сложили свой рабочий инструмент. Обсудить, кто в бригаде хорошо работал и кому из строителей можно вынести благодарность за добросовестный труд и т. д.

### **9. Игра «Поликлиника»**

**Цель.** Раскрытие смысла деятельности медицинского персонала. Формирование умения-творчески развивать сюжет игры. Воспитание уважения к профессии врача.

**Игровой материал.** Игровой набор «Кукольный доктор»: термометры, шприц, пачка горчичников, шпатель, стетоскоп, молоточек, пипетка, палочка для смазывания йодом или мазью, вата, бинт, зеркало для осмотра носоглотки и ушей, спирт для смазывания места укола, йод для прижигания ранок, капли) микстура, лекарство для уколов, порошки, таблетки, мазь, самодельные игрушки из картона, предметы-заместители, некоторые реальные предметы.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в поликлинику. Беседа с медицинским персоналом поликлиники. Посещение медицинского кабинета в детском саду. Чтение произведений «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицина, «Человек заболел» И. Туричина, сказки «Доктор Айболит» К. И. Чуковского. Просмотр фильма о врачах и мультфильма «Доктор Айболит». Рассматривание иллюстративного материала по теме. Изготовление атрибутов для игры.

**Игровые роли.** Врачи различных специализаций, медсестра, пациенты.

**Ход игры.** Подготовку к игре воспитатель начинает с экскурсии в поликлинику и беседы с медицинским персоналом. В поликлинике надо показать детям различные кабинеты: рентгеновский, зубной кабинет и др., объяснить ребятам все, что они увидят. При этом педагогу надо все время проводить одну мысль: доктор старается, чтобы все были здоровы, чтобы никто не заболел, а если кто-нибудь заболевает, он лечит, делает так, чтобы у детей не болели уши, зубы, чтобы можно было гулять, играть, заниматься.

После посещения поликлиники обязательно надо подытожить с детьми все, что они узнали и вспомнили из своих прежних посещений. Поводом для этого может быть рассматривание открыток, рисунков, на которых изображены различные моменты деятельности врача. Воспитатель задает детям вопросы по содержанию картинок, привлекает их внимание к самому существенному, стимулирует их к расспросам, объясняет все, что изображено. Затем эти рисунки вывешивают в групповой комнате, для того чтобы дети сами их рассматривали.

В детском саду педагог проводит с детьми экскурсию в кабинет врача и знакомит их с различными медицинскими инструментами, объясняя их назначение, показывая, как ими пользуются: как, надев зеркало, врач осматривает уши, нос, горло; как проверяет молоточком коленный рефлекс; как выслушивает стетоскопом; как сестра набирает шприцем лекарство; как пользуется пипеткой; как измеряет рост, взвешивает и т. д. По ходу выполнения каждого действия педагог должен объяснять его цель, чтобы дети поняли не только, как делать ту или другую медицинскую процедуру, но и когда, в каком случае ее нужно делать и чего с ее помощью достигают.

После такой экскурсии педагогом снова должна быть проведена беседа по картине (которую дети еще не видели). В этой беседе воспитатель закрепляет впечатления детей, расширяет их знания, подкрепляет интерес к теме, что необходимо для проведения игры.

Также для подготовки к игре воспитатель читает детям произведения, такие как: «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицина, «Человек заболел» И. Туричина. Затем в беседе по содержанию произведений взрослый раскрывает смысл деятельности медицинского персонала, показывает взаимодействие всех служб по оказанию помощи больным людям: поликлиника - аптека - скорая помощь - больница - санаторий.

Затем очень хорошо для систематизации детских впечатлений просмотреть фильмы, где изображена деятельность врача.

После этого педагог призывает детей помочь ему в изготовлении атрибутов для игры. Он раздает каждому ребенку по листу картона, на котором изображены медикаменты и некоторые медицинские инструменты. Так, например, могут быть нарисованы кружочки (таблетки), бутылочки (йод, микстура, капли), термометр, стетоскоп, пипетка, шприц и т. д. Каждый ребенок по контурам вырезает нарисованные предметы, для порошков и таблеток склеивает коробочки.

Когда атрибуты для игры будут готовы, воспитатель знакомит детей с игровыми способами употребления изготовленных ими предметов, обыгрывает каждый из них, показывает, как ставить картонный термометр, как макать ватку в спирт и протирать ею место укола, как набирать картонным шприцем лекарство из картонного флакона. В процессе изготовления поделок и их обыгрывания дети должны усвоить их названия.

Затем воспитатель может предложить вниманию детей ряд картинок, изображающих соответствующую игру, где роли врача, сестры, пациентов исполняют дети. Хорошо, если педагог сопоставит их с картинками, на которых изображены различные действия настоящего врача.

Для организации игры воспитатель в качестве игрового материала может использовать игровой набор «Кукольный доктор», самодельные игрушки из картона, предметы-заместители, некоторые реальные предметы. Большой ошибкой воспитателя будет то, если он введет в игру много реальных предметов. Опыт показывает, что их количество в каждой игре должно быть ограничено. Число реальных предметов, вносимых в эту игру, нужно ограничить ватой, бинтом, шпателем, бутылочками (пустыми) с надписями, баночками (от мази).

Для первой игры воспитатель вместе с детьми оборудует кабинет врача и приемную, где пациенты будут ожидать своей очереди. В кабинете к приему врачом должны быть приготовлены лекарства, инструменты: в баночке или стаканчике - термометры, в коробочке - шприц, пачка горчичников (аккуратно нарезанных прямоугольных листков), шпатель, стетоскоп, молоточек, пипетка, палочка для смазывания йодом или мазью, вата, бинт, зеркало для осмотра носоглотки и ушей, спирт для смазывания места укола, йод для прижигания ранок, капли, микстура, лекарство для уколов, порошки, таблетки, мазь.

Во время первой игры роль врача берет на себя воспитатель. Он показывает детям не только игровые приемы, но и игровые возможности роли и, что тоже чрезвычайно важно, помогает им наладить контакт в ходе игры. Будучи врачом, воспитатель разговаривает с пациентами, уча тем самым детей вести необходимую по ходу игры беседу, которая определяет собой и направляет многие игровые действия.

На следующий день воспитатель уже может поручить роль врача и сестры детям группы, а на себя берет роль первого пациента. Явившись на прием первым, он старается помочь своей беседой войти в роль еще неопытному врачу, помогает ему на первых порах то прямыми, то косвенными вопросами, советами. В дальнейшем педагог должен строго следить за тем, чтобы дети менялись ролями, чтобы наиболее привлекательная для них роль врача не доставалась каждый раз одному и тому же ребенку.

При последующем проведении игры, она должна быть изменена внесением готовых игрушек или добавлением реальных предметов, что в свою очередь оживит игру детей, вызовет новые действия, усилит желание играть. В дальнейшем развитие игры должно идти по линии

специализации врача: так, например, руку и горло лечит уже не один и тот же врач, а два разных специалиста. Педагог может познакомить ребят с различными специальностями врачей: окулист, терапевт, хирург и т. д.

Через некоторое время для развития игры с детьми можно рассмотреть ряд забавных рисунков, изображающих детей, лечащих различных зверюшек. С этой же целью можно показать и объяснить детям иллюстрации к «Айболиту» К. И. Чуковского или мультфильм по этой сказке. Затем можно связать две игры «Доктор» и «Зоопарк».

### **10. Игра «Парикмахерская»**

**Цель.** Раскрытие смысла деятельности парикмахера. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Воспитание уважения к профессии парикмахера.

**Игровой материал.** Самоделки, предметы-заменители (разные детали из строительного набора в условной роли: брусок в качестве расчески, цилиндры в качестве флаконов, плоская пластинка, прислоненная к призме, вместо зеркала, призма в качестве машинки, узкий брусок вместо бритвы), некоторые реальные предметы (простынка, зеркало, кисточка, флаконы, расческа), набор специальных игрушек «Детский парикмахер».

**Подготовка к игре.** Экскурсия в парикмахерскую. Беседа с работниками парикмахерской. Чтение произведений о работе парикмахера. Изготовление альбома «Модели причесок». Рассматривание иллюстративного материала по теме. Изготовление атрибутов для игры.

**Игровые роли.** Парикмахер (мастер), клиенты, кассир, уборщица.

**Ход игры.** Предварительную работу по развитию сюжетно-ролевой игры воспитатель может начать с экскурсии в парикмахерскую. Заранее ему нужно договориться с родителями и заручиться разрешением двух-трех из них подстричь их детей. Затем педагог обращает внимание детей на то, что Сережа, Аня, Оля аккуратно, красиво подстрижены и причесаны, следует сказать им, что у Леры и Саши выросли длинные волосы, они некрасиво, неаккуратно торчат, поэтому им надо пойти в парикмахерскую и подстричься. После этого педагог сообщает детям, что сейчас они пойдут в парикмахерскую, там Лере и Саше будут стричь волосы, а все ребята посмотрят, как парикмахер будет это делать.

Подойдя к парикмахерской, педагог должен обратить внимание детей на вывеску. В парикмахерской нужно показать ребятам инструменты, которыми работают мастера, познакомить детей с их названиями, назначением, способом действия с ними. Чтобы дети могли понаблюдать за работой парикмахера, педагог просит подстричь нескольких детей, которые таким образом вступают с мастером в контакт, участвуют в его деятельности в качестве клиентов. При этом воспитателю следует обратить внимание детей на те отношения, в которые вступают мастер, кассир, клиенты, уборщица.

Ребята наблюдают, как их товарищей стригут, как они благодарят мастера, как сами платят в кассу, отдают чек мастеру и т. д. По ходу дела педагог объясняет детям все, что они видят; подчеркивает вежливость мастера, его желание как можно лучше обслужить клиента, сделать его красивым, аккуратным; обращает внимание детей на его отношения с другими работниками парикмахерской.

В группе педагог систематизирует полученные знания и впечатления посредством беседы и показа иллюстративного материала, изображающего парикмахерскую и работу парикмахера. При этом воспитатель должен ставить детям вопросы так, чтобы они, отвечая на них, могли привлечь и собственный опыт, приобретенный во время экскурсии.

Также воспитатель совместно с детьми и родителями может изготовить альбом «Модели причесок», используя рисунки детей, вырезки из журналов и т. д.

После этого педагог совместно с детьми может изготовить предметы, необходимые для игры в «парикмахерскую»: вырезать из картона по нарисованным контурам расческу, бритву, кисточку, машинку, ножницы, флаконы, пульверизатор, зеркало. Зеркало можно с одной стороны обклеить целлофановой бумагой, а с другой стороны подклеить к нему подставку. К пульверизатору в качестве резиновой трубки приклеить одним концом ленточку, а другой ее конец приклеить к флакону, на котором изображен уровень находящегося в нем одеколону.

Ножницы, машинку и бритву делает воспитатель. Каждый из этих предметов состоит из двух частей, скрепленных ниткой, благодаря чему эти части подвижны. Нижнюю часть флаконов для устойчивости отгибают под прямым углом. Когда поделки готовы, педагог должен обыграть их, показать детям способы игрового использования каждой. В процессе изготовления и обыгрывания поделок ребята усваивают их названия.

Обучая детей данной игре, целесообразно придерживаться такой последовательности при введении игровых предметов: 1) самоделки; 2) предметы-заменители (разные детали из строительного набора в условной роли: брусок — в качестве расчески, цилиндры — в качестве флаконов, плоская пластинка, прислоненная к призме, - вместо зеркала, призма - в качестве машинки, узкий брусок - вместо бритвы); 3) некоторые реальные предметы (простынка, зеркало, кисточка, флаконы, расческа); 4) набор специальных игрушек «Детский парикмахер». Сперва целесообразнее всего вводить в игру самодельные предметы: во-первых, ребята при изготовлении этих поделок познакомились и со способом их употребления; во-вторых, если дети научатся играть, используя самодельные предметы, для них уже не трудно будет развернуть игру с готовыми игрушками. В-третьих, яркие и занятные готовые игрушки с радостью будут приняты детьми после самодельных и условных, тогда как самодельные предметы, введенные после готовых игрушек, не вызовут интереса, не будут стимулировать детей к обновлению игры. В-четвертых, готовые игрушки, введенные в начале обучения игровой теме, могут отвлечь детей от смысла выполняемых игровых действий.

Педагогу не нужно злоупотреблять одновременным введением в игру большого количества реальных предметов. Некоторые из них, например чистую простынку (которой покрывают клиента во время стрижки), педагог может давать всегда, когда бы дети ни играли в «парикмахерскую», другие же, например зеркало, кисточку, расческу, - избирательно.

При первом проведении игры роль парикмахера педагог берет на себя. Он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры.

Если ребенок не знает, как вести себя во время игры, воспитатель спрашивает у него: «Вам подстричь волосы?», «Ножницами или машинкой?», «Нужно побрызгать одеколоном?» и др. После этого просит клиента нагнуть голову, закрыть глаза и т. д.

Уже на следующий день роль парикмахера педагог может поручить кому-нибудь из детей, а воспитатель, став клиентом, опять руководит игрой.

Со временем должно происходить видоизменение игры за счет замены игровых предметов, которыми дети оперируют. Потом надо помочь детям развить и обогатить замысел и сюжет игры. Так, стрижка в парикмахерской может подчиняться какой-то определенной цели, например дети подстриглись, чтобы идти в цирк, на праздник или в гости, и т. д.

## **11. Игра «Зоопарк»**

**Цель.** Закрепление и обогащение знаний о животных, об их внешнем виде и о повадках. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Воспитание доброго отношения к животным.

**Игровой материал.** Самоделки, предметы-заменители, игрушки животных, набор «Зоопарк», куклы, проволока для изготовления клеток, природный материал и др.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в зоопарк. Беседа с работниками зоопарка. Чтение стихотворений С. Я. Маршака «Детки в клетке» и «Где обедал воробей?», В. Маяковского «Что ни страница, то слон, то львица». Изготовление альбома «Зоопарк». Просмотр мультфильмов и фильмов о животных. Рисование и лепка животных. Рассматривание иллюстративного материала по теме. Изготовление атрибутов для игры.

**Игровые роли.** Воспитатель, кассир, контролер, уборщица, ветеринар и др.

**Ход игры.** Подготовку детей к этой игре педагог должен начать с рассматривания ярких, цветных картинок, открыток с изображениями различных животных. Это необходимо для того, чтобы вызвать у детей интерес к животным.

С этой же целью взрослый может дать детям книги с иллюстрациями, на которых изображены звери. Рассматривая рисунки, обязательно нужно обращать внимание детей на внешний вид

животных, рассказывать о них то, чего дети раньше не знали, задавать им вопросы по содержанию изображенного, отвечать на их вопросы.

Готовить детей к экскурсии воспитателю надо именно при помощи картинок, а не игрушек, потому что на картинке животные обычно изображены либо в естественных условиях обитания, либо в зоопарке, либо на службе у человека. Ребенок видит, какую пользу животное приносит человеку, как человек заботится о нем. Из картинок дети узнают не только о внешнем виде животного, но и о его повадках и особенностях.

После этого педагог может организовать экскурсию в зоопарк. Во время экскурсии педагогу ни в коем случае нельзя показывать детям всех его обитателей, нужно показать лишь самых интересных. Взрослому следует обратить внимание на внешний вид животных, показать, чем они питаются, их характерные повадки, например: как плавает белый медведь, как обсыпает себя песком или обливается слон, как ест жираф, и т. д. Во время экскурсии нужно объяснить детям, что люди заботятся о животных, ухаживают за ними, никогда их не бьют, с добротой к ним относятся, кормят их и поят, убирают клетки, моют животных, что животных лечит специальный доктор, когда они болеют, и т. д.

Воспитатель может дать детям возможность самим купить билеты в кассе, отдать их контролеру, приобрести билеты для катания на осликах или пони и т. д. Для активизации внимания нужно задавать детям вопросы, заставляющие думать, сопоставлять, сравнивать («А как ты думаешь, кто больше: бегемот или лев?») и т. д.); поощрять их вопросы о животных, о том, что они видят в зоопарке.

После экскурсии воспитатель в группе проводит беседу о поездке в зоопарк, он может рассмотреть рисунки вместе с детьми, задать им вопросы, ответы на которые требуют сопоставления, припоминания того, что они видели. Педагог может прочитать стихотворения С. Я. Маршака «Детки в клетке» и «Где обедал воробей?», В. Маяковского «Что ни страница, то слон, то львица» и рассмотреть иллюстрации к ним.

Также для систематизации полученных впечатлений полезно показать детям фильм о зоопарке и о животных.

После этого педагог может дать детям игрушки, изображающие животных, которых они видели в зоопарке. Каждую игрушку обязательно нужно рассмотреть с детьми, сопоставить ее по памяти с живым объектом, найти картинки с изображением этого животного, вспомнить все, что дети о нем знают. При знакомстве детей с игрушкой педагог должен показать, как ее можно использовать в игре, научить производить с ней разные действия, например: «Обезьяна хочет пить. Света, привнеси в миску воды и дай обезьяне попить» или «Звери хотят есть. Сережа, дай зайке морковку (из пластилина). Оля, дай белочке орехов» и т. д. Таким образом, ребята знакомятся с игровыми возможностями каждой игрушки.

На занятиях изобразительной деятельностью воспитатель может предложить детям нарисовать то, что им запомнилось из увиденного на экскурсии, вылепить из пластилина какое-нибудь животное, которое они видели в зоопарке, раскрасить рисунки, изображающие животных, в книжке-раскраске, изготовить самодельные игрушки для игры в «зоопарк».

При изготовлении самодельных игрушек надо закреплять у детей правильные представления об относительной величине животных.

Также воспитатель вместе с детьми и родителями может изготовить альбом «Зоопарк».

Следующим этапом при подготовке к игре будет устройство зоопарка. Педагог готовит табличку с написанным крупными буквами словом «Зоопарк». Ребята на стол выставляют фигурки животных, которые сами сделали, называют каждое из них. Воспитатель объясняет, что животные не могут жить вместе: лиса съест зайца, лев съест оленя, и предлагает построить клетки, посадить в них зверей и устроить зоопарк. Вместе с детьми педагог начинает строить клетки, а потом лишь руководит строительством: он советует, например, клетку для тигра сделать большой, а для зайцев маленькой, для белого медведя устроить бассейн, как расположить клетки, где сделать дорожку, чтобы к клеткам могли подойти дети. Когда все клетки будут готовы, педагог советует детям обнести всю территорию забором, сделать ворота,

место для кассы. На воротах нужно прикрепить табличку со словом «Зоопарк», а в клетках разместить животных.

После этого воспитатель предлагает детям собираться на экскурсию в зоопарк. В первый раз во время проведения игры педагог берет на себя главную роль воспитателя. Ребята строятся, прощаются с остающимися (с няней, с другим воспитателем) и выходят из групповой комнаты. Пройдя по коридору, они возвращаются опять в группу, где у противоположной зоопарку стены стоят выстроенные в ряд стульчики - автобус. Одного из детей воспитатель делает кондуктором, дети покупают билеты и едут в зоопарк. По дороге взрослый может рассказывать им о том, что они проезжают. Услышав остановку «Зоопарк», ребята выходят из автобуса, покупают входные билеты в зоопарк и, предъявив их контролеру, входят на территорию. Педагог подводит их к каждой клетке, рассказывает им о ее обитателе, дети рассматривают его, задают воспитателю вопросы и переходят к следующей клетке, пока не осмотрят всю территорию зоопарка. Потом взрослый может предложить детям поиграть в какую-нибудь подвижную игру: «Хитрая лиса», «Зайцы и волк», «Белые медведи» и др.

На следующий день воспитатель продолжает игру, он говорит детям, что они должны ухаживать за животными, что животные голодны, надо их накормить, напоить, подмести и убрать в клетках. По ходу того, как дети выполняют игровые действия, воспитатель вносит в них коррективы, направляет их, сообщает детям новые знания. Когда дети начинают кормить животных, он рассказывает им, кто, чем питается. Например, надо сказать детям, что тигра кормят мясом, а зайца - капустой и морковью и т. д.

Через некоторое время воспитатель для видоизменения игры может предложить детям наряду с самодельными использовать готовые игрушки, изображающие животных (пластмассовые, резиновые, деревянные, матерчатые), или играть с фигурками животных, вылепленными из пластилина, и т. д. Также педагог может посоветовать открыть на территории зоопарка кафе или киоск, где продаются вода, конфеты, печенье, булочки.

При последующем проведении игры воспитатель предлагает детям, взяв на себя роли кассира, контролера, воспитателя, провести экскурсию с куклами - привезти их на каком-нибудь транспорте в зоопарк, купить им билеты, показать им всех животных и рассказать о каждом из них, купить им конфеты, напоить их, если они захотят пить, а по окончании экскурсии отвезти их в детский сад.

Впоследствии можно объединить игру в «зоопарк» с другими играми: в «семью», в «детский сад» и т. д.

## **12. «Моряки».**

**Цель:** Развивать творческие способности детей.

**Задачи:** Закрепить умение брать на себя роль в соответствии с сюжетом игры; совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку; подбирать предметы и игрушки в соответствии с ролью; развивать умение сооружать различные конструкции, подбирать детали, игрушки необходимые для игры.

**Предварительная работа.**

Рассматривание иллюстраций и чтение книг на морскую тематику. Беседы о профессии людей, которые несут службу на Морском флоте.

**Оборудование:** Фуражка для капитана, бинокль, медицинский халат, спасательные круги (обручи), якорь, бескозырки, маски для подводного плавания, баллоны с воздухом (бутылки из под минеральной воды), руль для рулевого, фартук и колпак для кока.

**Ход:**

Собирайся детвора

Нас ждет интересная игра.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, я сегодня утром нашла вот такой конверт. Давайте посмотрим, что же там, (распечатывает конверт)



Воспитатель: Смотрите открытка, написано с 23 февраля. Интересно кого это у нас в группе поздравить хотели?

(ответы детей)

Воспитатель: Да. Действительно мальчиков. 23 февраля – это праздник всех мужчин, воинов. Наши мальчики, когда вырастут тоже пойдут служить в армию.

(на открытке изображен корабль)

Воспитатель: Какой красивый корабль. Я так хочу стать моряком и отправиться в плаванье на корабле. А вы ребята хотите?

(ответы детей)

Воспитатель: Ребята в конверте еще что-то есть.

(картинки с изображением профессий людей, которые служат на корабле)

Рассматриваем с детьми картинку, сидя на полу. Дети выбирают себе роли и одевают бейджики с той картинкой, какую роль они себе выбрали.

Воспитатель: На чем интересно мы поплывем?

Воспитатель: Так у нас нет корабля. Что делать?

Воспитатель: Из чего можно построить корабль?

Воспитатель: Ребята давайте построим корабль из стульчиков.

Воспитатель: Корабль готов. Пойду, возьму, что мне нужно для плаванья.

Дети собирают в рюкзаки предметы согласно выбранных ролей.

Раздается гудок. Дети усаживаются на корабль, выполняют действия соответственно выбранной роли.

Воспитатель: Слышите, какой - то шум? Что-то случилось? Кажется, корабль столкнулся айсбергом, образовалась пробоина. Что делать?

Капитан отдает приказ: Водолазы устранить пробоину.

(водолазы с помощью инструментов устраняют пробоину под водой)

Воспитатель: Кажется человек за бортом.

Капитан: Бросить спасательный круг. (обруч)

Воспитатель постоянно ненавязчиво помогает детям развивать сюжет игры, при этом выполняет действия согласно своей роли.

Дети кушают на корабле, спасают людей за бортом, обращаются к врачу за помощью, поют песню, делают зарядку, высаживаются на сушу, чтобы пополнить запасы пресной воды.

Возвращаются домой.

### **13. Мастерская обуви**

**Цель:** Обобщить и систематизировать знания детей о профессии обувщика.

**Задачи:** Воспитывать уважение к людям труда.

Расширять представления детей о других профессиях, связанных с обувной промышленностью.

Расширять знания о разных видах обуви и материалах, из которых она изготовлена.

Способствовать развитию умения выбирать и подбирать интересующую информацию.

Позволять быть детям более активными в дошкольной жизни.

Способствовать развитию наблюдательности, творческого и критического мышления, самодисциплины, доброжелательности между детьми, умение считаться с желаниями и интересами товарищей, навыков общения в группе, умение отстаивать и доказывать свою точку зрения, умения публичного выступления.

Продолжать развивать самостоятельность в создании игровой среды, в соблюдении правил и норм поведения в игре.

Продолжать работу по обогащению словаря и культуры речи.

**Ход игры:**

Папа работает в сапожной мастерской. Он приходит на работу, одевает фартук, раскладывает инструменты и образцы обуви. К нему приходят клиенты с просьбами прибить оторвавшиеся подошвы и каблук, сделать набойки на каблук (секрет набоек-мастер использует фольгу), зашить туфли и другие дела. Клиент может попросить сделать обувь по индивидуальному

заказу. Тогда необходимо описать какие именно ботинки или туфли он хочет (цвет, форма, размер) или выбрать по каталогу, затем прийти на примерку и забрать готовый заказ.

Рядом с мастером работает его помощник. Он встречает клиентов, вежливо здоровается, провожает к мастеру, принимает заказы на чистку обуви щеткой, берет плату за работу, записывает количество клиентов.

К мастеру часто забегают и сказочные персонажи. Золушка просит туфли для бала, богатырь-сапоги для схватки с Горынычем, мальчик-с-пальчик-лапоточки просил. Приходили даже утята и семеро козлят. Мастер обсуждает с ними фасон обуви, размер, цвет, материал, назначение, делает зарисовку обуви, снимает мерку с ноги или копыта.

Однажды папа приносит домой сделанные им туфельки для своей дочки на ее день рождения. Мама хвалит его, описывает дочке всю красоту ее новых туфель и семья идет на прогулку.

Мастер и помощник могут организовать модный показ готовой обуви, пригласить всех желающих.

Фантазия детей безгранична, поэтому игра может продолжаться несколько дней, а то и недель.

Для поддержания дальнейшего интереса к игре, мной были изготовлены дидактические игры своими руками из бросового материала.

#### **14. "Библиотека"**

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

**Роли:** библиотекарь, читатели.

**Игровые действия.** Оформление формуляров читателей. Прием заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

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

#### **15. "Космонавты"**

**Задачи:** Расширить тематику сюжетных игр. Познакомить с работой космонавтов в космосе. Воспитать смелость, выдержку. Расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

**Игровые действия.** 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.

#### **16. "Швейное ателье"**

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

**Роли:** модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.

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

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

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

## **17. "Аптека"**

**Задачи:** Вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

**Роли:** водитель, работники аптеки (фармацевты)

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

**Предварительная работа.** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Экскурсия в аптеку. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. 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». Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры).

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

## **18. "Правила дорожного движения"**

**Задачи:** 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».

**Игровые действия.** 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.

**Игровой материал:** игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – полицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

### **19. "Кругосветное путешествие"**

**Задачи:** 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».

**Игровые действия.** 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.

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

### **20. "Мы спортсмены!"**

**Задачи:** 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.

**Игровые действия.** 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.

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