

## V. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ФОРМИРОВАНИЯ ПОВЕДЕНИЯ И ОТНОШЕНИЯ (СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ)

**Сюжетно-ролевая игра** — это вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения. В сюжетно-ролевых играх отражаются представления детей об окружающем мире, взаимоотношениях и профессиональных обязанностях людей. Ребёнок переносится из повседневной рутины: примеряет интересную роль, использует образы памяти и фантазию для действия в придуманной ситуации. Сюжетно-ролевая игра не только развлекает ребёнка, но и является элементом образовательного процесса в детском саду.

Суть сюжетно-ролевой игры заключается в придумывании ребёнком вымышленной ситуации, выборе атрибутов и действии в соответствии с замыслом.

По мнению детских психологов и педагогов, интерес к сюжетно-ролевой игре возникает к трём годам. Это обусловлено тем, что в первые годы жизни ребёнок накапливает представления о мире, учится действиям с предметами, развивает координацию движений. Однако первоначальные элементы сюжетно-ролевой игры прослеживаются в самостоятельной деятельности детей 2–3 лет, когда малыши в действиях с игрушками воспроизводят увиденное в обыденной жизни.

В дошкольном детстве игра носит воспитательный характер: с её помощью формируются важные личностные качества и развиваются умственные способности. Сюжетно-ролевая игра выступает одним из основных методов обучения: закладывается культура взаимоотношений внутри коллектива, прививается уважение к труду взрослых и различным профессиям, закладываются простые социальные компетенции (как вести себя в обществе).

Цель проведения сюжетно-ролевых игр с дошкольниками — разностороннее развитие личности ребёнка в условиях вымышленной ситуации.

### Задачи сюжетно-ролевой игры

Таблица 1

Возрастная категория детей	ЗАДАЧИ
3–4 года	<ul style="list-style-type: none"><li>• Формирование умения действовать в соответствии с предложенным сценарием.</li><li>• Развитие фантазии, способности придумывать простой сюжет в условиях вымышленной ситуации.</li><li>• Обогащение активного словарного запаса.</li></ul>
4–5 лет	<ul style="list-style-type: none"><li>• Развитие коммуникативных способностей.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование умения самостоятельно распределять роли, подбирать предметы для игры.</li> <li>• Обогащение социального опыта детей (правила поведения в библиотеке, магазине, общественном транспорте, поликлинике и т. д.).</li> <li>• Развитие навыка диалогической речи.</li> </ul>
5–6 лет	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие умения самостоятельно определять правила, импровизировать во время игры.</li> <li>• Побуждение к использованию образов и сюжетов художественных произведений в играх (из сказок и рассказов, фильмов и мультфильмов).</li> <li>• Активизация диалогической речи.</li> </ul>
6–7 лет	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие творческих способностей детей: желание использовать в игре музыкальные инструменты, добавлять элементы танца, пения.</li> <li>• Создание устойчивого интереса к профессиональной деятельности взрослых (игры в сотрудников полиции, спасателей, врачей, космонавтов, учёных и т. д.).</li> <li>• Создание мотивации к изготовлению декораций и атрибутов для будущих игр.</li> </ul>

### Виды сюжетно-ролевых игр

По направленности обучающей цели и способы её достижения сюжетно-ролевые игры делятся на: **творческие, сюжетно-дидактические и интерактивные.**

• **В творческой сюжетно-ролевой игре дети максимально фантазируют, не просто копируют поведение взрослых в конкретных жизненных ситуациях, а показывают свой вариант действий в условиях вымышленных обстоятельств.** Дети перевоплощаются по игровому замыслу: становятся артистами цирка, учёными в лаборатории, хирургами, модельерами. Для фантазии детей в творческих играх нет границ. По сговору они действуют в повседневных ситуациях: поездка на автобусе, поход в театр или музей, обед в кафе. А могут переноситься в сюжеты из фильмов и книг: стать палеонтологами на раскопках, полететь на Марс, изобрести машину времени.

*Например: творческая игра «Путешествие в космос» начинается с того, что один из воспитанников объявляет себя капитаном и предлагает полететь на луну. Ребята соглашаются: мальчики строят космический корабль (из стульев или мягких модулей), девочки собирают в дорогу припасы. Когда всё готово, капитан командует: «Поехали!», и путешествие начинается. Ребята рассказывают о том, что видят в воображаемых иллюминаторах, показывают действие в невесомости.*

*Внезапно случается поломка, корабль совершает посадку на ближайшей планете, космонавты исследуют неизвестную территорию.*

• **Сюжетно-дидактическая игра является игровой формой обучения, в ней синтезируется творческая деятельность детей с изучением наглядных материалов, практическим применением полученных на занятиях знаний.** Воспитатель всегда руководит игрой этого вида: озвучивает обязанности для каждой роли, наблюдает за ходом игры, корректирует выполнение дидактического задания. Сюжетно-дидактические игры строятся на основе игр творческих, уже знакомых детям: «Магазин», «Детский сад», «Банк», «Столовая». Игра приобретает дополнительное содержание: познавательное (отличие фруктов и овощей в игре «Столовая» или «Огород»), математическое (посчитать количество предметов в игровой ситуации), языковое (актуально для групп, в которых изучается национальный язык).

***Например: игра «Супермаркет».***

*Играют дети старшего дошкольного возраста готовятся к поступлению в школу, один ребенок — он выполняет роль кассира, раскладывает по ячейкам игрушечные купюры тем самым закрепляя математические навыки (складывать и вычитать). Второй учится писать, она формирует ценники для товаров, роль в игре — покупатель.*

*Сценарий игры классический: покупатель набирает товары в тележку, кассир пробивает, совершается покупка.*

*Дидактическое содержание игры заключается в тренировке одного ребёнка умений писать цифры и совершенствовании вторым ребёнком вычислительных операций (сложение и вычитание).*

• **Организация интерактивных игр обусловлена внедрением технических средств в образовательный процесс ДОО (применением ИКТ).** Использование интерактивной доски в сюжетно-ролевых играх обогащает игровой опыт дошкольников. На экран проецируются фотографии реальных мест (морские, тропические пейзажи, города и представители далёких стран) и фантастические сюжеты (иллюстрации волшебной страны, эпохи динозавров, инопланетных рас).

*На интерактивной доске во время сюжетно-ролевой игры «Космическое путешествие» показываются видеофрагменты запуска ракеты и пребывания экипажа внутри корабля. Для развития игрового сюжета используются пейзажи различных космических явлений: метеоритный дождь, полёт кометы, чёрная дыра. Воспитанникам предлагается выполнить задания на интерактивной доске по теме предыдущих занятий: члены экипажа закрепляют знания о вращении планет, устройстве Солнечной системы.*

**По тематике сюжетно-ролевые игры условно делятся на деловые, современные, игры по интересам мальчиков и девочек.**

• **Деловая игра — это воссоздание детьми содержания профессиональной деятельности взрослых.** Взаимодействие между участниками игры отражает модель сотрудничества руководителей и специалистов. Деловые игры направлены на формирование культуры

отношений в обществе и первичных представлений о профессиональной этике. Дети должны понимать, что важны не только начальники, капитаны, директора, но и каждый член команды. Ответственность в выполнении профессиональных обязанностей и слаженность в работе коллектива — залог успешной работы (в условиях детского сада — работы-игры).

**Примеры деловых игр для младших и средних дошкольников:**

*«Парикмахерская», «Продуктовый магазин», «Кафе», «Почта», «Гараж», «В автобусе», «Путешествие на корабле». Деловые игры для старших дошкольников требуют умения действовать по сговору и слаженно: «Операционная», «Школа», «Опытная лаборатория», «Спасательная бригада», «Редакция/Журналисты», «Космический экипаж».*

- **Современная сюжетно-ролевая игра** строится на сюжетах реальной

жизни XXI века. Детское сознание впитывающее: в памяти откладываются места, которые посетил ребёнок, как в них принято вести себя взрослым, какие роли они выполняют в функционировании различных предприятий. Меняется мир взрослых, об устройстве современного общества и новых профессиях дети узнают в том числе из телевизионных передач. Расширяется тематика детских игр, появляются новые атрибуты. И мы можем наблюдать, как дети играют в «Офис», «Агентство недвижимости», «Гипермаркет», «Салон сотовой связи», «Туристическую компанию», «Дизайн-студию», «Модельное агентство», «Управляющую компанию», «Приют для животных» и т. д.

**Например:** современная сюжетно-ролевая игра «Сбербанк» копирует модель взаимоотношений «банковский оператор — клиент». Игра подходит для старших дошкольников, имеющих представление об оказании услуг в сберегательном банке (посещали с родителями): оплата квитанций, оформление банковской карты, выдача наличных, перевод средств и др. Некоторые атрибуты для игры педагог делает совместно с ребятами: терминал и банкомат (наклеивают на коробки распечатки-экраны с кнопками), бейджики для операторов, банкноты и монетки.

- **Игры разделяются по интересам — для мальчиков и для девочек — в возрасте 4–5 лет.** Девочкам нравится моделировать роль матери, хозяйки дома, традиционно женские профессии (медсестра, няня, воспитатель, сотрудник столовой). Для сюжетно-ролевых игр девочек требуется небольшое пространство и достаточное количество кукол и атрибутов к ним (коляски, кровати, посуда, одежда). Мальчики воспроизводят в играх мужскую модель поведения: защита населения (игры военной тематики, в полицейских, пожарных), строительство, занятия с техникой и транспортом.

**Например:** Девочки играют в «Дом моды», «Маникюрный салон», «Дочки-матери» в уголке игровой деятельности. Тогда как сюжетно-ролевые игры мальчиков имеют больший размах и выходят за пределы игровой зоны: их игры подвижны и часто шумны. Любимые игры сына и одноклассников — «Полицейские и воришки», «Строители», «Автомобилисты и инспектор».

**Со старшими дошкольниками воспитателю необходимо организовывать совместные сюжетно-ролевые игры мальчиков и девочек, чтобы формировалось представление о важности взаимодействия мужчин и женщин в быту, о профессионализме независимо от половой принадлежности.** В играх «Семья» и «Встречаем гостей» дети примеряют различные возрастные роли (малыши, родители, тётки и дяди, старшее поколение родственников), развивают культуру общения со взрослыми, с гостями, напоминают, что домашние дела выполняются всеми членами семьи (мама готовит, стирает, гладит, папа чинит, делает ремонт, дети помогают). Патриотической подготовке воспитанников способствует игра в «Войну»: дети осознают значение каждого участника в этой сложной ситуации, девочкам отводятся роли на походной кухне и пункте медицинской помощи.

### **Когда проводить сюжетно-ролевые игры**

Сюжетно-ролевые игры обычно проводятся между занятиями и в свободное время во второй половине дня. Можно провести игру во время прогулки.

Часто сюжетно-ролевые игры включаются в структуру речевых и творческих занятий. Роль воспитателя заключается в проговаривании условий и плана игры и в контроле за действиями детей, поскольку игра в этом случае является инструментом обучения.

Сюжетно-ролевая игра выступает как средство развития речи. На речевом занятии дети изучают наглядные материалы по названной теме, беседуют с воспитателем, узнают новые слова и поясняют их значение. Воспитатель предлагает погрузиться в тему и поиграть, активно используя в диалогах новые слова.

***Например:** сюжетно-ролевая игра «На приёме у доктора» применяется на речевом занятии по теме «Поликлиника» в средней группе. Дети распределяют роли: стоматолог, педиатр, окулист, пациенты. Воспитатель даёт задание: в диалоге врача и пациента должны быть использованы слова по теме занятия (названия медицинский специальностей, «осмотр», «симптомы», «диагноз», «рецепт»).*

**Для активизации фантазии и развития талантов сюжетно-ролевые игры проводятся на творческих занятиях:** музыкальных, по хореографии и театральной деятельности. После ознакомления детей с определённой группой музыкальных инструментов им предлагается провести игру «Духовой/струнный/народный ансамбль», в подготовительной группе сюжетно-ролевая на музыкальном занятии усложняется.

***Например:** игра в подготовительной группе «Симфонический оркестр» предполагает знание воспитанниками профессиональных обязанностей дирижёра и взаимодействия его со всеми участниками оркестра. Для исполнения ролей музыкантов (скрипачи, флейтисты, барабанищик и др.) дети должны быть знакомы со всеми группами инструментов и способами игры на них.*

Музыкальные занятия и особенно занятия хореографического кружка включают сюжетно-ролевые игры-танцы. Дети выполняют под музыку движения в соответствии с тематикой композиции: «На лесной опушке» — дети изображают зайчиков, лисиц, медвежат, «Танец с саблями» — импровизация на военный сюжет, «Лесорубы», «Косари» - моделирование в танце трудовой деятельности.

Также сюжетно-ролевая игра является первой ступенью театрализованной деятельности дошкольников. С детьми проводятся игры-инсценировки по литературным произведениям (в театральном уголке или кружке дополнительного образования): «Теремок», «Репка», «Лиса и заяц», «Мойдодыр» и др.

### **Проведение сюжетно-ролевых игр в детском саду**

Организация сюжетно-ролевых игр начинается с подготовки атрибутов и игрушек. Для младших дошкольников предметы для конкретных игр подбирает воспитатель и располагает их в игровой зоне в свободном доступе, что стимулирует интерес к развёртыванию самостоятельной деятельности. Для детей 4–7 лет атрибуты хранятся в игровой зоне в секциях/коробках по темам («Посуда», «Инструменты», «Медицина»). Ребята старших групп с удовольствием изготавливают материалы для игр своими руками: мечи из картона, продукты из пластилина, нарисованные картинки заменители.

*Таким образом, воспитанникам младшей группы предоставляется готовый набор для игры в кафе: посуда, бутаторские продукты, касса, деньги.*

### **Методика организации сюжетно-ролевой игры, как должно быть.**

Воспитатель знакомится с перспективным планом развития и обогащения игровой деятельности, выявляет личные интересы детей и способность самостоятельного продумывания сюжета. С учётом полученных данных он приступает к организации сюжетно-ролевой игры в группе.

1. Выбор темы игры, составление примерного плана игры с возможными вариантами сюжета.
2. Подготовка игровой среды: предметы мебели, игровые атрибуты и заменители, детали костюмов, материалы для самостоятельного изготовления предметов по замыслу.
3. Создание мотивации и начало игры:
  - воспитатель создаёт игровую или проблемную ситуацию («Ребята, Чебурашка никогда не был в цирке, покажем ему представление?», «Жители острова Чунга-Чанга приглашают нас в гости!», «У кукол скопилось много грязной одежды, устроим для них прачечную!»);
  - проведение краткой беседы по теме игры («Какие номера исполняют в цирке?», «Что необходимо для морского путешествия?», «Какие бытовые приборы есть в прачечной?»);
  - руководство к игре (для младших дошкольников - прямое, для ребят постарше — косвенное): распределение ролей, обозначение примерного сюжета;

4. Поддержание игровой ситуации: контроль за эмоциональным состоянием всех участников игры, подсказки для обогащения сюжета, подбадривание;
5. Завершение игры: анализ исполненных ролей, воплощения сюжетной задумки, похвала в инициативности и проявлении фантазии.

### Картотека сюжетно-ролевых игр

**Таблица 2**

Возрастная группа	Методические приёмы	Примерная тематика
Первая младшая (ясельная)	Ролевое парное взаимодействие: воспитатель в качестве партнёра по игре развивает способности ребёнка, исполняет «ведущую» роль.	- Бытовые сюжеты: «Дом», «Семья», «Мама и малыш», «Семейное чаепитие», «Выставка животных» (с плюшевыми игрушками), «Обед для кукол». - Профессии людей: «Магазин», «Почта», «Водитель и пассажир», «Строители», «В парикмахерской».
Вторая младшая	Ролевой диалог: <ul style="list-style-type: none"> <li>• с воспитателем;</li> <li>• с ребёнком.</li> </ul>	- Бытовые: «День рождения», «Праздник в кругу семьи», «Собираемся на прогулку», «Зоопарк» (с игрушками-заместителями или масками животных). - Деловые: «На приёме у врача», «Больница для кукол», «Поварята», «Магазин игрушек», «Почтальон». - На темы литературных произведений: сюжеты народных сказок «Рукавичка», «Лиса и заяц», «Теремок», «Колобок», по мотивам авторских сказок «Путешествие с Айболитом», «Мойдодыр в гостях у ребят».
Средняя	Построение игры основывается на умении менять роль одного и того же ребёнка во время одной игры: <ul style="list-style-type: none"> <li>• на первоначальном этапе освоения нового способа игры воспитатель является партнёром, помогает детям («Сейчас я тоже пассажир автобуса. Теперь я кондуктор/дорожный инспектор/работник заправки/автослесарь»);</li> <li>• игры с партнёром и в небольших подгруппах.</li> </ul>	- Бытовые: «У нас в семье появился младенец», «Мамин праздник», «Большая стирка»/«Генеральная уборка», «Банный день» (с куклами), «В метро». - Деловые: «Водители грузовиков», «Универсальный магазин», «Стройка» (дома, моста, башни, крепости), «Скорая медицинская помощь», «В аптеке», «Ветеринарный центр», «Моряки и рыбаки», «В цирке». - Литературные: «Почтальон Печкин в Простоквашине», «Путешествие к Чебурашке на родину», «Праздник на острове Чунга-Чанга». - Героико-патриотические: «Пожарные».
Старшая	Дети развивают умение действовать в сюжетно-ролевой игре по принципу «Смысловый куст»: у одного ребёнка сменяется несколько ролей за игру. Развивающий элемент в игре старший дошкольников — введение нестандартного персонажа (Баба-Яга в парикмахерской,	- Бытовые: «Переезд в новую квартиру»/«Новоселье», «Правила дорожного движения». - Деловые: «В детском саду» (куклы заменяют воспитанников, дети исполняют профессиональные роли — воспитатель, заведующая, нянечка, завхоз и др.), «Процедурный кабинет»/«Травмопункт», «В сберегательной кассе»/«Банк», «Дизайнерская студия», «Автосервис», «Модное ателье»,

	крокодил Гена в музее, Чебурашка в космосе и т. д.).	«Фотосалон», «Салон красоты»/«Студия маникюра», «Библиотека». - Литературные: «Серая шейка», «Царевна-лягушка», «Незнайка в цветочном городе». - Героико-патриотические: «Спасатели», «Пограничные», «Оборона крепости», «Запуск спутника».
Подготовительная	Сюжетно-ролевые игры строятся детьми 6–7 лет по принципу придумывания: <ul style="list-style-type: none"> <li>• «расшатывание» сюжета знакомой сказки;</li> <li>• придумывание новой сказочной истории;</li> <li>• телефонные разговоры;</li> <li>• придумывания реальных историй из жизни.</li> </ul>	- Бытовые: «Прогулка по городу», «Экскурсия в музей», «Новый год в кругу семьи», «Ремонт в квартире», «Участвуем в субботнике», «Наши питомцы». - Деловые: «Корреспонденты», «Кафе», «В театре», «Город мастеров», «В офисе», «Турагенство», «Салон связи», «Модница — ателье для леди», «На телевидении», «Школа», «Железнодорожный вокзал»/«В аэропорту». - Литературные: «Зимовье», «Чук и Гек», «В поисках подснежников», «Принцесса на горошине». - Героико-патриотические: «Служба спасения»/«МЧС», «Полицейский участок», «ГИБДД», «Полёт Юрия Гагарина», «Высадка на Луне». - Режиссёрские: дети учат персонажей кукольного или пальчикового театра исполнять свои роли.

### Временной план игры в детском саду

Положения СанПин по организации режима работы в ДОУ не содержат прямых указаний по длительности игровой деятельности дошкольников. Поскольку организованная педагогом сюжетно-ролевая игра считается формой обучения в детском саду, приравняем её длительность к временным нормам образовательных и физкультурных занятий.

*Если воспитатель видит заинтересованность детей в более длительной игре и не наблюдает признаков переутомления или чрезмерного перевозбуждения, стоит немного увеличить время на игру.*

### Атрибуты и наглядный материал для игр

Существует множество идей, как разнообразить детские игры при помощи различных атрибутов, вариантов оформления. Предметы и игрушки-заменители для сюжетно-ролевой игры легко изготовить своими руками, в том числе из бросового материала. К пополнению материальной базы игрового уголка следует привлекать воспитанников и родителей.

**Игрушки в готовых наборах функциональны:** в кассовый аппарат встроен калькулятор, на кухонной плите загораются конфорки, фен шумит и дует, у дрели вращается сверло и т. д. Эти атрибуты для игр максимально точные копии реальных приборов и инструментов, они яркие и удобные.

**Использование самодельных предметов в играх вызывает у детей неподдельный интерес и стимулирует воображение.** Дети часто сами создают простые предметы-заменители для игр: палочки в качестве сабель, элементы из конструктора как инструменты для строительства и др. Бросовый материал используется для обогащения игровой среды:



пузырьки и баночки — для игры в аптеку и процедурный кабинет, пустые бутылочки и коробки с этикетками — для наполнения полок продуктового магазина, флаконы из-под шампуней, лаков для ногтей — для салона красоты.

### **Оформление игровой среды**

Витрина аптеки с окошком сделана своими руками с использованием печатных изображений лекарств (листовки можно взять в любой аптеке)

Игровая среда наполняется реальными предметами (инструменты и приборы) и важным самодельным атрибутом — таблицей для оценки зрения

Наполнение реальными предметами (образцами тканей, швейными принадлежностями, журналами с выкройками) побуждает детей ближе познакомиться с устройством ателье.

Свои игры дети стараются максимально приблизить к действительности. Поэтому в оформлении игровой среды желательно использовать неработающие бытовые и технические приборы, журналы и книги, пустую тару с этикетками, таблички с логотипами существующих компаний.

### **Анализ сюжетно-ролевой игры**

С целью выявления эффективности организаторских способностей воспитателя в сюжетно-ролевых играх и корректировки плана дальнейшей деятельности педагог проводит анализ игры.

Критерии:

1. Соответствие темы и содержания игры интересам воспитанников и уровню их игровых умений.
2. Соответствие подготовительного этапа возрастной категории детей.

*Игровая среда, выбор атрибутов и план сюжета продуманы воспитателем — для младшего возраста. Дети самостоятельно подбирали атрибуты из предложенных и намечали план игры — средний возраст. В соответствии с темой игры воспитанники сами подготовили предметные условия, сделали материал и атрибуты, распределили роли и развернули сюжет — старшие дошкольники.*

3. Описание методов для руководства ходом игровой деятельности, их результативность.
4. Какие задачи были реализованы в проведённой игре.
5. Оценка деятельности воспитанников: средства воплощения ролей (использование костюмов, мимики, жестов, выразительность речи); использование атрибутов; коммуникативный аспект в игре (взаимодействие с партнёром, помощь, отсутствие конфликтных ситуаций).
6. Завершение игры: логический финал игрового сюжета, эмоциональное состояние детей (признаки переутомления, приподнятое настроение, желание в будущем развить сюжет игры).
7. Направление последующей работы воспитателя: корректировка/совершенствование методики проведения игры, какими средствами обогатить игровой опыт детей.

Грамотная организация игровой деятельности в детском саду способствует развитию личностных качеств воспитанников. В сюжетно-ролевых играх дети расширяют представления о взаимоотношениях взрослых, формируют первичные профессиональные компетенции, проникаются уважением к труду человека. Дети проявляют инициативность в разработке сюжетов на повседневные и фантастические темы, раскрывают творческий потенциал, перевоплощаясь в назначенную роль.

### **Список используемой литературы**

1. *Игра дошкольника / Л.А. Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова и др. / Под ред. С.А. Новоселовой. - М.: Наука, 1989. - 164 с.*
2. *Жуковская, Р.И. Воспитание ребенка в игре / Р.И. Жуковская. - М.: Педагогика, 1963. - 216 с.*
3. *Михайленко, Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры // Дошкольное воспитание. - 1998. - №4. - С.38-46.*
4. *Новоселова, С.Л. Игра дошкольника / С.Л. Новосёлова. - М., Просвещение, 1989. - 235с.*
5. *Новосёлова, С.Л. Воспитание дошкольника в игре / С.Л. Новосёлова. - М., 2004. - 190 с.*

## **ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ**

### **«Строители»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 3 до 8 человек.

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети находят картинки с изображением людей строительной профессии и построек. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома.

Распределяются роли между детьми: главный – архитектор, который рисует схему дома и распределяет обязанности среди детей, одни – строители, они строят дом; другие – водители, они подвозят строительный материал на стройку, третьи – грузчики, которые разгружают машины, один из детей – крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и в него могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

**Источник:** <https://ok-etalon.ru/publications/detskij-sad/poznavatelnoe-zanyatie-stroiteli-s-elementami-syujetno-rolevoy-igry-87>

**«Волонтеры».**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 5-7 человек.

**Материал, оборудование:** игрушки различных животных, посуда для животных, лоток для животных, муляжи корма для животных, шапочка ветеринара, шприц, лекарства.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети распределяют между собой роли: животные (кошка, собака, попугай и т.д.), хозяин или хозяйка домашних животных, ветеринар, волонтеры. Проигрываются игровые ситуации заботы и ухода за домашними животными, брошенными животными: покормить, почистить лоток, посетить ветеринара, чтобы он провел осмотр животного, назначил лекарства по необходимости.

В конце каждому игроку вручается значок волонтера.

### **«Бьюти-салон красоты»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10-13 человек.

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Педагог с детьми распределяет роли для работы в салоне: парикмахер, мастер маникюра, мастер косметолог, администратор, уборщица, клиенты.

**Игровые действия:** Мастера принимают клиентов, выполняя свои профессиональные обязанности:

- Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает парфюмом.

- Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, гелем, наращивает ногти, дает рекомендации по уходу за руками.

- Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др.

- Администратор направляет «клиентов» к мастерам, производит расчёт.

- Уборщица следит за чистотой в салоне: подметает, меняет использованные полотенца, салфетки.

Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

**Дидактическая игра «Причешем куклу красиво».**

Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

**Источник:** <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/396302-kartoteka-sovremennyh-sjuzhetnorolevyh-igr>

### **«Кругосветное путешествие»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10 человек.

**Материал, оборудование:** игровое наполнение для сюжетно-ролевых игр «Пилот», «Морское путешествие», музейная полочка «Камни», «Животные жарких стран» и др., оборудование для творческой мастерской, дневники путешественника, бинокли, фотоаппараты, телефоны или рации.

**Ход игры (правила, игровое действие, руководство):**

Группе детей предлагается совершить кругосветное путешествие. Определяемся каким транспортом можно воспользоваться. Организуется салон самолета, палуба корабля. В процессе путешествия участники организуют питание, посещают выставки и фестивали народных промыслов. В творческой мастерской ведется запись увиденного в дневник наблюдений путешественника в форме рисунков.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2021/03/02/syuzhetno-mrolevaya-igra-krugosvetnoe-puteshestvie>

### **«Путешествие на самолете»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10-15 человек и более по желанию детей.

**Материал, оборудование:** строительный материал, стульчики, игрушечные самолеты, пропеллер, штурвал, предметы заместители, бейджики для распределения ролей.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Подготовка к игре (1-2 дня)**

Чтение произведения «На аэродроме» И. Винокурова, просмотр презентации «Воздушный транспорт», рисование транспорта, игра с глобусом «Выбираем страну для путешествия», например Австралия, изготовление атрибутов.

**Игровые роли:** пилот, стюардесса, стюард, заправщик самолета, механик, работник паспортного контроля, спецконтроль, пассажиры.

**Кассир (1 человек)**

Отвечает на звонки, ведет регистрацию пассажиров, выдает билеты, ведет контроль во время посадки пассажиров в самолет.

**Пассажиры**

Обращаются за помощью в покупке билета на рейс самолета к кассиру.

Обращаются за помощью в выборе газеты, журнала к продавцу газетного киоска. Покупают продукты в буфете. Обращаются к стюардессе. Задают вопросы экскурсоводу. Во время экскурсий делают фото на фоне экрана (воспитатель готовит презентацию по Австралии).

**Продавец газетного киоска**

Выслушивает посетителей, продает газеты, журналы.

**Техники (2 человека)**

Осматривают самолет, подкручивают гайки, простукивают корпус, заправляют самолет.

### ***Таможенники (2 человека)***

Принимают у пассажиров багаж, досматривают его на безопасность.

### ***Пилоты (2 человека)***

Приветствуют пассажиров на борту самолета. Проверяют исправность всех бортовых приборов. Следят за температурой за бортом, высотой полета.

### ***Стюардесса (1-2 человека)***

Приветствует на борту самолета. Объясняет, где - что лежит, меры безопасности. Приносит напитки и еду. Оказывает пассажирам внимание.

### ***Краткое содержание игры***

#### **Первый вариант**

Выбор тура с помощью глобуса. Обсуждение направления. Что хотим увидеть? Как можем добраться, страна находится далеко от нас.

**Вывод:** быстрее самолетом долететь.

#### **Второй вариант**

Получили приглашение, например в Австралию.

#### ***Распределение ролей с помощью бейджиков.***

Для поддержания интереса у детей и развития игры педагогом продумываются и вносятся дополнительные атрибуты, например газетный киоск, буфет и другое. Воспитатель делает объявление, что в зале ожидания работает газетный киоск, буфет и другое. Здесь можно приобрести интересные журналы для чтения и т.д.

#### ***Игровые действия***

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете. Воспитатель берет на себя роль экскурсовода, организует игровое пространство, напоминает действия других ролей, включает музыку во время полета. Также, воспитатель может включить презентацию с облаками, океаном, горами (комментируя: сейчас мы пролетаем океан; можно показать карту и рассказать над какими странами пролетаем – Китай, Монголия, Япония).

При приземлении в столице Австралии Канберра, педагог проводит небольшую экскурсию (можно подготовить детей и они будут экскурсоводами).

#### ***Усложнение игры***

Путешествие совершается в другую страну, там люди разговаривают на другом языке - австралийский вариант английского языка. Можно научить детей приветствию, вежливым словам, просьбе на английском языке.

#### ***Завершение игры***

Логическое подведение итогов и переход в другую деятельность. Педагог подводит краткий итог деятельности детей в ролях.

Закрепляет последовательность игровых действий: «Наш полет окончен».

Все работники и пассажиры отправляются домой к своим семьям.

Можем продолжить игру завтра и отправиться в другое путешествие. Вы все справились с выбранными ролями. Были вежливы, уступали друг другу. Хотелось бы еще раз поиграть в эту игру? Какую бы роль выбрали тогда?

Вы можете оценить качество работы «Аэропорта», качество услуг и полета?

Дети делают выводы. Наводят порядок в игровой зоне. Педагог всех благодарит и раздает детям раскраски с изображением самолета, кенгуру и другое.

Дети переходят к другой деятельности или могут продолжить эту, путешествовать в другую страну, поменяться ролями. Можно привлечь родителей к изготовлению буклетов, сувениров, путевок.

**Источник:** <https://infourok.ru/putevoditel-po-syuzhetno-rolevoy-igreputeshstvie-na-samolete-4001720.html>

### «Театр сказок...»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Количество участников:** от 10 человек

**Материал, оборудование:** любимые книги с картинками, ткань (простынь, покрывало)

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети выбирают несколько любимых книг, которые хотели бы представить на «сцене».

Взрослый медленно читает выбранную книгу, а дети импровизируют, разыгрывая сцены из книги.

**Источник:** *150 развивающих игр* Пенни Уорнер

### «Детское кафе»

**Возрастная адресованность:** от 5 лет

**Количество участников:** от 5 чел.

**Материал, оборудование:** таблички с надписями: «Администратор кафе», униформа для официантов (фартуки и головные уборы), скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «Кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста (пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.); игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола, халат для уборщицы; музыкальный центр

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Роли и игровые действия**

**Главные**

*Клиент кафе* – приходит в кафе, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню блюдо и делает заказ, спрашивает у официанта, что входит в состав блюда, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа,

кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.

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

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

*Кондитер* – выпекает кондитерские изделия и оформляет их.

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

### ***Второстепенные***

*Посудомойщица* – моет посуду, сушит, складывает на место.

*Уборщица* – наводит порядок в кафе.

*Ди-джей* – ведёт музыкальную программу.

### **Варианты начала игры**

#### ***1-й вариант.***

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

*Вика:*

Я в хорошем настроении

Принимаю поздравления.

Собрались мои друзья

День рождение у меня!

Мне исполняется 6 лет!

Давайте сегодня отметим день рождения Вики в детском кафе! Вы согласны?

#### ***2-й вариант.***

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

#### ***3-й вариант.***

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

### ***Руководство игрой:***

*Обогащение содержания игры:*

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

*Советы:*

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

- организовать в кафе игровую комнату, где дети смогут весело провести время.

- предложить составить новое меню.

*Создание проблемных ситуаций:*

- Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали?

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

- К кому обратиться, если долго не несут заказ?

- Забыл дома деньги, что делать? (*оставить в залог ценную вещь, позвонить и попросить о помощи близких, друзей*).

- Ваш столик занят, что делать? (*обратиться к администратору, он подберет столик или решит вопрос с вашим столиком*).

- На вас случайно официант пролил кофе, что делать? (*администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе*).

### **Окончание игры**

#### **1-й вариант.**

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

#### **2-й вариант.**

Подходит время закрытия кафе, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

#### **3-й вариант.**

В кафе обнаружена утечка газа, всем рекомендуется срочно покинуть помещение.

#### **4-й вариант.**

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

### **Источник:**

1. *Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.*

2. *Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80с.*

### **«ГИБДД»**

**Возрастная адресованность:** от 5 лет

**Количество участников:** от 5 чел.

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



## **Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

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

**Главные:** Мама, Маша и Саша – дети, бабушка, сотрудник ГИБДД – следит за соблюдением правил дорожного движения.

### **Второстепенные**

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

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

### **Варианты начала игры**

#### **1-й вариант.**

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

#### **2-й вариант.**

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

### **Руководство игрой:**

#### **1. Обогащение содержания игры:**

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

#### **2. Создание проблемных ситуаций:**

- Что делать, если вы опаздываете на день рождения?
- Если вы оставили сумку в автобусе, что делать?
- Что делать, если вас на пешеходном переходе не пропускают машины?

- Во время поездки на автобусе произошла авария. Что делать?

*(Если есть пострадавшие, то вызвать скорую помощь; вызвать сотрудников ГИБДД; по возможности оказать помощь пострадавшим).*

- Что делать, если дома забыл подарок?

*(зайти в магазин и купить подарок или вернуться за подарком).*

### **Окончание игры**

#### **1-й вариант.**

Маша и Саша благополучно добираются до бабушки или на день рождения.

#### **2-й вариант.**

Наступает вечер, и дети возвращаются из гостей домой.

### **Источник:**

1. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.

2. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое

*образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80с.*

### **«Метеостанция»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 14 человек

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

#### **Варианты начала игры**

##### ***1-й вариант.***

Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу.

##### ***2-й вариант.***

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

##### ***3-й вариант.***

Открыть курсы по обучению метеорологов и синоптиков с последующим устройством на работу.

##### ***4-й вариант.***

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

##### ***5-й вариант.***

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

##### ***6-й вариант.***

Объявить, что местному телеканалу требуются точный метеорологический прогнозы для извещения населения города.

#### **Руководство игрой**

### *1. Обогащение содержания игры:*

- расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;
- кончились реагенты и химикаты для проведения опытов;
- для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку;
- сотрудничество метеостанции с другими организациями.

### *2. Советы:*

- открыть буфет или столовую для персонала;
- поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов.

### *3. Создание проблемных ситуаций:*

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

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

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

### **Источник:**

1. *Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет.*

2. *Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018 – 80с.*

### **«Сбербанк»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10-15 человек.

**Материал и оборудование:** визитки, деньги, ручка, кредитные бланки, калькулятор, пластиковые карточки, мобильные телефоны, бейджики, сберкнижки.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

*Клиент:* паспорт, талон, квитанция, карта сбербанка.

*Кредитный специалист:* компьютер, машинка для счета денег

*Кассир - операционист:* касса, стойка-стол, деньги

*Консультант:* планшет, банкомат

*Охранник:* рация

**Правила:**

- Выполнять роли в соответствии с выбранной карточкой.
- Доброжелательно относиться друг к другу.
- Следить за культурой общения.

Для создания воображаемой ситуации детям предлагается создать обстановку банка: поставить терминал, банкомат, кассовый аппарат, расставить столы для операторов, и для охранника.

### ***Мотивация***

Педагог говорит, что в банк на работу требуются сотрудники.

### ***Проблемная ситуация***

Большинство «банковских работников» ушли в отпуск, поэтому банк должен временно принять на работу новых сотрудников.

Как мы можем помочь банку?

Какие профессии банковских работников вы знаете?

Что делают сотрудники банка?

Кто приходит в банк?

Зачем клиенты приходят в банк?

Педагог берет на себя роль управляющего банком (впоследствии эту роль может выполнять ребенок). Роли сотрудников распределяются приемом «волшебная шкатулка» – детям предлагается достать из коробки бейджики с изображением специальности, которые прикрепляются к одежде. Педагог, совместно с детьми, проговаривает обязанности сотрудников, т.е. ролевые действия.

### ***Ролевые действия***

*Администратор (управляющий) банка:* Принимает персонал на работу, организует работу банка, контролирует работу сотрудников, следит за соблюдением режима работы банка.

*Консультант:* выдает талоны на совершение банковских операций, озвучивает номера стоек, помогает клиентам пользоваться банковским терминалом.

*Кассир - операционист:* общается с клиентом, совершает необходимую операцию: принимает деньги от клиентов, принимает переводы.

*Менеджер (кредитный):* дает консультацию по получению кредита, оформляет кредит клиенту.

*Клиенты банка:* оплачивают квитанции, получают кредит, банковскую карточку.

*Охранник:* обеспечивает безопасность клиентов, следит за монитором, просматривает видеозаписи, следит за порядком в банке.

*Управляющий Банка, объявляет:*

Прошу сотрудников банка занять свои рабочие места (кассир, охранник и др.)

*Охранник:* Банк открыт, проходите, пожалуйста. Соблюдайте порядок и очередь.

### ***Примерные игровые диалоги:***

#### ***1. вариант***

*Консультант:* Здравствуйте. Чем могу помочь?

*Клиент:* Здравствуйте! Я хочу снять деньги (оплатить квитанцию, перевести деньги, оплатить кредит и др).

*Консультант:* Пожалуйста, пройдите к терминалу. Для совершения операции вставьте карту, внимательно введите пин-код, выберите нужную вам операцию, возьмите чек, заберите карту.

### **2. вариант**

*Клиент:* Добрый день! Мне нужно обменять валюту.

*Консультант:* Возьмите, пожалуйста, талон. Ваш талон А-1 окно №5

*Кассир:* Добрый день. Сколько долларов вы хотели бы обменять на рубли? Пожалуйста, возьмите и пересчитайте деньги.

*Клиент:* Спасибо! Все правильно.

### **3. вариант**

*Клиент:* Я хотел бы взять кредит. К кому я могу обратиться?

*Консультант:* Возьмите, пожалуйста, талон. Окно №3

*Менеджер:* Мы рады предоставить вам кредит. Сколько денежных средств вы хотите получить? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Деньги получите в кассе.

*Клиент:* спасибо. И т.д.

*Администратор:* Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу. Будем рады снова видеть вас в нашем банке.

*Охранник:* провожает последних посетителей: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.

**Игры-спутники:** Сотрудники банка в обеденный перерыв идут в «Кафе», после чего возвращаются на рабочие места. После посещения банка клиенты банка идут по своим делам: делают покупки в «Магните», заходят в «Поликлинику» и «Салон красоты».

### **Заключительный этап:**

*Администратор:* - Благодарю всех сотрудников за хорошо выполненную работу.

-Вам понравилось работать в банке?

-Кто испытывал трудности в работе?

-Кто хотел бы освоить другую профессию работника банка? И др.

Педагог обсуждает впечатления детей от участия в игре, повторяют новые слова, которые использовались в ходе игры.

Во время игры - администратор банка (педагог) наблюдает за игрой детей, отслеживает линию развития сюжета, разнообразие игровых действий, умение использовать игровую среду, игровой материал, а также умение детей вступать во взаимоотношения друг с другом, решать возникающие проблемы, конфликты, действовать в ситуациях затруднения.

При затруднении детей педагог использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание - правила поведения в общественных местах, культуру поведения. Педагог поддерживает желание ребенка поменяться ролями. Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, поощрения вежливости.

В процессе профориентационной сюжетно-ролевой игры имитируются производственные сюжеты, ситуации, профессиональная социальная среда, модели межличностных профессиональных отношений,

модели профессионального поведения. Через сюжетно-ролевую игру у детей повышается интерес к профессиям взрослых.

**Источник:**

1. Алябьева Е.А. «Поиграем в профессии. Книга 1. Занятия, игры, беседы с детьми 5-7 лет / Е. А. Алябьева - «ТЦ Сфера», 2014 - (Библиотека воспитателя (Сфера))

2. Краснощекова Н.В. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста. - Ростов – на – Дону: Издательство Феникс, 2006.

3. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику. - Санкт-Петербург: Издательство ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2001.

4. Шорыгина Т.А. Беседы об экономике. - М.: Издательство Сфера, 2009.

5. <https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-sberbank.html>  
<https://zaryad-nn.ru/zanyatiya/syuzhetno-rolevaya-igra-bank.html>

**«Супермаркет»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 15

**Материал, оборудование:** касса, наборы продуктов, спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров, сувениры, чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек; журналы, газеты, одежда, обувь, головные уборы, учетные книги, ценники, указатели, названия отделов, телефоны, рации, микрофоны, упаковка, тележки для продуктов.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**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.

**Игровые роли:** продавец, мама, папа, бабушка (воспитатель).

Бабушка (воспитатель) говорит о том, что в доме недостаточно продуктов и просит сходить в магазин. Мама с папой решают пойти за покупками всей семьей – взять с собой малыша в коляске. Бабушка просит покупать только полезные продукты, чтобы не навредить здоровью. Придя в магазин, мама с папой просят продавца дать им овощи, фрукты, молочные продукты (называют каждый), рассчитываются, получают сдачу, складывают продукты в сумку и коляску и возвращаются домой.

Бабушка просматривает продукты и просит маму приготовить обед, а папу – погулять с малышом, так как сама она устала и хочет прилечь. Далее игра развивается по привычному для детей сюжету.

**Руководство игры:**

Воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство

**Источник:** Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. – Изд. 2-е. – Ростов н/Д.: Феникс, 2007. – 251с. – (Школа развития).

### **«Выставка собак»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 15-20 человек

**Материал, оборудование:** карточки – вывески («Фотоателье», «Ветклиника», «Салон красоты», «Выставочный зал»), фотоаппарат, карточки-фотографии собак, ручка, медали для награждения, подарки (корм для собак), ветклиника (халат, шапочка для ветеринара, тарелочки, бинты, шприцы, бутылочки, упаковки от таблеток, фонендоскоп, карточки питомцев, телефон); выставочный зал (схемы, планы, конструктор), мягкие игрушки «собака», сантиметровая лента, весы напольные, бутафорские деньги, косточки.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Мотивация** (1 день)

**Воспитатель:** Ребята, в нашу группу пришло приглашение поучаствовать в выставке собак. Эта выставка будет проходить в нашей группе, и собаки в ней будут участвовать не настоящие, а игрушечные. Но организована она будет совсем как настоящая. Если у вас есть свой четвероногий питомец, и вы сможете подготовить его к выставке, то получится очень интересная игра! У вас есть собаки? Так вы готовы начать подготовку к выставке? Для того, чтобы ничего не забыть, мы вместе с вами спланируем подготовку с помощью календаря событий. Как вы думаете, что нам понадобится для подготовки к выставке?

(Варианты ответов детей: узнать, как проходят выставки, как подготовить собак для выставки, вспомнить, какие породы собак существуют, как ведут себя собаки, их повадки, изготовить необходимые предметы для игры и др.)

Воспитатель схематично обозначает в календаре различные мероприятия по подготовке:

- изготовление «шампуней» для собак;
- изготовление «пакетов корма для собак»;
- оборудование «салона красоты для собак»;
- экскурсия в зоомагазин;
- встреча с ветеринаром;
- встреча с хозяевами собак;
- чтение книг о собаках, просмотр мультфильмов;
- фотовыставка «Я и моя собака»;
- конкурс рисунков «Здравствуй, пёс!»
- изготовление медалей для собак – победителей;
- сбор иллюстраций разных пород собак;
- проигрывание ситуаций из жизни хозяев и собак.

Когда все мероприятия по подготовке спланированы, воспитатель вместе с детьми определяет дату выставки – игры в выставку собак.

### ***Подготовка к игре (до 5 дней)***

Воспитатели вместе с детьми ежедневно обращаются к наглядно оформленному плану и выполняют мероприятия по подготовке к выставке. В совместной деятельности воспитатель поощряет стремление детей проигрывать сюжеты книг о собаках и их хозяевах, предлагает детям для обсуждения новые линии сюжетов, связанных с выставкой собак.

### ***Проведение игры***

Воспитатель обращает внимание детей, что согласно календарю, сегодня должна состояться выставка собак и предлагает детям начать непосредственную подготовку к ее проведению.

### ***Распределение ролей: (5 мин.)***

- Чтобы участвовать в выставке ваши питомцы должны посетить салон красоты, получить справку от ветеринара, вы можете посетить фотографа и сделать снимок на память со своим питомцем.

- Нам нужны следующие участники: фотограф (2 человека), ветеринар (2 чел.), в салон красоты (3 человека), аптека (2 человека), жюри выставки (3 чел.), строители (3 человека, участники выставки со своими питомцами (распределение ролей).

### ***Сюжетно-ролевая игра (по блокам) (25-30 мин.)***

#### ***Блок «Ветклиника»***

Игровые действия: ветеринар принимает посетителей со своими собаками, осматривает, ставит отметки в карточку о прививках, медсестра взвешивает, измеряет рост.

#### ***Блок «Фотоателье»***

Игровые действия: фотограф делает снимки собак и их хозяев в разных позах, выдает фотографии.

#### ***Блок «Салон красоты для собак»***

Игровые действия: массажист делает массаж собаке, стилист моет собаку, причесывает, стрижет когти, парикмахер делает собаке прическу.

#### ***Блок «Аптека»***

Игровые действия: заведующий аптекой продает лекарства, игрушки, корм для собак.

#### ***Блок «Выставочный зал» (на ковре)***

Игровые действия: строители делают из конструктора бревно, щит для прыжков, колпачки для змейки, барьеры, пьедестал для награждения.

Жюри берут блокноты, оценивают участников выставки и награждают.

### ***Итог игры. (3 мин)***

Наша выставка подходит к концу. Хочется поздравить всех участников, пожелать дальнейших успехов их питомцев. Поблагодарим всех, кто занимал ответственные посты (ветеринара, директора фотоателье, заведующего аптекой и салоном красоты). Очень понравилось, как работали с посетителями... (назвать фамилии ребят).

**Источник:** <https://portal2011.com/stsenarij-syuzhetno-rolevoj-igry-detskom-sadu/>



**Возрастная адресованность:** 6-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5 и более

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым.

Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана.

Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой).

Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс.

Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше.

Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

**Источник** [http://dou105.rybadm.ru/link\\_105/4.12/sujetnye%20igry.pdf](http://dou105.rybadm.ru/link_105/4.12/sujetnye%20igry.pdf)

### **«Ветцентр»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал, оборудование:** Одежда для медицинских работников (халаты, шапки, санитарная сумка), столы, стульчики для создания рабочих мест; вывески: «Аптека», «Регистратура», «Городок»; животные (игрушки), медицинские инструменты (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки); касса, деньги, телефон, журнал для записи больных в регистратуре, талоны на прием, бланки рецептов; крупный строитель, инструменты и каски для строителей.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила игры**

Педагог предлагает детям распределить роли.

**Ветеринарный врач:** проводит осмотр и определяет лечение животных;

**Медсестра:** помогает врачу-ветеринару, обрабатывает и перевязывает раны, выписывает рецепты, даёт витамины, делает уколы и прививки, проводит гигиенические процедуры: чистка зубов, ушей, обрезка когтей;

*Работник ветеринарной аптеки:* продает лекарства, которые написаны в рецепте;

*Регистратор/администратор:* - отвечает на звонки, ведет запись на прием, направляет посетителей на прием к ветеринару и выдает справки.

*Санитарка:* следит за чистотой в лечебнице;

*Люди с больными животными (пациенты).*

### ***Игровые действия***

Осмотр и лечение животных.

Написание рецептов.

Ответы на звонки.

### ***Руководство***

Дети сидят на ковре.

*Воспитатель:* - Ребята, сегодня мы с вами будем играть в интересную игру – «Больница для зверей».

- А кто мне скажет, зачем люди вместе со своими питомцами приходят в такую поликлинику?

- А теперь послушайте загадку и скажите как называется профессия того человека, который помогает животным и птицам:

Доктор, но не для детей,

А для птиц и для зверей.

У него особый дар,

Это врач (ветеринар)

Ребята, а когда мы приходим в поликлинику, то сразу идем к врачу?

*Воспитатель:* Правильно, для этого мы идем в регистратуру. Там сидит регистратор-медсестра, которая спрашивает, что у вас случилось, расскажет, как работает ветеринар и даст талон на прием. А еще регистратор отвечает на телефонные звонки, ведь кто-то может вызвать ветеринара на дом. Затем мы идем и занимаем место в очереди, если она есть. А в это время можно, чем заняться? (посмотреть журналы, газеты) Заходим по очереди в кабинет ветеринара.

- Давайте с вами рассмотрим инструменты врача.

Это инструмент – фонендоскоп. Что врач делает с этим инструментом? Что он слушает?

- А это-шпатель Что им делают?

-Ветеринар надевает специальную одежду: халат, шапочку, перчатки.

Зачем?

- А кто помогает ветеринару? Чем она ему помогает?

*Воспитатель:* Медсестра выполняет назначение ветеринара. Она тоже в специальной одежде.

Теперь мы рассмотрим инструменты медсестры. Вы их все знаете?

Дети рассматривают инструменты: (градусник, шприц, вата, бинт, витамины, мази)

*Воспитатель:* А для чего они нужны, как ими пользоваться?

*Воспитатель:* В нашей больнице мы откроем аптеку для зверей. Бывает же так, что сразу в больнице есть аптека? Это очень удобно. А кто же в ней работает? Что он делает? Что должно быть в аптеке?

- А за порядком будет следить охранник. Что нужно для работы охраннику?

- Рядом с больницей мы построим площадку для зверей. А зачем? Кто нам для этого нужен? Прежде чем начать нашу игру, надо распределить роли. На роль врача всегда много желающих детей, поэтому можно воспользоваться считалкой:

Раз, два, три, четыре, пять.

Будем мы зверят считать.

Зайку надо покормить,

Киску надо полечить.

Не сиди, не скучай,

А работать начинай.

Распределяются роли медсестры, фармацевта, охранника, строителей, а другие ребята будут посетителями нашей клиники. Им нужно будет выбрать себе питомца, заботиться о нем...

Далее происходит выбор ролей. Подготовка игровых уголков. Дети занимают свои места. «Начинаем прием»... Дети по очереди подходят в регистратуру, записываются на прием... Медрегистратор - записывает в журнал, выдает талоны. Затем дети по очереди проходят к врачу.

*Ветеринар:* «Здравствуйте, проходите, садитесь. Что случилось с вашим питомцем? Как его зовут?» Осматривает животное. Дает рекомендации...

*Ветеринар:* Пройдите к медсестре. Она вам обработает рану и даст витамины. А я пока выпишу рецепт. Вам нужно купить лекарства в аптеке. Лечиться дома. А через 3 дня прийти снова к нам на прием. Вот вам наша визитка. Так по очереди дети проходят то к врачу, то к медсестре, идут в аптеку. Охранник следит за порядком в клинике. После завершения строительства городка, дети гуляют с животными на площадке. Игра продолжается... Дети и животные подружились и вместе проводят время.

Рабочий день подходит к концу. Поликлиника закрывается.

#### **Источник:**

1. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Бойченко Н.А., Григоренко П.Н. Киев, 2009.

2. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В, Краснокуекова. Ростов на Дону. 2010.

### **«Стройцентр»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 7 человек

**Материал, оборудование:** проекты постройки, строительный материал, грузовые машины, конструкторы, предметы-заменители, спецодежда, каски, карточки-обозначения (строительный шлем, цветок, автомобиль, мебель, кирпичи).

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

*Воспитатель:* Ребята, нашему центру поступил заказ. Нужно срочно построить (например: гостиницу, больницу, школу, детский сад, банк и т.д.).

*Воспитатель:* С чего начинается любая стройка? (*ответы детей*).

*Воспитатель:* Как называется профессия человека, который занимается проектами и эскизами построек? (*ответы детей*).

*Воспитатель:* Правильно, ребята, архитектор. Сейчас мы вместе нарисуем эскиз будущей постройки (воспитатель вместе с детьми рисует и обсуждает здание).

*Воспитатель:* На чем, держится здание? (*ответы детей*). Сколько этажей у нашего объекта? (*ответы детей*). Сколько ворот? (*ответы детей*).

Сколько дверей? (*ответы детей*). Сколько оконных блоков? (*ответы детей*).

*Воспитатель:* Ребята обратите внимание, что возле постройки оформлены клумбы, значит, нам нужны будут ландшафтные дизайнеры – люди, которые преобразовывают природную красоту, которая радует взор.

*Воспитатель:* На любой стройке есть главный человек, который руководит строительством. Это прораб. А кто еще помогает при строительстве? (*ответы детей*).

*Воспитатель:* Давайте попробуем определить, кто, чем будет заниматься на нашей стройке? (Если дети будут затрудняться при распределении ролей, значит, педагог предлагает детям свою помощь) Подойдите и возьмите каждый карточку (картинки лежат перевернутые, с изображением – автомобиля, строительный шлем, цветок, мебель, кирпичи). Кто выбрал иллюстрацию автомобиля – значит он шофер. Кто выбрал изображение шлема - значит, он прораб. Цветок – значит, он ландшафтный дизайнер. Кирпичи – значит, он строитель.

*Воспитатель:* Ну, вот все роли распределены, приступаем к строительству.

### ***Игровые действия***

Шофер привозит строительный материал. Рабочие грузят и выгружают из машины детали конструктора. Опираясь на эскиз здания, строители строят объект из строительных материалов. Ландшафтные дизайнеры оформляют клумбы. Прораб руководит стройкой, следит за качеством выполненных работ.

*Воспитатель:* Ребята, какое красивое здание вы построили! Как вы думаете, она понравится жителям нашего города? Давайте поблагодарим друг друга за хорошую работу.

### ***Вариант игры:***

Можно устроить праздник «Открытие нового ...». При открытии протягивают красную ленточку и разрезают её.

### ***Источник:***

1.Каличенко А.В., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2002.

2.Недоспасова В.А. Растем, играем: средний и старший дошкольный возраст М., 2002.

3.Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е издание. М: Туманит, изд. Центр, Владос. 2000

4.<http://mdouds343.lbihost.ru/wpcontent/uploads/sites/159/2017/09/stoim-gostinicu-konspekt.pdf>  
<https://www.maam.ru/detskijasad/syuzhetno-rolevaja-igra-my-stroiteli.html>

### **«Салон сотовой связи»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал, оборудование:** витрина и каталог с различными марками детских телефонов и аксессуаров к ним, бейджики сотрудников, рекламные вывески, банковские карты и игровые деньги, кассовый аппарат, пакет услуг с универсальной картой, договора о продаже сотовых телефонов в кредит.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

#### ***Правила игры***

*Директор салона* обеспечивает привоз товара в салон, руководит работой сотрудников.

*Менеджер по продажам* предлагает покупателям сотовые телефоны разных марок в кредит и за наличный расчет, связывается с банками для оформления продаж в кредит, заполняет договора, предлагает универсальную карту для удобства оплаты кредита.

*Рекламный агент* занимается продвижением услуг и товаров среди клиентов через средства массовой информации.

*Покупатель* рассматривает и выбирает товар, консультируется с менеджером о возможности покупки товара в кредит, оформляет и покупает товар.

#### ***Игровые действия***

- Работа директора салона сотовой связи.
- Консультирование менеджеров по продаже сотовых телефонов, аксессуаров для них.
- Оплата услуг, оформление товара в кредит.
- Продажа карточек различных сотовых компаний.

#### ***Руководство***

Воспитатель обращается к детям со своей проблемой. Она не может никому дозвониться и предполагает, что её телефон сломался. Обращаясь к детям, воспитатель советуется с детьми, что же делать и где можно приобрести новый, современный телефон, причём срочно, вдруг кто-то позвонит с важной новостью.

Таким образом, воспитатель подводит детей к игре о создании собственного салона связи в группе, где можно не только купить, но и отремонтировать телефон.

Совместно с детьми, выбирается место для игры. А оборудование дети подбирают сами так, как хорошо знакомы с современными гаджетами и их атрибутами. Затем воспитатель предлагает детям вместе выбрать директора и работников салона связи.

Директор проводит собеседование и набирает персонал. Остальные дети – клиенты, в том числе и воспитатель. Когда директор наберёт всех сотрудников, он объявляет об открытии салона связи.

В роли первого клиента выступает воспитатель, так как у неё проблема с телефоном и ей срочно нужна помощь специалиста, для приобретения нового телефона. Воспитатель-клиент просит менеджеров по продажам подобрать хороший и современный телефон. Они решают данный вопрос и продолжают дальше обслуживать уже других клиентов.

В салон заходят клиенты с разными проблемами: починить, купить новый, обменять телефон; положить деньги на счёт, просто посмотреть.

В середине игры менеджер по продажам решает вопрос об услугах рекламного агента, чтобы увеличить объёмы продаж. Предлагает директору вызвать агента.

Он вызывает агента, вручает ему рекламные буклеты и ставит у входа в салон. Агент начинает громко зазывать клиентов, предлагая выгодные условия на продажи новинок. Директор напоминает своим сотрудникам, чтобы они были вежливыми и внимательными между собой и с покупателями.

В конце игры, когда в салоне останется один клиент или никого, директор объявляет о закрытии салона на сегодня. Благодарит своих сотрудников за хорошую работу, желает всем хорошего дня и отпускает работников по домам.

**Источник:**

1. Смирнова Е. И. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности. // Дошкольное воспитание. 2012. - №4. - С. 70 – 74
2. Солнцева О. В. Дошкольник в мире сюжетно-ролевых игр. Сопровождение сюжетных игр детей. Издательство «Речь», 2015 г.
3. [seminardlyapedagogovs-rigryi.doc](#)

**«Модельное агентство»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал, оборудование:** швейная машинка, сантиметр, модели одежды, ткани и материалы для аппликации. Цветная бумага, картон для изготовления рекламы, ножницы, карандаши. Наборы визажистов – расчёски, фены, заколки, маски для лица из ткани и т.д. Ремни, пояса, головные уборы. Фотоаппарат, телефон, декорации в стиле агентства, музыкальное сопровождение. Полиэтиленовые пакеты разных цветов и размеров, скотч. Коллекция эксклюзивных сумочек, аксессуаров.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Игровые действия**

- распределение ролей между детьми;
- выбор моделей для показа;
- выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;
- закройщики снимают мерки, делают выкройки;
- дизайнеры по рекламе оформляют витрину;

- швейный цех вырезает из тканей силуэт одежды, и приклеивают на альбомные листы – делая коллекцию;
- визажисты делают подбор причёсок, украшений и аксессуаров;
- показ мод.

*Воспитатель:* Ребята, наступила весна. И у меня появилась проблема, я не знаю какую одежду можно купить моей дочери, чтобы она была элегантная и модная. Вы сможете мне помочь в этом? Давайте создадим новую детскую коллекцию весенней одежды. Согласны?

*Воспитатель:* А что нам понадобится для этого?

*Воспитатель:* Мы создадим новую коллекцию детской весенней одежды. Ребята предлагаю вам открыть самое настоящее модельное агентство. Давайте вместе придумаем ему название и будем там работать. Что скажете? (*предложения детей*)

*Воспитатель:* Итак, наше агентство будет носить название «Модная весна».

Но если мы открываем модельное агентство, людей каких профессий нам необходимо пригласить?

*Воспитатель:* Нашему агентству нужна витрина, это лицо компании и наша реклама. Кто хочет стать дизайнером – оформителем витрин?

По желанию выбираются дети.

Вам надо изготовить надпись «МОДНАЯ ВЕСНА». Можно буквы вырезать из бумаги картона или ткани и поместить надпись у входа в наше агентство. Разместить на витрине кукол и сделать нарядные костюмы (детям предлагаются разные материалы для работы).

Ваша профессия называется – дизайнеры – оформители витрин.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.

*Воспитатель:* Кто сможет быть в нашем агентстве художником – модельером? (*Дети самостоятельно выбирают художника модельера*).

Воспитатель приглашает детей за их рабочее место. Вам понадобится: бумага, цветные карандаши, коллекция тканей, из которых можно сшить одежду. Ваша задача нарисовать новые модели одежды и подобрать для них ткань. Ваша профессия называется художники – модельеры.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.

*Воспитатель:* Ребята, у нас ещё нет моделей, как же быть? (Детям дается возможность ответить на вопрос).

*Воспитатель:* Ребята, а может нам позвонить на конкурс «Красавица», и попросить отправить к нам на работу в агентство моделей, которые помогут и покажут нашу коллекцию одежды. Все согласны?

Воспитатель звонит по телефону. Здравствуйте! Это конкурс моделей «Красавица»? Не могли бы вы прислать к нам на работу девочек, для показа нашей коллекции? Уже едут! Спасибо.

В группу заходят девочки – модели.

*Воспитатель:* встречайте моделей аплодисментами. Уважаемые модели, вы можете пройти к визажисту.

*Воспитатель:* Уважаемые визажисты, займите свои рабочие места.

Дети по желанию проходят к креслам.

*Воспитатель:* Ребята, а вас я приглашаю со мной в пошивочный цех. Мы будем шить одежду по эскизам наших художников – модельеров.

*Воспитатель:* с нашего склада доставили много разных материалов, посмотрим, что у нас есть?

Дети с воспитателем рассматривают, обсуждают, и решают, из какого материала будут изготавливать одежду (полиэтиленовые пакеты, бумага, коробки).

*Воспитатель:* выбор сделан тогда. За дело!

Воспитатель с детьми вырезают из пакетов пройму для головы и рук. Добавляем аксессуары: ремни, пояса, головные уборы. Приглашаем моделей.

*Воспитатель:* Ребята, нам надо одеть моделей в нашу модную весеннюю коллекцию одежды и добавить аксессуары.

Одетые девочки – модели выходят в другую комнату, все усаживаются для просмотра.

*Воспитатель:*

Что сегодня происходит,

В зале нет свободных мест!

Вдоль по подиуму кто-то ходит,

Гордо голову подняв,

Зрители, нас поддержите,

Восхищённый взгляд дарите!

Дефиле моделей под музыку. Модели проходят по предполагаемому подиуму.

*Воспитатель:* Друзья! Рождению нашей прекрасной коллекции мы обязаны людям разных профессий, встречаем их бурными аплодисментами. Приглашаем художников – модельеров, визажистов, дизайнеров – оформителей витрины, кройщиков, швей, дизайнеров.

Воспитатель представляет работников разных профессий и называет детей по именам.

**Источник:**

1.Н.Я.Михайленко «Организация сюжетной игры в детском саду», Москва.2001г.

2.Н.А.Виноградова, Н.В.Позднякова «Сюжетно – ролевые игры для старших дошкольников», Айрис Пресс Москва 2008г.С. 50; 53; 68; 91; 101.

### **«Аэропорт»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал, оборудование:** составление расписания, меню, оформление бейджиков, пропеллер из картона и крылья для самолета, шлем, очки, канистра с горючим, оборудование для летчика, штурвал, наушники, еда, крупный строительный материал, форма летчиков, стюардесс, медицинского работника, план аэропорта, билетная касса, стойка регистрации, багажные бирки с геометрическими фигурами, «документы» для пассажиров (*паспорта, билеты*) из бумаги, информационные таблички с надписями,



### **Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей и загадывает им загадки:

Птица железная в небе летит,  
След оставляя, шумит и гудит -  
В дальние страны уносит людей.  
Это не голубь и не воробей. *(самолет)*  
В таком порту бывал мой друг,  
Где вовсе нет воды вокруг.  
Но в этот порт все время шли  
С людьми и грузом корабли. *(аэропорт)*

Для создания интереса к игре воспитатель рассказывает детям о том, что вчера ему позвонил знакомый летчик, который рассказал, что недавно открылся новый аэропорт и туда нужны сотрудники, он попросил, чтобы дети заменили их, пока не подберется персонал.

*Воспитатель:*

Как вы думаете, сможем ли мы помочь летчику? *(ответы детей)*

Много ли мы знаем о работе аэропорта? *(ответы детей)*

Людей, каких профессий мы можем там встретить? *(ответы детей)*

Какими качествами должны обладать каждый из них? *(ответы детей)*

Ребята, я предлагаю вам отправиться в новый аэропорт и попробовать поиграть, заменив людей некоторых профессий.

Сегодня вы пришли в группу с сумочками и чемоданчиками, они понадобятся вам, чтобы совершить воздушное путешествие, а в путешествие всегда с собой берут багаж. Итак, давайте отправимся с вами в новый аэропорт и совершим увлекательное воздушное путешествие. Посоветуйтесь друг с другом, и определите, какие роли нам необходимы для игры?

#### ***Игровые действия***

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете.

Педагог обращается к механикам с просьбой заправить горючим баки, те начинают свою работу, при помощи шлангов и трубок выполняют заправку самолета, проверяют самолет на неисправности, выполняют ремонт в случае необходимости.

Стюардесса проверяет все ли в самолете лежит на месте. В это время в аэропорт с багажом прибывают пассажиры, проходят в кассу.

Кассир ведет диалог с пассажирами, проверяет документы, продает билеты, объявляет посадку, при посадке проверяет билеты.

Контролер проверяет багаж, отправляет его в самолет.

Пассажиры отправляются в зал ожидания, располагаются на стульях.

Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: газетный киоск и буфет.

Воспитатель делает объявление: В зале ожидания нашего аэропорта работает газетный киоск, в котором вы можете приобрести интересные газеты и журналы. А так же буфет, где можно вкусно пообедать и побеседовать за чашкой чая или кофе.

Пассажиры отправляются за покупкой журнала или газеты, ведут диалог с продавцом газетного киоска.

Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести пассажирам, берет деньги, дает сдачу.

Пассажиры проходят в буфет, читают меню, ведут диалог с буфетчицей, делают заказ.

Буфетчица предлагает блюда, ведет расчет с пассажирами за заказ. Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, желает приятного полета.

Пилоты и стюардесса занимают свои места на борту.

Пассажиры рассаживаются на места, согласно купленным билетам. Пилоты общаются между собой, приветствуют пассажиров, ведут самолет на взлетную полосу, поднимают самолет в воздух.

Стюардесса вежливо приветствует пассажиров, помогает разместиться в самолете, рассказывает о технике безопасности во время полета (как каждый пассажир должен пристегнуться, предлагает меню, раздает напитки, разносит еду, отвечает на вопросы пассажиров). Пассажиры едят, спят, общаются между собой и со стюардессой.

Пилоты общаются со стюардессой, ведут самолет на посадку, комментируют погодные условия.

Пассажиры выходят из самолета и отправляются по своим делам. Экипаж отправляется на отдых.

### **Руководство**

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

### **Источник:**

<https://www.maam.ru/detskijasad/perspektivnyi-plan-konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-ayeroport-podgotovitel'naja-grupa.html>

### **«Ветеринарная клиника «Дружок»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-9 детей.

**Материал, оборудование:** *вывески* «Ветеринарная клиника «Дружок», «Лаборатория», «Процедурный кабинет». Халаты, шапочки, косынки, повязки. Игрушки животных (собаки, кошки); *инструменты:*

микроскоп, шпатель, ватные палочки, капельницы, емкости для одноразовых инъекций, лупа, пинцеты, зеркало, таблицы со схемами, фотографии различных видов вирусов (чума, бешенство), градусники и т. д.; *документация*: медицинские карты на каждого «больного-испытуемого», бейджики у каждого сотрудника клиники; *оснащение*: вакцины, порошки, таблетки, капли, бахилы, шапочки, перчатки, колбы, пробирки, шприцы.

### **Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

#### ***Сбор детей на игру.***

Воспитатель сообщает воспитанникам о том, что в нашем городе открывается новая ветеринарная клиника с новейшим оборудованием. На постоянную работу приглашаются специалисты: ветеринарный врач, лаборант ветеринарной лаборатории, медсестра.

#### ***Создание игровой проблемы:***

Проблемная ситуация: в отдельных районах города были найдены бездомные животные, жителям города грозит опасность, так как животные могут быть больными и агрессивными. Необходимо отловить животных, обследовать, полечить и поместить в приют для бездомных животных.

#### ***Распределение ролей:***

По желанию дети выбирают себе игровые бейджики.

#### ***Игровые действия:***

*Ветеринарный врач* - «педиатр для животных». Проводит диагностику, осмотр (слушает, измеряет температуру, проверяет уши) животного; ставит диагноз; выписывает рецепты; дает направление в процедурный кабинет.

*Лаборант ветеринарной лаборатории* - проводит опыты, эксперименты, исследования, делает выводы, фиксирует результаты.

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

*Медсестра* - накладывает повязки; обрабатывает раны; дезинфицирует и раскладывает медицинские инструменты; делает уколы.

*Посетители клиники* – дети с игрушками животных, которых приносят на осмотр к специалистам.

*Водители, шоферы* – привозят на игрушечных машинах игрушки животных.

#### ***Руководство игрой.***

##### ***Обогащение содержания игры:***

- расширение «Ветеринарной клиники»,
- открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;
- открытие буфета или столовой для персонала;
- организовать приют для животных при клинике, чтобы легче и быстрее возможно было найти каждому хозяина.

#### **Окончание игры.**

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику. Ветеринарная клиника закрыта на перерыв. Сотрудники моют руки, переодеваются.

**Подведение итогов.** Довольны ли вы своей ролью? Что входило в твои обязанности? Чем ты занимался на рабочем месте? Кем бы вы хотели быть в следующий раз в этой игре?

**Источник:**

*Виноградова Н.А., Позднякова Н.В., Сюжетно – ролевые игры для старших дошкольников – М.: Айрис – пресс, 2009*

### «Туристическое агентство»

**Возрастная адресованность:** 6 -7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8 - 10 человек.

**Материал, оборудование:** Макет автобуса, фотографии достопримечательностей города, ноутбук, телефон, кассовый аппарат, фотоаппараты, паспорта, печати, путёвки, рекламные брошюры, деньги, банковские карты, билеты, вывеска названия туристического агентства, сумки, рюкзаки, чемодан, руль, сувениры (магнитики, открытки), отличительные знаки для сотрудников туристического агентства (галстуки, бейджики).

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Сбор детей на игру.**

Воспитатель читает загадку:

Мы в поездках неразлучны –

Повидали много стран.

Вещи все на всякий случай

Носит старый...? (чемодан)

Воспитатель показывает детям современный чемодан и предлагает рассказать для каких целей люди используют данный предмет (*ответы детей*).

**Создание игровой проблемы.**

*Воспитатель:* Ребята, может быть, мы тоже поедem в путешествие?

*Дети:* Да, поедem!

*Воспитатель:* Мы можем путешествовать с одним чемоданом?  
(*Нет!*)

Что нам необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось?

*Дети:* Выбрать город, купить путёвку и билеты, собрать вещи, временно отдать кота бабушке.

*Воспитатель:* А где мы можем купить путевку?

*Дети:* В туристическом агентстве!

*Воспитатель:* Давайте откроем своё туристическое агентство! Предлагаю название «Непоседы», так же как называется наша группа, это значит, что активные, любопытные и творческие.

Как вы думаете, кто работает в турагентстве? (Директор, менеджер по туризму, кассир, экскурсовод, секретарь - их называют сотрудниками агентства).

*Воспитатель:* А как называют людей, которые обратились за помощью в агентство? (Это туристы или клиенты.)

### ***Правила игры.***

*Директор агентства:* подготавливает рабочее место, оборудование, руководит, налаживает контакты с туроператорами других городов, стран.

*Менеджер по туризму:* встречает клиентов в офисе, спрашивает, какой маршрут интересует клиентов, помогает им выбрать направление маршрута.

*Секретарь:* помогает директору агентства.

*Экскурсовод:* сопровождает туристов на экскурсиях и предоставляет информацию об объектах.

*Клиенты (туристы):* приходит в туристическое агентство, вежливо здоровается с сотрудниками фирмы, интересуются направлениями туристического отдыха. Выбирает определенный маршрут экскурсии или отдыха и оформляет путевку.

*Кассир:* принимает оплату за наличные деньги и по безналичному расчету.

### ***Распределение ролей***

Распределение ролей по фишкам с цифрами. Каждый участник достает из мешочка фишку с номером.

Воспитатель сверяет ее с записью, которая у него в списке должностей:

1 – менеджер; 2 – секретарь; 3 – директор; 4 – клиент №1; 5 – клиент №2; 6 – экскурсовод; 7 – кассир; 8 – продавец сувенирного киоска, где можно купить товары для путешествия. (Каждый ребенок получает роль и согласно роли, подбирает себе атрибуты).

*Воспитатель:* - А теперь я прошу сотрудников агентства пройти на свои рабочие места и подготовить их к работе, а туристов-путешественников подготовиться к посещению агентства.

### ***Игровые действия.***

*Директор агентства (воспитатель):* - Уважаемые сотрудники, коллеги. Сегодня мы открываем наше агентство «Непоседы». Будет много посетителей. Убедительно прошу всех сотрудников быть вежливыми с клиентами, оказывать им необходимую помощь и давать консультации.

*Менеджер:* Здравствуйте! Добро пожаловать в наше туристическое агентство.

*Клиенты:* Здравствуйте!

*Менеджер:* Чем мы можем вам быть полезны?

*Клиенты:* Мы, с друзьями хотели бы попутешествовать и с пользой провести время.

*Менеджер:* Вы уже выбрали маршрут, или желаете познакомиться с нашими предложениями?

*Клиенты:* Мы еще не решили, а что вы можете предложить?

*Менеджер:* Наше турагентство занимается отдыхом и экскурсиями по городу Губкину. Можем предложить вам пешие походы выходного дня (показ альбома); экскурсии на автобусе по городу, с посещением парка и других достопримечательностей (показ альбома с иллюстрациями

экскурсии). Клиент присаживается на диванчик, рассматривает, не торопясь буклет.

*Директор: (воспитатель):* Пока вы смотрите рекламные буклеты, наш секретарь предложит вам прохладительные напитки или чай.

*Менеджер:* Наш экскурсовод может более подробно рассказать вам об этих маршрутах. Обращается к экскурсоводу: ..., расскажите, пожалуйста, нашим клиентам о поездке.

*Экскурсовод (ребенок):* Здравствуйте. Сегодня наше агентство радо предложить вам интересный и незабываемый отдых по красивым местам города Губкина.

(Подходит экскурсовод и приглашает туристов подойти к компьютеру - показ слайдов и рассказ экскурсовода).

*Менеджер:* Наше туристическое агентство поможет вам быстро оформить путевки и билеты на наш фирменный автобус. Мы всегда рады помочь своим клиентам.

*Клиенты:* Отлично, нас устраивает ваше предложение!

*Менеджер:* Тогда, давайте ваши паспорта и оформим договора. (Оформляют) Вот ваши путёвки, пройдите, пожалуйста, на кассу и оплатите. Приятного отдыха!

*Кассир:* Здравствуйте! Предъявите договора, всё верно, с вас 2000 рублей за 5 человек. Оплату вы можете произвести наличными или по карте, как вам будет удобно.

*Менеджер:* Проходите, пожалуйста, к автобусу, вас там уже ждут экскурсоводы. Всего доброго!

Клиенты садятся в автобус, где кондуктор проверяет наличие билетов.

Едут на экскурсию. Автобус следует по указанному маршруту, останавливаясь несколько раз. Туристы фотографируются. Экскурсоводы рассказывают туристам о памятниках, интересных местах и достопримечательностях города Губкина. В конце экскурсии экскурсоводы предлагают пройти в сувенирную лавку, чтобы приобрести сувениры на память.

Клиенты благодарят экскурсоводов за интересную и познавательную экскурсию.

### ***Руководство игрой.***

Воспитатель помогает детям вести диалог, используя ролевые действия. Дает советы, напоминания о необходимости договариваться.

Следит за правильностью речи, обращает внимание на инициативу детей, использования в речи вежливых слов. Поощряет желание обмениваться ролями.

### **Окончание игры, подведение итогов**

- Ребята, вас заинтересовала эта игра?
- Кто хочет в другой раз быть менеджером? Экскурсоводом?
- Кто из клиентов был самым воспитанным и соблюдал все правила поведения в общественных местах?
- В какие путешествия можно отправиться в другой раз?

**Источник:** <http://metod-sbornik.ru/> <http://doshkolnik.ru/>

## «Служба спасения»

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10 -14 человек.

**Материал, оборудование:** серия картинок «опасные ситуации» («Котёнок на дереве», «Пожар в многоэтажном доме»), домик- палатка, мягкие модули (дежурная часть), гидравлический шланг (веревка), ведра пластиковые, лопатки, носилки, салфетки, кукла, пожарная машина, машина скорой помощи, игрушка – котенок, руль, жилеты спасателей, рация, телефон, рупор, скакалка, сачок, огнетушители – пластиковые бутылки. Атрибуты для сумочки – аптечки, противогаз.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Сбор детей на игру.**

Звучит звук сирены.

*Воспитатель:*

Ребята, я слышу тревожный звук. Что это?

*Дети:* Это предупреждающая сирена машины МЧС или машины скорой помощи.

*Воспитатель:* Почему она так громко звучит?

*Дети:* Для того чтобы все уступали этим машинам дорогу, так как они спешат на помощь к людям, попавшим в беду.

*Воспитатель:* Да, есть люди, чья профессия – спасать людей. Как называются люди этой профессии?

*Дети:* Спасатели.

*Воспитатель:* Правильно. Как вы думаете, какими чертами характера должен обладать человек этой профессии? Давайте соберем в мои ладони слова, обозначающие эти качества.

*Дети:* Смелый, храбрый, сильный, бесстрашный, отважный, ловкий, умелый, сообразительный, решительный, чуткий и внимательный к окружающим, отзывчивый, дисциплинированный, волевой.

*Воспитатель:* Как вы думаете, что надо делать, для того, чтобы стать спасателем?

*Дети:* Заниматься спортом, делать зарядку, хорошо учиться и освоить профессию спасателя.

*Воспитатель:* А вы знаете номера телефонов чрезвычайных служб? (*ответы детей*).

**Создание игровой проблемы.**

*Воспитатель:* Ребята, как вы думаете, кому могут помочь люди этой профессии? (*ответы детей*). Посмотрите на первую картинку, что вы на ней видите? Расскажите.

*Дети:* Бабушка с внучкой и с котёнком пошли гулять. Вдруг выбежала собака и залаяла на котенка. Котенок испугался и залез на дерево. Бабушка пыталась достать котенка, но не смогла. Девочка заплакала.

*Воспитатель:* Как бы вы могли помочь бабушке и внучке? (*ответы детей*) Опишите ситуацию на второй картинке. (Горит дом, а спасатели выводят людей из огня).

*Воспитатель:* Вы хотите побывать в роли спасателей? Давайте поиграем в игру «Служба спасения» и поучимся помогать людям в сложной ситуации.

***Распределение ролей.***

*Воспитатель:* Давайте вспомним кто работает в службе спасения.

*Ответы детей (спасатели, врачи, водители).*

*Воспитатель:* Кто находится у пульта и принимает звонки? (диспетчер)

В нашей игре будут жильцы дома, бабушка и внучка. Как вы думаете, сколько должно быть врачей скорой помощи? Спасателей?

*Дети:* Один водитель и два врача, командир службы спасения и два спасателя, два пострадавших жильца дома.

Распределение ролей происходит при помощи бейджиков с изображением участников игры.

***Игровые действия.***

Бабушка успокаивает внучку и предлагает вызвать спасателей. Бабушка по телефону набирает 112 вызывает службу спасения. На пульт службы спасения поступает звонок.

*Диспетчер службы спасения:* Что случилось? Назовите свое место нахождения.

*Бабушка:* Мы находимся улица 2-я Академическая возле дома 38. Помогите снять котенка с дерева.

*Диспетчер:* Вызов принят, выезжаем.

Оператор передает сообщение в рупор: внимание, внимание спасатели на выезд по адресу 2 Академическая 38. Надо спасти котенка, который высоко залез на дерево.

*Бабушка:* Здравствуйте, спасатели. Вот дерево, на котором сидит наш бедный котенок. Мы просто вышли с ним на улицу прогуляться, а тут из-за угла выбежала большая собака, которая напугала нашего котенка и загнала на дерево.

*Внучка:* Правда, вы его спасете?

Спасатели натягивают одеяло, один из спасателей берет сачок и достает котенка, отдает девочке. Внучка и бабушка благодарят спасателей. Спасатели уезжают.

На пульт службы спасения поступает тревожный звонок.

*Диспетчер:* Служба спасения слушает!

*Жильцы дома:* (Мама и ребёнок) Помогите! Спасите!

*Диспетчер:* Что случилось?

*Жильцы дома:* У нас пожар!!!

*Диспетчер:* Что у вас горит?

*Жильцы:* Горит дом.

*Диспетчер:* Назовите ваш адрес...Не волнуйтесь, ещё раз точно назовите адрес.

*Жильцы:* Улица Школьная, д.5

*Диспетчер:* Вызов принят, выезжаем! Диспетчер звонит спасателям:



-Внимание! Внимание! Тревога...Бригада №1, разворачивайтесь! Произошло возгорание по адресу - ул. Школьная, д.5. Возможно есть пострадавшие. Спасатели едут на пожар.

*Командир бригады спасателей:* Мы на месте. Развернуть рукава, взять огнетушители, приступить к тушению пожара! Медикам приготовить носилки! Пожарные тушат пожар используя огнетушитель, гидравлический шланг, ведра, лопаты.

*Командир отряда* (спрашивает жильцов): В доме есть кто-нибудь?

*Жильцы дома:* Там в доме женщина и ребенок. Спасите, помогите!!!

*Спасатель:* (одному из спасателей) Приступить к спасению пострадавших! Спасатель заходит в дом и выносит ребенка-куклу и выводит маму. Спасатели укладывают ребёнка (куклу) на носилки, медик осматривает пострадавших, (забинтовывают руку, делает искусственное дыхание) Сопровождает пострадавших до машины скорой помощи.

### ***Руководство игрой.***

Воспитатель помогает детям действовать в соответствии с ролью игры.

### **Окончание игры, подведение итогов.**

*Спасатель:* Огонь потушен. Жильцы дома благодарят спасателей.

### **Окончание игры, подведение итогов.**

Диспетчер по рации благодарит спасателей,

*Командир отряда:* Возвращаемся на базу.

*Журналисты* берут интервью у начальника бригады спасателей: Что случилось? Кто пострадал? Каковы причины происшествия? Какая работа была выполнена спасателями?

Все спасатели садятся в машину и возвращается на базу, где начальник службы награждает членов отряда спасателей медалями за отвагу «Юный спасатель».

### **Источники**

1. *Комарова Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду. Москва. 2010*

2. *Пикулева Н. Пожарная безопасность. //Дошкольное воспитание, 2007. - № 4, с.114*

### **«Дизайнерское агентство»**

**Возрастная адресованность:** для детей 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-10 человек.

**Материал, оборудование:** мебель, ширма-перегородка, посуда, куклы, предметы заместители, альбомы планировки различных помещений и для оформления интерьеров, образцы тканей, карандаши, картон, цветная бумага, клей, трафареты, гуашь, мелки, образцы отделочного материала, крупный и мелкий строительный материал, коллекция тканей (куски ткани разной фурнитуры и расцветки), альбом «Ткани», игровые маркеры, визитки, приглашения, фотоаппарат, телефон, компьютер, блокнот, ручка, альбомные листы, цветные карандаши, шляпки, сумочки, бижутерия, стойка для одежды, фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

### ***Сбор детей на игру.***

Перед проведением игры воспитатель поручает активному ребенку собрать всех детей при помощи зазывалки:

«Тай, тай, налетай, вместе дружно поиграй!».

### ***Создание игровой проблемы.***

Воспитатель предлагает детям обсудить игровую ситуацию:

Семья с детьми планирует построить себе красивый, уютный и теплый дом. Но у них для этого не хватает времени. Как же им быть?

### ***Правила игры.***

Свободное вовлечение в игру детей. Всё игровое пространство в группах поделено на игровые зоны, которые расположены так, чтобы дети имели возможность свободно заниматься различными видами деятельности, не мешать друг другу, играя одновременно, несколькими группам, согласовывая творческие индивидуальные игровые замыслы с партнерами-сверстниками.

Педагог советует детям самостоятельно составить примерный план игры. Вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей.

### ***Распределение ролей.***

Дети договариваются о сюжете игры и самостоятельно делятся на группы в соответствии выбранной роли (по интересам).

### ***Игровые действия.***

Дети занимают места в игровых зонах. Готовят игровую обстановку и выбирают нужные им атрибуты в соответствии с замыслом игры.

По ходу игры дети самостоятельно меняются ролями.

Посещение дизайнерского агентства начинается со стойки администратора.

### ***1 вариант***

Администратор агентства доброжелательно встречает посетителей, принимает звонки по телефону.

*Администратор:* Здравствуйте.

*Клиенты (семья):* Здравствуйте. Мы планируем построить красивый, теплый и уютный дом. Что вы можете нам порекомендовать?

*Администратор:* В нашем агентстве работают несколько арт - салонов:

- Арт - салон «Терем-теремок» по архитектурному строительству;
- Арт - салон «Квартирный вопрос» по дизайну интерьера;
- Арт-салон «Хрустальная шкатулка» по изготовлению украшений, сувениров.

В нашем салоне вы можете не только заказать дом, но и можете подобрать себе интерьер и мебель. Как вы на это смотрите?

*Клиенты (семья):* Это очень удобно, все на месте и никуда не надо ехать. Мы согласны.

*Администратор:* Хорошо. Это наш дизайнер-архитектор.

*Дизайнер-архитектор:* Сколько комнат вас устроит?

*Клиенты:* У меня большая семья и должно быть 5 комнат: большую просторную кухню, гостиную, детскую, ванную и туалет.

*Дизайнер-архитектор:* Посмотрите, какие варианты я могу вам предложить. (Рассматривают различные варианты домов).

*Клиенты:* Нам понравился этот коттедж.

*Администратор:* Предлагаю обсудить интерьер вашего дома и комнат. Пройдемте в салон. Сейчас я познакомлю вас с дизайнером-оформителем, который будет заниматься вашим проектом. Знакомит клиентов с дизайнером-оформителем.

*Дизайнер-оформитель:* В какой цветовой гамме вы хотите увидеть свой дом?

*Клиенты:* Я хочу оформление в теплых тонах. Должно быть уютно и комфортно.

*Дизайнер-оформитель:* Мне понятны ваши пожелания. Предлагаю вам рассмотреть несколько вариантов. Каждый член семьи высказывает свои пожелания и выбор цветовой гаммы, и заказывают эскизы оформления комнат.

*Администратор:* В арт - салоне можно подобрать сувениры для вашего интерьера. Это наши художники – дизайнеры, которые будут вам подбирать сувениры.

*Художники – дизайнеры:* В гостиную можем вам предложить вот такую картину, книги, торшер, цветы.

*Клиенты:* Нас все устраивает.

*Администратор:* Мы постараемся все сделать в срок. Давайте подпишем договор о нашем сотрудничестве (подписывают договор). По возникшим вопросам мы будем вас беспокоить. Оставьте свой номер телефона. Выписывает квитанцию клиенту.

*Клиенты:* Спасибо. До свидания.

Сотрудники агентства совещаются, распределяют обязанности и выполняют заказы.

## **2 вариант**

Администратор и менеджер по рекламе встречают посетителей.

*Клиент (директор парикмахерской):* Я открываю в микрорайоне детскую парикмахерскую. Мне нужно рекламный баннер и пригласительные визитки для посетителей.

*Администратор:* В нашем салоне работает рекламное агентство «Новый свет», можете заказать все что вам необходимо.

*Художник – оформитель* согласовывает с клиентом дизайн рекламного баннера и пригласительных визиток. Что бы вы хотели видеть? Что вам больше всего нравится? Какое название? Давайте определимся с цветом и шрифтом?

Администратор выписывает клиенту квитанцию и говорит, когда можно забрать заказ.

Клиент уходит. Работники рекламного агентства выполняют заказ клиента.

На следующий день заказчик приходит, администратор отдает заказ клиенту.

Для завершения игры, администратор агентства объявляет, что до закрытия салона осталось 15 минут и клиенты, которые не успели сделать заказы, могут посетить агентство в другой день, используя скидочную карту постоянного клиента или записаться по предварительной записи.

### ***Руководство игрой.***

Роль воспитателя заключается в создании благоприятных условий для деятельности и творческой игры и поддержании положительной социальной атмосферы в группе.

Позиции взрослого в игре могут быть разными (помощник, активный наблюдатель, партнёр). Помогает преобразовывать оснащенность группы в соответствии с новыми задачами.

Используется принцип - поощрения (за успешное выполнение игровых действий, за проявленное волевого усилия, умения организовать игру).

### **Окончание игры, подведение итогов.**

При последующем проведении игру можно объединить с другими игровыми темами: «Салон красоты», «Модельное агентство», «Фотосалон», «Ателье» и др.

Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

Содержание игры трансформируется и обогащается благодаря индивидуальному опыту каждого ребёнка.

### **Источник:**

*Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В. Краснощекова. Изд. 2-е – Ростов н/Д.: Феникс, 2007, - 251с. – (Школа развития).*

## **«Больница»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10 воспитанников.

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила:** игра проводится в помещении. Дети спокойно передвигаются в игровой комнате. Заходят к врачу, вежливо обращаются за помощью. Врач осматривает больного, назначает ему лечение, а медсестра выполняет его указания

**Игровые действия:**

Больной поступает в больницу. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение, измеряет температуру, выписывает рецепты. Медсестра в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны.

**Руководство:** Выбираются врач и медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д.

Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу.

Воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру.

Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

**Источник:** <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/matematicheskie-igry>

### **«Театр»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 15 воспитанников.

**Материал, оборудование:** театральные билеты, стулья, где отмечен ряд и место, костюмы и шапочки для артистов, аудиозапись «театральный звонок», работникам театра «бэйджики». Ширмы «Касса», «Гримерная», «Зрительный зал», «Гардероб».

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

#### **Правила:**

В театре сдают одежду в гардероб, покупают билеты. После первого звонка, зрители входят в зрительный зал и занимают место, согласно изображению на билете (геометрических фигур различного цвета) На спектакле не шуметь, не разговаривать. После представления хлопать в ладоши.

#### **Игровые действия:**

Что за дом, что за дом, сказку ты увидишь в нем,

Танцы, музыку и смех - представление для всех.

Еще в этом заведении всегда работают актеры.

И спектакль идет на сцене, и встречает контролер.

Здесь можно пьесу посмотреть...

Что за дом такой, ответь? (Театр).

Дети достают из коробочки резиночки разного цвета и делятся на артистов, зрителей, работников театра.

Артистам пройти в костюмерную и одеть костюмы, работникам театра «бэйджики» (контролёр, кассир, гардеробщик, костюмер), зрителям сумочки.

#### **Руководство:**

Педагог берёт роль администратора, направляет замысел и действия детей советом, подсказкой, вопросом.

*Примечание:* Похвалить артистов за хорошую игру: играли, выразительно передавали образы героев. Зрители культурно вели себя в театре. Работники театра были вежливы.

**Источник:**

1. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Издание 2-е. /Н.В. Краснощекова - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.

2. <https://www.maam.ru/detskijsad/konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-s-detmi-starshei-grupy-tema-poezdka-v-teatr>

**«Метеостанция»**

**Возрастная адресованность:** 7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8 человек

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Предварительная работа**

Расширение знаний о погоде, природных явлениях, народных приметах, беседы с использованием информационно-коммуникационных технологий, наблюдения, опыты и эксперименты, дидактические игры. Работа с планетарной моделью и знакомство с народными приметами, проверка их в жизни. Экскурсия на действующую метеостанцию, с целью более подробного изучения работы метеостанции, знакомства с профессией метеоролога.

Наблюдения, сбор и зарисовки данных, работа с календарем природы, с картотекой примет, заполнение дневника наблюдений, создание календаря погоды по месяцам и ежедневной газеты «Прогноз погоды» для всего детского сада.

**Главные действующие герои:**

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

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

**Исследователь** – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений.

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

***Второстепенные:***

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

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

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

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

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

***Варианты начала игры:***

***1-й вариант.***

Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу.

***2-й вариант.***

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

***Руководство игрой:***

***1. Обогащение содержания игры:***

Расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты; закончились реагенты и химикаты для проведения опытов.

Для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку.

Сотрудничество метеостанции с другими организациями.

***2. Советы:***

Открыть буфет или столовую для персонала;

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

***3. Создание проблемных ситуаций:***

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

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

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

**Окончание игры:**

**1-й вариант.**

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

**2-й вариант.**

Метеостанция закрывается на перерыв.

**3-й вариант.**

Олимпийские игры или спортивные соревнования закончились, поэтому сотрудники метеостанции могут немного отдохнуть.

**Анализ игры:**

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

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

**Источник:**[https://studopedia.ru/27\\_7770\\_tehnologicheskaya-karta-syuzhetno-rolevoy-igri-meteostantsiya.html](https://studopedia.ru/27_7770_tehnologicheskaya-karta-syuzhetno-rolevoy-igri-meteostantsiya.html)

**«Зоопарк»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 6-8 человек.

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк.

Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

**Источник:**

1. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.-138 с.

2.<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2019/03/19/syuzhetno-rolevaya-igra-zoopark-starshaya-gruppa>

**«Семья покупает полезные продукты. Магазин»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5 до 10 человек

**Материал, оборудование:** игровые комплексы «Магазин» и «Дом» (созданные детьми из конструктора), корзина для покупок, игрушки-муляжи продуктов, кассовый аппарат, деньги, кошелек, сумка, коляска с куклой, сумка.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**



*Подготовка к игре:* игры-занятия «В магазин за продуктами», «Я с мамой и папой в магазин пойду», «Идем в магазин по просьбе бабушки», «Мы в магазине», сюжетно-ролевые игры «Семья», «Магазин».

*Игровые роли:* продавец, мама, папа, бабушка, внучка, внук, сестра, брат.

С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на темы «Где работают родители», «Магазин», «Полезные продукты питания». 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, магазина по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома, магазина дети самостоятельно договариваются о совместных действиях. Затем вносит игрушки, игровые атрибуты.

После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Я с мамой и папой в магазин пойду», «Идём в магазин по просьбе бабушки», «Мы в магазине» и т. д.

**Игра «Я с мамой и папой в магазин пойду»** позволяет научить детей распределять роли, выполнять действия в соответствии с ролью, планировать игру, играть самостоятельно, выстраивать дружеские взаимоотношения, воспитывает умение идти на компромиссы, сотрудничать.

**Игра «Мы в магазине»** должна научить детей, как правильно вести себя в общественных местах, соблюдая нормы поведения, культуру взаимодействия со сверстниками.

**Игра «Идём в магазин по просьбе бабушки»** воспитывает у детей уважительное отношение к взрослым, умение слушать и слышать другого, выполнять действия в соответствии с выполняемой ролью.

Например, бабушка говорит о том, что в доме недостаточно продуктов и просит сходить в магазин. Мама с папой решают пойти за покупками всей семьёй - взять с собой малыша в коляске. Бабушка просит покупать только полезные продукты, чтобы не навредить здоровью.

Придя в магазин, мама с папой просят продавца дать им овощи, фрукты, молочные продукты (называют каждый), рассчитываются, получают сдачу, складывают продукты в сумку и коляску и возвращаются домой. Бабушка просматривает продукты и просит маму приготовить обед, а папу - погулять с малышом, так как сама она устала и хочет прилечь.

Данная игра объединяет в себе игры, близкие по тематике «Магазин» и «Семья», создавая тем самым возможность длительных коллективных игр.

**Источник:** Сюжетно – ролевая игра «Семья покупает полезные продукты. Магазин» [Электронный ресурс] / Давыдова С. А. – Режим доступа: <http://vosпитatel.com.ua/zaniatia/igry/semya-pokupaet-produkty.html> свободный. – Загл. с экрана.

**Возрастная адресованность:** 5 – 8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5 до 12 человек

**Материал, оборудование:** атрибуты для игры: форма для стюардессы, пилота; медицинский набор, радионаушники, штурвал, билеты для пассажиров, паспорта, деньги ремни безопасности, раздаточный столик, сок, одноразовые стаканчики

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

*Воспитатель:* В какой стране мы живем? Как называется наша столица? *(ответы детей)* Москва - очень большой и красивый город. Вы хотите увидеть этот город? А как можно добраться до Москвы? *(ответы детей)* Мы полетим на самолёте, так быстрее. Кто управляет самолётом? *(ответы детей)*

Для того чтобы полететь нам нужно выбрать экипаж самолёта: пилота, стюардессу.

- А так же нам необходимо купить билеты на самолёт, где же мы их купим?

- Кто продает билеты?

- Нам ещё нужен кассир.

- Все остальные дети будут кем? (пассажирами)

*Воспитатель и дети определяют последовательность действий в игре:*

- работники аэропорта занимают свои места,

- пассажиры покупают билеты в кассе и ждут в зале ожидания (можно предложить сопутствующие сюжеты – кафе, киоск с сувенирами),

- диктор делает объявление о рейсе,

- пассажиры идут к пункту регистрации, предъявляют документы,

- контролер оформляет багаж и пропускает пассажиров на посадку,

- в самолете к полету готовится экипаж,

- стюардессы встречают пассажиров в салоне самолета, помогают им найти свои места по билетам

- командир самолета через пилота запрашивает у диспетчера разрешение на взлет,

- экипаж самолета осуществляет взлет, полет и посадку

***Игровые действия:***

Звук автобуса. Едем в аэропорт на автобусе. Объявление остановки. Оплата проезда. Покупка билетов.

*Пассажир:* Мне нужен билет до Москвы на сегодня.

*Кассир:* Пожалуйста, предъявите паспорт, оплатите билет, с вас 4 тысячи рублей.

*Диктор:* Внимание! Уважаемые пассажиры, начинается посадка на рейс, Белгород-Москва время отправления 17 часов. Просьба пассажиров пройти на посадку.

Пассажиры идут к пункту регистрации, предъявляют документы. Стюардессы встречают пассажиров в салоне самолета, помогают им найти свои места по билетам

*1 Стюардесса:* Уважаемые пассажиры, экипаж корабля рад приветствовать вас на борту нашего самолёта. Наш самолет совершит

полет по маршруту Белгород-Москва. Кнопка вызова стюардессы находится на верхней панели. В течение полета вам будут предложены прохладительные напитки и горячий обед.

*2 Стюардесса:* уважаемые пассажиры, наш самолёт готовится к взлёту. Просьба во время набора и снижения высоты отключить ваши телефоны, пристегнуть ремни. Пожалуйста, пристегните ремни. Экипаж самолета желает вам приятного полета. Звук ремней.

*1 Пилот:* Добрый вечер, уважаемые пассажиры, дамы и господа! Прошу минуточку внимания, с вами говорит командир воздушного судна. Меня зовут.... Приветствую вас на борту самолета авиакомпании Российские авиалинии. Мы совершаем рейс из Белгорода в Москву. Время в пути 1 час 20 минут. Через пару минут мы начнем запуск двигателей и руление на взлетно-посадочную полосу. (звук самолёта).

*2 Пилот:* Взлет прошел нормально: высота полета 10тысяч метров, скорость полета 450км/ч (звук самолёта).

Наш самолёт набрал высоту. Полет идет нормально, желаем приятного полёта.

*Стюардесса:* (угощает соком, пирожным, пассажиры благодарят за угощение.

*1.Пилот:* Мы подлетаем к Москве. Подготовиться к посадке

*1 Стюардесса:* Наш самолёт готовится к посадке, просьба пристегнуть ремни.

*1 Пилот:* Рейс запрашивает разрешение на посадку

*2 Пилот:* Посадка разрешена

*1 Пилот:* Настроить бортовой компьютер на посадку

*2 Пилот:* Сбавляем скорость

*1 Пилот:* Идём на посадку

После удачной посадки:

*2 Стюардесса:* Уважаемые пассажиры, наш самолет совершил посадку в аэропорту города Москва. Температура за бортом 20 градусов Цельсия, время 12 часов. Командир корабля и экипаж прощаются с вами. Пожалуйста, оставайтесь на своих местах до полной остановки двигателя.

*Стюардесса:* До свидания! Счастливого пути!

**Источник:** Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста - Изд. 3-е. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008.

### **«Воздушное путешествие. Аэропорт»**

**Возрастная адресованность:** 5 – 7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 4-10 человек.

**Материал, оборудование:** игровые модули для постройки самолета, фуражки для летчиков, пилотка для стюардессы, контролера, механика, бензозаправщика, кассира; штурвал, рации, наушники, резиновые трубки-шланги для заправки, канистры с «бензином»; атрибуты для «буфета», «газетного киоска», «деньги», «билеты», «касса», «бэйджики», атрибуты для «пассажиров», атрибуты для «терминала».

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Игровые действия:**

*Семья:* мама, папа и дети, собираются в путешествие, прибыли в аэропорт, хотят отправиться в путешествие. Они проходят в кассу.

*Кассир* выслушивает пассажиров, проверяет документы, багаж, говорит о стоимости поездки, берет деньги, выдает билеты, отправляет багаж в самолет.

*Пассажиры* проходят в зал ожидания, располагаются на стульях. В зале ожидания покупают еду в буфете.

*Буфетчица* рассчитывает стоимость покупки, берет деньги и выдает продукты, благодарит за покупку.

Пассажиры обращаются в газетный киоск, покупают газеты и журналы в самолет.

*Продавец газетного киоска* советует, какую лучше газету или журнал приобрести, отдает товар, берет деньги. Благодарит за покупку.

*Кассир* объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, предлагает им пройти на контроль.

*Контролеры* проверяют багаж, отвозят его в самолет.

В это время техники проверяют самолет на исправность, выполняют мелкий ремонт в случае необходимости.

*Бензозаправщики* при помощи трубки – шланга заправляют самолет топливом.

Пассажиры и экипаж в составе: 2 пилотов и стюардессы занимают свои места в самолете.

*Стюардесса* приветствуют пассажиров на борту самолета и желают приятного полета, общаются по поводу бортовых показаний.

Пассажиры пристегиваются, самолет взлетает. Стюардесса предлагает пассажирам еду и напитки.

В это время персонал аэропорта отдыхает (в кафе), готовится к прилету самолета.

По окончании полета пилоты и стюардесса прощаются с пассажирами.

Пассажиры покидают самолет и получают багаж в здании аэропорта.

Для распределения ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки».

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете. Берет на себя роль первого.

Педагог обращается к механикам с просьбой заправить горючим баки, те начинают свою работу, при помощи шлангов и трубок выполняют заправку самолета, проверяют самолет на неисправности, выполняют ремонт в случае необходимости.

Стюардесса проверяет все ли в самолете лежит на месте. В это время в аэропорт с багажом прибывают пассажиры, проходят в кассу.

Кассир ведет диалог с пассажирами, проверяет документы, продает билеты, объявляет посадку, при посадке проверяет билеты.

Контролер проверяет багаж, отправляет его в самолет.

Пассажиры отправляются в зал ожидания, располагаются на стульях.

Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: газетный киоск и буфет.

Воспитатель делает объявление: «В зале ожидания нашего аэропорта работает газетный киоск, в котором вы можете приобрести интересные газеты и журналы. А так же буфет, где можно вкусно пообедать и побеседовать за чашкой чая или кофе».

Пассажиры отправляются за покупкой журнала или газеты, ведут диалог с продавцом газетного киоска. Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести пассажирам, берет деньги, дает сдачу.

Пассажиры проходят в буфет, читают меню, ведут диалог с буфетчицей, делают заказ. Буфетчица предлагает блюда, ведет расчет с пассажирами за заказ.

Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, желает приятного полета. Пилоты и стюардесса занимают свои места на борту. Пассажиры рассаживаются на места, согласно купленных билетов.

Пилоты общаются между собой, приветствуют пассажиров, ведут самолет на взлетную полосу, поднимают самолет в воздух.

Стюардесса вежливо приветствует пассажиров, помогает разместиться в самолете, рассказывает о технике безопасности во время полета (как каждый пассажир должен пристегнуться), предлагает меню, раздает напитки, разносит еду, отвечает на вопросы пассажиров. Пассажиры едят, спят, общаются между собой и со стюардессой.

Пилоты общаются со стюардессой, ведут самолет на посадку, комментируют погодные условия. Пассажиры выходят из самолета и отправляются по своим делам. Экипаж отправляется на отдых.

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание на речевые обороты, использование в речи воспитанников вежливых слов.

Здравствуй, будьте так любезны. Подскажите, пожалуйста, что лучше выбрать...

Большое спасибо, Вы очень нам помогли. Здравствуйте, чем я могу вам помочь?

Предъявите свои документы. Пройдите в зал ожидания. Предъявите свои билеты.

Счастливого полета. Помогите мне пожалуйста. Подскажи, как правильно.

Будь внимателен, ничего не пропусти. Наполняй топливный бак. Достаточно, бак полный. Самолет к полету готов. Мы рады вам.

Предъявите ваш багаж, пожалуйста, к осмотру. Пройдите, пожалуйста, на посадку.

Наш экипаж рад приветствовать вас на борту нашего самолета. Температура за бортом...Наш полет продлится ... часов, на высоте... Приятного полета! Просьба пристегнуть ремни.

Не волнуйтесь, мы вошли в зону турбулентности, поэтому самолет немного трясет.

Что вы хотите купить? Я бы вам посоветовала... Сумма вашей покупки... Спасибо за покупку.

#### **Источник:**

1. *Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников [Текст]: практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128с.*

2. *Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст]: Л. С. Выготский // Вопросы психологии, – 1996. – № 6.-С24 - 26*

3. *Комарова, Н. Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст]: пособие для воспитателя детского сада /Н Ф. Комарова, – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 160 с.*

### **«Телевидение»**

**Возрастная адресованность:** 6 -7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 детей

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Игровые действия:**

**Варианты начала игры**

**1 вариант. «Телестудия».**

На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очерёдность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.

**2 вариант. Телепередача «Наш любимый детский сад».**

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

**Руководство игрой**

**Советы**

Открыть буфет или столовую для персонала и участников телепередач;

необходима хорошая реклама, анонс телепередачи, чтобы привлечь телезрителей.

Выпуск и показ интересных и познавательных телепередач.

*Создание проблемных ситуаций:*

Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера?

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

**Окончание игры**

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

Сотрудники телестудии закрываются на обеденный перерыв, после чего мы опять продолжим работу.

**Анализ игры:**

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

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

**Источник:** [https://xnj1ahfl.xnplai/library/syuzhetnorolevaya\\_igra\\_televidenie\\_syuzhet\\_nash\\_lyu\\_090050.html](https://xnj1ahfl.xnplai/library/syuzhetnorolevaya_igra_televidenie_syuzhet_nash_lyu_090050.html)

## «Космос»

**Возрастная адресованность:** 6 -7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8 детей

**Материал, оборудование:** карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Игровые действия:**

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

Построили космическую ракету, космонавты полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы.

Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце. По Луне передвигаемся на луноходе.

Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет. В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты.

Общаемся с инопланетянами. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос. Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты.

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

### ***Руководство игрой:***

Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

### ***Окончание игры***

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

### ***Анализ игры:***

Вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому? Какие трудные ситуации сегодня пришлось решать? Какую роль ты бы взял на себя завтра? Хотел бы ты в будущем стать космонавтом?

### ***Источник:***

- 1.<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/12/02/plan-konspekt-syuzhetno-rolevoy-igre-v-podgotovitelnoy-gruppe>
- 2.<https://xn--80aakdbani0ae.xn--p1ai>

## **«Служба спасения»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 детей

**Материал, оборудование:** телефон, рации, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях, шлемы, каски, инструменты, фонарик, компас, ремни с замками и карабинами, лестницы, противогазы, огнетушители, лопаты, вёдра, машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь, носилки, аптечка «скорой помощи», сумки, палки для наложения «шины» при переломах, бинты, символика для экипажей «МЧС», «Скорой помощи», «Пожарной части», «Полиции».

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

### ***Игровые действия:***

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

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



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

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

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

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

### **Варианты начала игры**

#### **1 вариант.**

Выступить в роли диспетчера и объявить о чрезвычайной ситуации.

#### **2 вариант.**

Принять на себя роль пострадавшего и вызвать служб спасения.

### **Руководство игрой**

#### **Обогащение содержания игры:**

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

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

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

#### **Создание проблемных ситуаций:**

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

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

#### **Окончание игры**

Диспетчер объявляет конец рабочего дня, предлагает спланировать работу на завтра. Аварийная ситуация исчерпана, все спасены.

#### **Анализ игры:**

После окончания рабочего дня все собираются в штабе и обсуждают, как прошел день, какие аварийные ситуации и происшествия были устранены. Какие трудные ситуации сегодня пришлось решать? Какую роль ты бы взял на себя завтра? Трудно ли быть спасателем? Хотел бы ты в будущем стать спасателем?

#### **Источник:**

<https://nsportal.ru/detskii-sad/osnovy-bezopasnostizhiznedeyatelnosti/2019/01/11/syuzhetno-rolevaya-igra-sluzhba>

«Поликлиника»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 6 детей

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Игровые действия:**

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

**Руководство игрой:**

Объявить о том, что в нашем селе открывается новая поликлиника с новейшим оборудованием.

На постоянную работу приглашаются специалисты: врачи, лаборанты, медсестры.

**Обогащение содержания игры:**

Открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты.

**Предложения:**

Открыть буфет или столовую для персонала.

**Создание проблемных ситуаций:**

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

**Окончание игры**

Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

**Анализ игры:**

Интервьюирование населения села: зачем нужна поликлиника, лаборатория.

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

**Источник:**

1. Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М. : Айрис-пресс, 2009. – 128 с.

2. Абдулова, Т.П. Личная и коммуникативная компетентность современного дошкольника : учебное пособие / Т.П. Абдулова, Г.Р. Хузеева. – М. : Прометей, 2013. – 138 с.

3. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду пособие для воспитателя. 2-е изд., испр / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова, – М.: Психологический институт Российской академии образования, 1997. – 80с.

## «Ферма»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** неограниченно.

**Материалы, оборудование:** комплект напольного строителя.

-Для животноводов: зеленый луг – пастбище, кормушки для коров, мелко нарезанные полоски зеленой бумаги – сено, маленькие ведерки, тряпочки, скакалки для доильных аппаратов, кегли как бидоны.

-Для шофера: грузовая машина, инструменты, телефон, скакалка для бензоколонки, тряпочка и ведро для мытья машины.

-Для молокозавода: пакеты под молоко и кефира, сыр, пачки творога, телефон.

-Для кафе: кастрюли, сковороды, разнос, продукты, салфетки.

-Для ветеринара: набор доктора, халат.

### **Игровые действия**

*Бригадир* (сначала воспитатель): организует работу всех работников фермы, отвечает за выполнение заданий производства, за сохранность поголовья, за экономное расходование кормов и правильное использование пастбищ, формирует трудовые коллективы на ферме, закрепляет за ними животных, контролирует соблюдение работниками дисциплины, правила охраны труда, техники безопасности.

*Ветеринар:* следит за качеством корма, а также за состоянием животных, занимается лечением и профилактикой всевозможных болезней, делает вакцинацию и прививки животным, дает заболевшим животным микстуры, таблетки и делает им уколы; экспертиза продуктов.

*Доярка:* отвечает за процесс доения, помывку животных, уборку, первичный осмотр животных для обнаружения болезней.

*Скотник:* рабочий по уходу за крупным рогатым скотом: уборка помещения, подвоз, подготовка и раздача скоту корма, смена подстилки, взвешивание, вывод на прогулку и чистка животных.

*Телятница:* ухаживает за маленькими телятами, поет их из бутылочек, кормит до тех пор, пока они не подрастут.

*Плотник:* починка загонов, кормушек для животных.

*Сторож:* сторожит ферму в ночное время, смотрит за порядком.

*Тракторист:* привозит корм на ферму.

*Водитель молоковоза:* увозит молоко с фермы на молокозавод.

*Пастух:* пасет стадо животных на пастбище

**Поддержка игровой инициативы, интереса к игре и развития сюжетной линии игры:**

### **Игровая ситуация.**

Бригадир фермы присылает в группу детям приглашение на экскурсию «Молочная ферма». Дети решают, на чем они туда доберутся. Работники фермы распределяют роли и договариваются, о чем будут рассказывать гостям.

### **Проблемная ситуация.**

Родился теленок, а для него нет изгороди. Что делать? Построить загон для телят.

### **Проблемная ситуация.**

Одна корова стоит в уголке и отвернулась от других. «Доярка» сообщает, что корова заболела. Что делать? Надо идти к ветеринару.

***Проблемная ситуация.***

Сломался загон, и все коровы разбежались. Что делать? Надо починить загон и собрать стадо.

***Проблемная ситуация.***

Пастух не вышел на работу. Некому пасти стадо. Что делать? Решить, кто может пасти стадо, назначить очередность.

***Игровая ситуация.***

На ферме осталось мало корма для животных. Надо организовать работников на сенокос.

***Игровая ситуация.***

Трактор вез корм на ферму и сломался. Другие водители грузовых машин помогают переложить корм и довести до фермы. Водитель трактора чинит поломку.

***Ход игры (правила, игровые действия, руководство):***

Во что мы сегодня задумали поиграть? (*ответы детей*).

А кто у нас работает на ферме, на молокозаводе, в кафе? (*ответы детей*).

Рабочий день начался, прошу за работу.

На ферме строят коровник, пастбище. Доярка моет корову, ухаживает за коровой, доит её. Пастух кормит, поит и пасет корову. Бригадир звонит водителю, для отправки молока на завод.

На молокозаводе молоко расфасовывают в пакеты, готовят масло, творог, кефир и сыр. И отправляют в кафе.

Шофер строит гараж, едет к механику, затем на заправку. Когда ему позвонят с фермы, едет за молоком.

В кафе повар готовит обед для посетителей, официант принимает заказы и накрывает столы.

Ветеринар готовит инструменты и ждет, когда ему позвонят из фермы.

***Руководство игрой***

Воспитатель наблюдает в роли режиссера за ролевыми взаимоотношениями между детьми.

*Воспитатель:* Ребята, рабочий день подошел к концу, приглашаю всех на совещание.

*Воспитатель:* Понравилась играть? Кто сегодня дояркой работал? Всё успели сделать, все получилось? Кто на молокозаводе работал? Молока вам привезли? Сколько вы продукции отправили в кафе? И т.д.

*Воспитатель:* Ребята, у нас на ферме так много молока, что молокозавод не успевает все переработать, и я предлагаю нам в следующий раз открыть молочный магазин.

***Источник:***

Губанова Н.Ф. *Игровая деятельность в детском саду. – М. Мозаика-Синтез, 2015г.*

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10 - 12 человек.

**Материал, оборудование:** различные наборы для профессий парикмахер, визажист, мастера ногтевого сервиса, фотокорреспондента, оператора, журналиста, администратора, микрофоны, блокноты, ручки. Желательно иметь униформу для каждого сотрудника салона красоты. Зона для игр клиентам с детьми.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

*Корреспондент:* Здравствуйте, я корреспондент газеты «Солнышко» (может быть название группы, детского сада). Меня зовут Арсений, со мной работают фотокорреспондент и оператор. Мы находимся сейчас в салоне красоты «Русские матрешки». Можно ли вам задать несколько вопросов?

*Администратор:* Здравствуйте, да, конечно.

*Корреспондент:* Представьтесь, пожалуйста.

*Администратор:* Меня зовут Даниэль Грантович, я администратор салона.

*Корреспондент:* Скажите, пожалуйста, Даниэль Грантович, что входит в ваши обязанности в салоне?

*Администратор:* Моя работа заключается в том, что я принимаю звонки и веду запись клиентов в журнале, а так же принимаю оплату за предоставленные услуги. У нас в салоне есть комната, предназначенная для клиентов с детьми.

*Корреспондент:* Скажите, пожалуйста, какие специалисты работают в вашем салоне красоты?

*Администратор:* У нас трудятся парикмахеры, визажист, мастер по ногтевому сервису.

*Администратор:* Проходите, пожалуйста, в наш салон красоты.

*Корреспондент:* Спасибо.

*Корреспондент:* подходит к парикмахеру: Здравствуйте, как вас зовут?

*Парикмахер:* Здравствуйте, меня зовут Николь. Я работаю парикмахером в этом салоне.

*Корреспондент:* Скажите, пожалуйста, нравится ли вам ваша профессия?

*Парикмахер:* Да, моя профессия мне очень нравится. Приятно делать людей красивыми.

*Корреспондент:* В чем заключается ваша работа?

*Парикмахер:* Работа парикмахера - это работа с каждым человеком в отдельности, я не только стригу, крашу, сушу и завиваю, но и создаю отличное настроение, ведь от красоты зависит настроение человека. Моя бабушка – парикмахер, я часто была у нее на работе. Извините, ко мне пришел клиент, я буду делать праздничную прическу к юбилею.

***Парикмахер приступает к работе.***

*Корреспондент:* Спасибо большое, Николь, за интересный рассказ о вашей профессии.

Корреспондент проходит дальше. Здравствуйте, как вас зовут?

*Визажист:* Здравствуйте, меня зовут Злата.

*Корреспондент:* Злата, мы столько сегодня узнали нового о профессиях салона красоты, хотели бы услышать и о вашей профессии. Как она называется?

*Визажист:* Моя профессия - визажист. Мне она нравится тем, что я могу делать людей красивыми.

*Корреспондент:* В чем заключается ваша работа?

*Визажист:* Моя профессия предназначена для того, чтобы подчеркнуть добрую улыбку, выразительный взгляд, сделать лицо клиента неотразимым. Для моей работы необходимо знать особенности химических составов косметики и ее биологическое воздействие на кожу. Сейчас у меня будет клиент, который готовится к фотосессии.

*Визажист приступает к работе.*

*Корреспондент:* Спасибо большое, Злата, за интересный рассказ о вашей профессии.

*Корреспондент подходит к мастеру по ногтевому сервису.* Здравствуйте, представьтесь, пожалуйста.

*Мастер по ногтевому сервису:* Здравствуйте, меня зовут Алина. Я работаю мастером по ногтевому сервису. Маникюр - это дизайн ногтей, это уход за слабыми ногтями. Мастер маникюра занимается в первую очередь руками, но он может делать и педикюр.

*Корреспондент:* Скажите, а что такое педикюр?

*Мастер по ногтевому сервису:* Педикюр – это, уход за ногтями на ногах и кожей стоп.

*Администратор* приводит клиента с ребенком к мастеру ногтевого сервиса и рассказывает о скидках, а ребенку предлагает пройти в зону для игр.

*Корреспондент:* Спасибо вам за время, которое вы нам уделите.

*Корреспондент* подходит к клиенту салона. Здравствуйте, извините, что отвлекаю вас, скажите, вам нравится этот салон?

*Клиент:* Да! Я регулярно посещаю этот салон. Здесь все мастера – профессионалы своего дела.

*Корреспондент:* На какие процедуры вы ходите в этот салон?

*Клиент:* В этот салон я хожу на маникюр, педикюр, к визажисту и к парикмахеру.

*Корреспондент:* У меня интересная работа, я корреспондент газеты «Солнышко», вместе со мной работают оператор и фотокорреспондент.

*Корреспондент:* Наша работа заключается в том что, журналистика не возможна без репортажа, комментариев и фотоматериалов. Корреспондент обязан обладать навыками поиска информации, уметь правильно составлять вопросы. Для выпуска статьи в газете нужен фотоснимок, пусть оператор и фотокорреспондент выполнят свою работу. Приглашаем для фото сотрудников салона красоты и клиентов.

*Корреспондент:* Много есть разных и нужных профессий, но о них мы расскажем в следующих выпусках газеты «Солнышко», а сейчас всех коллег прошу вернуться в редакцию и приступить к оформлению газеты. Все уходят в редакцию.

### ***Правила игры:***

Аккуратно и старательно выполнять поручения, беречь материалы, игрушки, предметы, убирать на место после игры.

Использовать в речи вежливые слова. Применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, использовать профессиональные термины.

### ***Игровые действия:***

Выделяются роли журналиста, администратора салона, парикмахера, визажиста, мастера ногтевого сервиса, клиентов.

Журналист берет интервью, фотокорреспондент делает фото для газеты.

Оператор настраивает звуко - и свето - аппаратуру.

Администратор ведет журнал регистрации клиентов, отвечает на телефонные звонки.

Парикмахер делает прически, окрашивает и моет волосы.

Визажист делает макияж.

Мастера ногтевого сервиса делают маникюр и педикюр.

Клиент приходит в салон и получает услуги, благодарит мастеров.

### ***Руководство игрой:***

Воспитатель следит за развитием сюжета, усложнением, безопасностью в игре, за соблюдением правил игры. Для повышения интереса к игре может создать непредвиденную ситуацию: в комнате отдыха дети стали очень громко кричать, клиент пришел без записи и другие.

**Источник:** *Авторская разработка.*

## **«Экскурсия в музей»**

**Возрастная адресованность:** 6 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек.

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети выбирают роли и действуют в соответствии с ней.

Покупка билетов, расстановка сидений в автобусе, исполнение песни в пути, посещение экскурсии в музее.

Воспитатель предлагает детям отправиться на выставку народного творчества. Автобус отправляется через 5 минут. Водитель уже ждет нас.

Дети в кассе покупают билеты на автобус, а затем занимают места в автобусе.

Чтобы не было скучно в пути, дети поют любимую песню. Наконец-то все на месте.

Детей встречает экскурсовод и приглашает в зал хохломы. Дети рассматривают предметы, расписанные хохломой, вспоминают, где зародился этот промысел, какие основные элементы используются в

хохломе, какой цвет краски применяется, какие предметы разрисовывают хохломой и т. д.

В зале дымковской игрушки их встречает другой экскурсовод. Таким же образом дети посещают зал городецкой росписи и зал гжели.

Можно вспомнить стихи, интересные моменты из жизненного опыта детей.

Экскурсия закончилась, дети на автобусе отправляются домой. По дороге они делятся своими впечатлениями.

**Источник:** Авторская разработка

### **«Зоосалон «Кот и Пёс»**

**Возрастная адресованность:** для старшего дошкольного возраста

**Предполагаемое количество участников:** 10 -12 человек

**Материалы, оборудование:** зеркало, набор расчесок, ножницы, машинка для стрижки шерсти, фен для сушки, белые халаты, шапочки, полотенца, медицинские инструменты и «лекарства» из набора «Больница»; аксессуары игры «Парикмахерская», игрушечные телефон; постеры с изображениями животных и птиц; переноски для животных из картонных коробок; игрушки - собаки, кошки, одеколон, альбом с образцами причесок, пелеринки, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Предварительная работа:**

- просмотр видеосюжета о работе «зоосалона»;
- рассказ воспитателя о профессии грумера, о качествах личности присущих людям этой профессии;
- беседа о труде в «зоопарикмахерских»;
- беседа с детьми «Когда я был в парикмахерской», «Мой домашний питомец», «Бездомные животные», «Как ты ухаживаешь за домашним питомцем»;
- отгадывание загадок о домашних животных;
- дидактические игры «Инструменты для парикмахера», «Профессии»; «Что мы видели, не скажем, а что делали - покажем», «Для чего эти предметы», «Кому, что нужно для работы»;
- рисование своих домашних животных; изготовление рекламных плакатов салонов красоты для животных;
- рассматривание альбома с образцами причесок для животных, постеров с изображениями животных и птиц, беседа с детьми по содержанию рассмотренных картинок;
- настольно – печатные игры: «Кому что нужно» (профессии), «Лото» (домашние животные), «Парикмахерская»;
- приготовление атрибутов к игре: переноски для животных из картонных коробок; шапочки-маски домашних животных, ошейники, специальные расчески для собак и кошек, специальный шампунь для животных.

**Игровые действия:**



*Администратор:* ведет запись, встречает клиентов, направляет к специалисту по желанию клиента, принимает заказ, предлагает журналы, чай или кофе, посетить салон еще раз, провожает клиентов, вызывает такси по желанию.

*Клиент:* Сидит в очереди, оплачивает за сделанную работу, выбирает услугу (прическу или стрижку), рассматривает журналы, благодарит за работу.

*Грумер:* приводит в порядок домашних питомцев, моет их, стрижёт и делает причёску (завязывает бантики) и маникюр.

*Кассир:* выслушивает клиентов, говорит о стоимости оказанной услуге, берет деньги.

*Уборщица:* Убирает зал, меняет полотенца, протирает столы, моет инструменты.

### ***1 вариант***

Для привлечения в игру других детей предлагаем открыть для домашних животных «Зоосалон «Кот и Пёс».

В нём работают стилисты и парикмахеры: дошкольники «стригут» питомцам шерсть и когти; чистят им зубки и уши, моют шампунем шерсть и просушивают её феном, полотенцем. Они делают причёски, используя для этого инструменты и аксессуары сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская», подбирают ошейники и модные шляпки.

### ***2 вариант***

Животные ищут новых хозяев и дом. Сообщаем детям, что несколько бездомных собачек и кошек волонтеры привезли в нашу ветеринарную лечебницу. Раньше у них были хозяева, которые их приручили, а потом питомцы им надоели.

Животные оказались на улице, они голодали, мокли под дождём и мёрзли. Предлагаем принять бездомных собак и кошек в салоне красоты «Зоосалон «Кот и Пёс» и привести их в порядок. Это поможет скорее найти для них новых хозяев.

Подсказываем, что хорошо бы выбрать для бездомных животных новые клички, чтобы они скорее забыли свои старые обиды и начали жизнь в новом доме.

Поощряем дошкольников, которые в этой ситуации проявляют сострадание к питомцам.

### ***3 вариант***

Воспитатель приносит ножницы и расческу и спрашивает у детей, для чего нужны эти предметы. Приглашает ребят поиграть в парикмахерскую, но не простую, а для животных.

Дети выбирают заранее приготовленные педагогом шапочки зверей и надевают их.

Далее игра проводится по подобию сюжетно-ролевой игры, в которой главным является не заучивание роли, а выразительность воплощения в ней.

Воспитатель, в зависимости от уровня развития игровых умений детей, включается в игру в главной или в дополнительной роли.

**Источник:**

1. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Издание 2-е. /Н.В. Краснощекова - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008

2. Короткова, Н.А. Сюжетная игра старших дошкольников (5-7 лет) //Ребёнок в детском саду, 2006, № 5.- С. 83.

3. Михайленко, Н.Я., Короткова, Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду/ Н. Я.Михайленко, Н. А.Короткова. - М.: Линка-Пресс, 2009. - 96 с.

4. Солнцева, О. Играем в сюжетные игры // Дошкольное воспитание.- № 4.- 2005.- с.33-37

**«Служба спасения»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10-12 человек

**Материалы, оборудование:** рации, телефоны, журнал, защитные каски, перчатки, инструменты (лопаты, молотки), предметы-заместители (камни – строительный материал), фонарики, символика службы спасения, набор техники специального назначения, игрушка собака, набор «больница», носилки.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Организационно-мотивационный момент.**

*Варианты:*

1. Выступить в роли диспетчера и объявить о чрезвычайной ситуации.

2. Объявить о наборе на курсы по обучению спасателей.

3. Принять на себя роль пострадавшего и вызвать службу спасения.

4. Объявить конкурс на лучшего спасателя.

**Практическая деятельность (игра).**

**Игровые действия:**

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

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

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

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

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

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

### ***Руководство игрой***

*Обогащение содержания игры, создание различных аварийных ситуаций, катастроф:*

«На дороге произошла авария», «В результате взрыва разрушился дом», «Захлопнулась дверь» и т. д.

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

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

### ***Создание проблемных ситуаций:***

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

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

### ***Окончание игры***

Аварийная ситуация исчерпана, все спасены. Награждение детей медалями «Юный спасатель».

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-sluzhba-spaseniya-467780.html>

## **«Детский сад»**

**Возрастная адресованность:** 5–8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 6 детей

**Материал, оборудование:** Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-заместители.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**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, помощник воспитателя (няня), повар.

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 саде 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», «помощник воспитателя», «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.

**Источник:** <https://alekseenkods38.edumsko.ru/attest/post/1571813>

### **«Банк»**

**Возрастная адресованность:** 5–8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** Воспитатель, воспитанники старшей или подготовительной группы (до 10 детей)

**Материал, оборудование:** Изготовление макета банкомата, денег, пластиковых карт, табличек-стоек, бейджей с изображением специальностей, паспортов клиентов, платежных извещений, кредитных договоров, шейные платки работников «Солнце-банка»

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Предварительная работа:**

Рассказ воспитателя на тему: «Профессия кассир-оператор», «Профессия кредитный менеджер», «Профессия консультант банка»

Рассматривание картин и иллюстраций банка.

**Проигрывание ситуаций:** «Вежливый администратор», «Разговор менеджера с клиентом», «Работа кассира», «Работа инкассатора», «Как оплатить квитанцию по квартплате»

**Чтение художественной литературы:** Кларина Л. «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», Лада И. «Новый дом», Липсиц И. «Удивительные приключения в стране экономики», Корчак Я. «Маленький бизнесмен», Кнышов Л. «Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом», «Сказочное путешествие Экономикса и его друзей»

**Кассир (оператор):** Выслушивает клиента, общается, совершает необходимую операцию: принимает деньги от клиентов, обменивает валюту на рубли, принимает переводы, производит оплату по квитанциям

**Администратор банка:** организует работу банка, следит за соблюдением режима работы банка.

**Менеджер (кредитный):** оформляет кредиты, дает консультации по получению кредитов

**Консультант:** выдает талоны на совершение банковских операций, озвучивает номера стоек, помогает клиентам пользоваться банковским терминалом.

**Охранник:** следит за порядком в банке, обеспечивает безопасность клиентов, сотрудников банка и денежных средств

**Клиенты банка:** получают кредит, оплачивают квитанции, производят обмен валюты, получают банковскую карточку.

**Администратор банка:** Работники банка, займите свои рабочие места.

**Охранник:** Внимание банк открывается ровно в 9 часов. (открывает двери банка). Уважаемые клиенты, банк открыт, проходите, пожалуйста.

Диалоги персонажей.

**1-й Клиент:** Здравствуйте!

**Консультант.** Здравствуйте. Чем могу помочь?

**1-й Клиент.** Я хотел оплатить кредит

**Консультант.** Возьмите талон. Проходите, пожалуйста. Талон К-1 окно №1.

Заходит следующий клиент

**Консультант:** Здравствуйте! Чем могу помочь?

**2-й Клиент.** Здравствуйте! Мне нужно обменять валюту

**Консультант:** Пожалуйста. Талон В-1 окно №2

**Кассир:** Здравствуйте! Какую валюту вы хотели бы обменять на рубли?

Пожалуйста, возьмите деньги и пересчитайте правильность выдачи.

**2-й Клиент:** Все правильно. Спасибо!

**Консультант:** Здравствуйте. Чем могу помочь?

**3-й Клиент:** Здравствуйте! Я хотел бы взять кредит.

**Консультант:** Пожалуйста. Талон К-2 окно №1

**Менеджер:** Здравствуйте! Мы рады предоставить вам кредит. Скажите, что вы планируете приобрести? Сколько денежных средств вам не хватает? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Где вы работаете? Каков у вас размер заработной платы?

**Консультант:** Здравствуйте. Чем могу помочь?

**4-й Клиент:** Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка.

**Консультант:** Пожалуйста, пройдите к терминалу.

**4-й Клиент:** Извините, не могли бы вы мне помочь, я забыл дома очки.

**Консультант:** Конечно! Буду рада вам помочь, Сколько вы будете снимать-(Счет до 10). Пожалуйста, для совершения операции вставьте карту, введите пин-код, выберите операцию, подождите, операция выполняется, заберите деньги, возьмите чек, заберите карту

**4-й Клиент:** Большое спасибо за помощь, до свидания!

**Консультант.** Здравствуйте, Чем могу помочь?

**5-й Клиент:** Здравствуйте! Мне нужно заплатить за детский сад.

**Консультант:** Талон О-1окно № 3

**Кассир:** -Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. детский сад. Группу. Сколько будете платить? (клиент называет сумму).

-Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго...

**Консультант:** Здравствуйте. Чем могу помочь?

**6-й клиент:** Здравствуйте! Мне нужно отправить деньги моей маме.

**Консультант:** Талон П-3 окно № 2

**Кассир:** Здравствуйте, Слушаю вас. Сколько денег вы хотели бы перевести? Назовите ФИО вашей мамы?» Адрес ее регистрации? (клиент называет сумму).

**Кассир:** Деньги отправлены. Ваша мама скоро их получит.

**5-й клиент:** -Спасибо.

И т.д.

**Администратор:** Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу. Будем рады снова видеть вас в нашем банке.

Выждав время, по сигналу администратора банка **охранник** идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.

**Источник:** <https://infourok.ru/syuzhetno-rolevaya-igra-bank-3687552.html>

#### «В библиотеке»

**Возрастная адресованность:** 5–8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 12 детей

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Воспитатель вносит в группу ноутбук (планшет), обращает внимание детей.

Воспитатель: - Ребята, посмотрите, как вы думаете, что у меня в руках?

Дети: Это планшет.

Воспитатель: Правильно. Я принесла его, чтобы почитать вам новую сказку с картинками. Давайте сядем поудобнее, я включу планшет.

Воспитатель: Дети, я забыла шнур дома. Что делать? Где можно найти и почитать новую сказку?

Дети: В библиотеке.

Воспитатель: Молодец (имя ребенка), всё правильно. У нас в группе есть своя мини – библиотека, давайте, поиграем? В нашей мини – библиотеке мы найдем интересную книгу и обязательно ее почитаем.

Дети: Давайте.

Воспитатель: Пожалуйста, напомните мне, кто работает в библиотеке?

Дети: Библиотекари, заведующий, гардеробщик и др..

Воспитатель: совершенно верно, в библиотеке есть самый главный человек – это заведующий или директор, который следит за работой всей библиотеке и помогает ее работникам, заказывает новые книги со склада – магазина.

Воспитатель: Если вы не против, я буду заведующей.

Воспитатель: Скажите, пожалуйста, какие отделы есть в библиотеке?

Дети: абонемент, читальный зал, раздевалка, игровая комната и др..

Воспитатель: Молодцы! Правильно. В нашей мини – библиотеке 3 отдела:

Абонемент – где можно взять книгу почитать домой, в читальном зале посмотреть журналы и познакомиться с новыми книгами, в игровой комнате отдохнуть и поиграть. Теперь распределим роли.

Воспитатель: Кто из вас сегодня желает быть библиотекарем? (ответы детей).

Воспитатель: Дети нам нужно 2 библиотекаря, один в читальный зал, другой на абонемент.

Воспитатель: Рома, ты в каком отделе хочешь быть библиотекарем?

Дети: В читальном зале.

Воспитатель: А Ангелина на абонемента заполнять формуляры.

Воспитатель: Прошу Рому и Ангелину пройти к столу и взять все необходимое для работы. Проходите на рабочие места и готовьтесь к рабочему дню.

Воспитатель: Ребята, как называют посетителей библиотеке?

Дети: Читатели.

Воспитатель: А что они должны делать?

Дети: рассматривают книги, журналы.

Воспитатель: Вы будете читателями.

Воспитатели: Дети, вспомните, какие правила нужно помнить при посещении библиотеки?

Дети: не шуметь, не кричать и т. Д.

Воспитатель: Молодцы! Правила вы все хорошо знаете.

Воспитатель: Роли мы распределили, прошу читателей пройти в нашу мини – библиотеку. (Дети расходятся по залам).

Окончание игры: Заведующий объявляет, что через 5 минут библиотека закрывается. Просьба читателей читального зала сдать книги библиотекарю. Просьба работников библиотеки навести порядок на своих рабочих местах.

**Источник:** <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/370591-konspekt-sjuzhetnorolevoj-igry-biblioteka>

## «Семья»

**Возрастная адресованность:** 5–8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 7 детей

**Материал, оборудование:** игровой уголок «Семья», кукла-пупс, машина «Скорой помощи», игрушечные мед. инструменты, белый халат для врача и фармацевта, игрушечный телефон, игрушки.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

(Появляется коляска с ребенком и слышится плач ребенка)

Воспитатель: Ребята, кто это плачет? Достает из коляски куклу-пупса... Кто это?

Дети: малыш!

Воспитатель: Как вы думаете, почему он плачет? Кто ему нужен?

Дети: ему нужны мама и папа.

Воспитатель: Конечно, малышу нужны мама и папа. Значит, ему нужна семья. А где же можно найти семью этому малышу?

Дети: Мы можем заменить ему семью

(Дети высказывают желания по распределению ролей.)

Каждый ребенок рассказывает о выбранной в игре роли.

**Ребенок – мама.** Я буду заботиться о всех членах семьи, готовить еду, стирать одежду.

**Ребенок – папа.** Я буду зарабатывать деньги, помогать маме по дому и хозяйству, следить за чистотой машины и ездить за покупками.

Воспитатель: можно в нашей семье я буду **бабушкой**? Что буду делать я?

Дети: бабушка читает внукам сказки, воспитывает их, печет пироги, вяжет теплые носочки и красивые вещи.

Воспитатель: Что делают дети в семье?

**Ребенок - дочь:** помогаю маме и папе.

**Ребенок – дедушка:** буду гулять с малышом, помогать по дому

Воспитатель: очень хорошо! Теперь у малыша есть мама, папа, сестричка и бабушка. А вот как зовут малыша неизвестно. Как же мама с папой назовут мальчика?

Дети (члены семьи придумывают имя «сыночку»)

Воспитатель: ребята, у нас много детей, все хотят с нами играть. Как нам быть?

Дети: пусть у нас еще будет работать аптека, что бы можно было купить лекарство если кто то из членов семьи заболит, пункт скорой медицинской помощи , что бы вызвать врача на дом кафе , где можно отдохнуть всей семьей.

(Идет распределение ролей.)

Воспитатель: Кто из вас хочет быть врачом? Кто мед. сестрой? Кто водителем скорой помощи? А кто фармацевтом?

Воспитатель: Врач, что ты будешь делать на своем рабочем месте?

**Ребенок – врач:** я буду оказывать помощь больным, назначать лекарства, мерить температуру и слушать больного.

**Ребенок – медсестра:** я буду помогать доктору, выписывать рецепты, ставить уколы, принимать вызов по телефону.



**Ребенок – водитель «скорой помощи»:** я буду следить за тем, чтобы машина работала, была чистой и возить врача на вызовы.

**Ребенок – фармацевт** я буду продавать лекарства.

**Ребенок-официант:** я буду принимать заказы посетителей кафе и приносить готовые блюда

**Ребенок- повар:** я буду готовить блюда, которые заказывают посетители

**Ребенок- работник кафе:** я буду убирать грязную посуду и мыть пол

(Дети выбирают для игры место и готовят атрибуты.)

Бабушка: доброе утро! Как хорошо, что сегодня выходной день. Как вам всем спалось?

Мама: доброе утро, вот и детки проснулись. Мы спали хорошо, только сыночку не спалось, он капризничал.

Папа: он наверное проголодался?

Бабушка: давай мы с бабушкой последим за малышом , а ты , мама, иди готовить завтрак

Мама: доченька , помоги мне накрыть на стол.

(Накрывает на стол)

Папа : пойду схожу в гараж , посмотрю машину, пока готовится завтрак( идет в гараж - протирает машину, заводит ее, )

Бабушка: посмотри, бабушка, мне кажется - маленький опять капризничает.

Дед: а он мокрый, его нужно искупать и переодеть.

Мама: я сейчас приду и помогу вам., только позвоню папе и позову его на завтрак

(куклу переодевают и укладывают в кроватку.)

(Папа вернулся из гаража)

Мама: завтрак готов , доченька , зови всех к столу

(семья садится завтракать.)

После завтрака бабушка предлагает всей семье отправиться на прогулку . Мама помогает бабушке собрать детей на прогулку.

Бабушка : что то я устала ,мне хочется пить.

Папа : а давайте зайдем в кафе и поедим мороженое и поьем лимонад

( Заходят в кафе)

Официант : здравствуйте, что будете заказывать, вот посмотрите меню

( принимает заказ, относит повару и приносит угощение, затем обслуживает остальных клиентов, приносит счет. Работница кафе убирает посуду , протирает стол)

После возвращения с прогулки мама обнаружила, что маленький заболел.

Мама: у доченьки температура, что же делать?

Папа: ребенок заболел! Нужно срочно вызывать скорую помощь.

Папа по телефону вызывает «скорую помощь».

- Здравствуйте! Можно вызвать врача на дом.

Врач: Что у вас случилось?

Папа: Заболел ребенок.

Врач: Назовите ваш адрес.

Врач: Ждите, выезжаем!

**Приезжает бригада «скорой помощи», папа встречает и приглашает в дом.**

Бабушка предлагает вымыть руки.

Врач осматривает ребенка, ставит градусник, выписывает рецепт, медсестра делает укол, капают в ротик микстуру от температуры. Желают скорейшего выздоровления.

**Семья провожает доктора.**

Мама( папе): вот рецепт , сходи в аптеку, купи лекарство

(Папа идет в аптеку):

Папа: здравствуйте

Фармацевт: здравствуйте, что вы хотели?

Папа: мне нужны лекарства ( называет их)

Фармацевт: вот возьмите, с вас 70руб.

(Папа отдает деньги, получает пакет с лекарствами идет домой)

Мама дает лекарство ребенку и укладывает его спать.

Бабушка с мамой наводят порядок в комнате и укладывают всю семью спать, напоминая о том, что завтра рабочий день и всем рано вставать.

Итог игры: игра закончена, наводим порядок.

В какую игру мы играли? Вам понравилось? И тд.

**Источник:** <https://infourok.ru/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe-semya-3492257.html>

### **«Ветеринарная лечебница»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8 человек.

**Игровой материал:** Животные, медицинские халаты и колпаки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Предварительная работа:** экскурсия в медицинский кабинет детского сада.

Наблюдение за работой врача и медсестры. Беседа с детьми о работе ветеринарного врача, загадывание загадок о животных, пальчиковые игры, подвижные игры,

чтение стихов про животных. Чтение сказки К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассмотрение медицинских инструментов, раскрашивание раскрасок с

изображением животных.

**Роли:** ветеринарный врач, медсестра, посетители с больными животными.

1. Мотивация к игре.

Воспитатель читает отрывок из сказки К. Чуковского «Доктор Айболит».

- Кто такой Айболит?

- Где Айболит лечил животных? (под деревом)

- Кого лечил доктор Айболит?

- Как мы называем врачей, которые лечат животных? Даётся новое для

детей понятие «ветеринар».

- А как вы думаете где сейчас лечат животных? (дети: в больнице)

Даётся

новое понятие «ветеринарная клиника».

- А вы хотите поиграть в такую игру?

- Мы обязательно поиграем, но сначала проведем физминутку (У жирафа пятна, пятна.)

2. Музыкальная физминутка

3. Распределение ролей и определение игровых действий.

- Для игры в доктора кто нам нужен? Правильно, доктор. А кто ему будет помогать (медсестра) А ещё кто нам нужен (пациенты).

Давайте Варя будет доктором. Что тебе нужно для работы (халат, шапочка, инструменты). А Маша будет медсестрой. Что тебе нужно (халат, шапочка, карточки, рецепты, лекарства). А ребята будут пациентами с больными животными. Идите выберите себе питомца и подумайте, что у него будет болеть.

Ну вот доктор и медсестра на своих местах, пациенты заняли очередь в коридоре, значит можно начинать приём больных.

4. Приём пациентов и осмотр животных врачом.

- Здравствуйте, можно к Вам? Заходит первый посетитель с собачкой к врачу.

- Здравствуйте. Проходите. Что у вас случилось? На что жалуетесь?

- Моя собачка поранила лапку, помогите, пожалуйста.

- Хорошо. Кладите собачку на стол. Сейчас мы её осмотрим.

Ветеринар осматривает животного.

- Вашей собачке нужно помазать ранку и сделать перевязку.

Пройдите пожалуйста к медсестре. Соблюдайте режим и приходите к нам на прием.

- Спасибо Вам. До свидания.

- До свидания.

Затем второй посетитель, третий и т. д.

Происходит диалог ребенка и доктора (воспитатель подсказывает ответы, если у детей возникают трудности с ответом).

5. Окончание игры.

По окончании игры педагог подводит краткий итог работы детей в ролях: Понравилась вам игра в ветеринарную клинику? А что больше понравилось? Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали? Вы все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Всем спасибо за игру!

**Источник:** <https://infourok.ru/syuzhetnorolevaya-igra-veterinarnaya-klinika-3887382.html>

### **«Салон сотовой связи «Улыбка»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 7-8 детей.

**Материал, оборудование:** сотовые телефоны, аксессуары, чехлы к телефонам, упаковки, компьютеры, бланки счетов, чеки, деньги, кошельки, сим карты, пакеты с символикой телефонной сети, бейджики для сотрудников, рекламные проспекты, журналы, предметы заместители для работы мастера по ремонту сотовых телефонов.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Создание интереса: «Ребята, у вас у всех есть сотовые телефоны? А у ваших родителей? У меня вот тоже был, но он сломался, и мне срочно нужно купить новый. Вы знаете, где это можно купить новый телефон? Какие ещё услуги предоставляет салон связи? Вы бы хотели приобрести телефоны в подарок друзьям? Может быть у кого - то, как у меня сломался телефон и нужно срочно отнести его в салон мастеру по ремонту телефонов? У нас открывается новый салон сотовой связи «Улыбка», в салон приглашаются претенденты на работу (люди, которые хотят работать в салоне)». Распределение ролей (директор салона связи, продавец – консультант, оператор сотовой связи, мастер по ремонту сотовых телефонов, менеджер по продажам, клиенты (абоненты)). Директор салона вместе с помощником нанимают на работу претендентов и направляют их на рабочие места. Клиенты приходят в салон сотовой связи «Улыбка»: покупают телефоны, аксессуары, выбирают оператора связи и тариф, покупают симкарты, обращаются к мастеру по ремонту сотовых телефонов, ведут активные диалоги, обмениваются впечатлениями.

**Игровые правила:**

Для распределения ролей сотрудников используется волшебный мешочек – детям предлагается достать из мешочка бейджи с логотипом салона, надписями «Клиент (абонент)». Воспитатель напоминает, что те ребята, которым достались бейджи с логотипом салона, должны прийти к директору салона для устройства на работу. Сотрудники и посетители салона должны быть вежливы, правильно выполнять свои игровые обязанности.

Директор обходит салон, наблюдает за работой сотрудников, порядком на витринах, выкладывает рекламные проспекты и журналы на стойку. Беседует с клиентами, улаживает конфликтные ситуации (поломка телефона), предлагает покупателю варианты – получить деньги или приобрести новый телефон. Поручает продавцу – консультанту оформить новую покупку. В конце рабочего дня вызывает менеджера по продажам для выяснения обстановки с покупкой телефонов и аксессуаров.

Менеджер по продажам присутствует при оформлении покупок телефонов, аксессуаров, сим карт, фиксирует сколько и каких телефонов,

аксессуары продано. Записывает и предоставляет информацию директору салона. Вместе с директором решает вопрос о закупках.

Продавец – консультант встречает клиентов, предлагает разные марки телефонов, рассказывает о них, предлагает аксессуары, оформляет покупку, рассчитывает клиента. Предлагает пройти к оператору для оформления и покупки сим карты. Встречает нового клиента.

Оператор сотовой связи встречает клиента (абонента), расспрашивает о его пожеланиях, советует, какого оператора выбрать, оформляет и продает сим карту. Встречает нового клиента.

**Руководство игрой:**

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, вежливости. Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях. Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты. Так же, оценивает игру, задавая вопросы участникам: «Вы можете оценить качество работы нашего салона связи «Улыбка»? Вам понравилось обслуживание? Сотрудники салона были достаточно вежливы? Понравилось ли вам обслуживание? Захотите ли вы в следующий раз воспользоваться услугами нашего салона?». Педагог обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных. Для себя взрослый выбирает роль помощника директора (оказывает помощь при приеме на работу). При приеме на работу использовать прием – напоминание и совместно с детьми проговаривать обязанности сотрудников, т.е. игровые действия.

**Источник:** <https://blog.dohcolonoc.ru/entry/zanyatiya/sbornik-syuzhetno-rolevykh-igr-napravlennyykh-na-razvitie-obshcheniya-detej-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html>

### **Грумминг-салон «Зоолюкс»**

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 9-13 человек

**Материалы и оборудование:** белые халаты, шапочки, набор «Парикмахер», телефон, фотографии с изображениями животных, стол, переноски для домашних животных из коробок, шампунь, мыло, полотенце, дезинфицирующее средство, аптечка, игрушки кошек, собак.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Роли:** администратор салона, мастер-грумер, хозяйка животных, уборщица, водитель автобуса, кондуктор.

Чтение отрывка «Айболит»:

«Добрый доктор Айболит

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица

И жучок, и червячок,

Всех излечит, исцелит

Добрый доктор Айболит!»

Вопросы по тексту.

-Как зовут доктора?

-Кого лечит доктор Айболит?

-Где сейчас лечат животных?

Если животное заболело, то его нужно отвезти в ветеринарную клинику, где ему окажет помощь врач-ветеринар. А если мы хотим сделать своего питомца красивее, то нужно посетить зоосалон красоты, где нас встретит мастер-грумер. Он может помыть вашего питомца, почистить ему зубы и уши, обрезать когти, подстричь шерсть, сделать красивую причёску.

Раздаётся лай собаки, за дверью сидит лохматая игрушка собаки.

Посмотрите, кто пришёл к нам в гости и просит о помощи. Эта собака долгое время жила на улице, поэтому ее шерсть стала такой запутанной и грязной. Как мы можем ей помочь? (надо вымыть и подстричь шерсть)

Сами мы это сделать не можем, поэтому отправимся в зоосалон. Но он находится далеко, поэтому добираться туда мы будем на автобусе.

Распределение ролей: кто хочет быть водителем? Кондуктором? Администратором салона? Мастером-грумером? Владельцами животных?

- Вот мы с вами распределили роли, теперь выбирайте нужные вам атрибуты, занимайте свои «рабочие места» и начнем игру.

Выбор атрибутов. Дети занимают свои места.

Дети берут картонные коробки и сажают игрушечных животных, рассаживаются в импровизированный автобус, покупают билеты у кондуктора и приезжают в салон. Здесь их встречает администратор салона, выдаёт талоны на очередь и рассаживает клиентов в зале ожидания. Затем по очереди проходят в кабинет на приём. Владельцы животных рассказывают о проблемах с питомцами, и мастер-грумер выполняет необходимые манипуляции. При необходимости даёт рекомендации для дальнейшей качественной жизни питомца. Можно предложить посетить зоомагазин, ветаптеку для приобретения необходимых товаров по уходу за животными, После каждого пациента уборщица проводит санобработку кабинета.

Воспитатель руководит игрой, направляя на взаимодействия детей.

Игра продолжается до последнего клиента - ребёнка.

**Источник**

<https://www.i-igrushki.ru/archive/syuzhetno-rolevaya-igra-zoositi.html>

**«Салон красоты «Клеопатра»**

**Возраст детей:** 5 – 7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 6 – 8 детей.

**Материал и оборудование:** тумба с зеркалом, расчески, резинки, заколки, бантики, игрушечный фен, парики, лампа для сушки лака, фартук для клиента и для мастера.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Предварительная работа:** просмотр презентации о работе салона красоты; рассматривание видеороликов о стрижках, прическах, дизайне ногтей.

**Роли:** парикмахер – стилист, администратор, мастер маникюра, директор салона.

Распределение ролей

Воспитатель: Ребята, дело в том, что в новом салоне красоты пока нет работающих специалистов. Хотели бы вы сегодня не только посетить Салон красоты, но и поработать там?

Воспитатель предлагает распределить роли по выбору карточек, на которых изображены атрибуты работников салона (карточки разложены на столе картинкой вниз для мальчиков синие, для девочек красные).

По выбранной карточке определяют роль.

Воспитатель: А остальные ребята будут клиентами.

Воспитатель: Я бы тоже хотела с вами поиграть. Вы возьмете меня в свою игру? Можно я буду директором в нашем салоне?

Воспитатель в роли директора обращает внимание детей на рабочие места, указывает мужской и женский зал, столик специалиста по маникюру, администратора, уборщицы и т. д.

Воспитатель: Ребята, будьте внимательны и вежливы друг с другом, не забывайте о правилах поведения в общественных местах.

Дети согласно выбранной роли занимают свои рабочие места.

Самостоятельная игра детей

На данном этапе воспитатель следит за очередностью детей, подает звуковой сигнал при входе посетителя в салон.

Воспитатель – директор контролирует соблюдение этапов игры.

Дети – «клиенты» по очереди приходят в **салон**.

Работают парикмахеры в мужском и женском залах, мастер по маникюру, мастер по макияжу, администратор, уборщица.

Клиенты приходят в салон, заявляют о цели своего посещения салона, администратор направляет их по назначению, предлагает дождаться очереди за просмотром журналов, чашечкой чая.

Парикмахер, мастер по макияжу, мастер по маникюру получают заказ клиента и выполняют его, поддерживают диалог с клиентом, выписывают талон на оплату услуги.

Кассир принимает плату за услуги, сдает сдачу, чек, записывает в журнал информацию об услуге.

Уборщик убирает зал, моет, подметает, меняет полотенца, моет инструменты. Администратор беседует с клиентами, предлагает чай, кофе.

Воспитатель объявляет: «Внимание! Внимание! Уважаемые посетители!

Через 10 минут наш салон закрывается, мы ждём Вас ежедневно!»  
Если вам понравилось в нашем салоне, если вам понравилось, как вас обслужили наши специалисты, прошу вас в «Книге отзывов» оставить свое мнение –раскрасить сердечко красным фломастером»

После того как клиенты оставили свои отзывы, директор сообщает о закрытии салона, напоминает детям, чтобы привели свои рабочие места в порядок.

**Источник:** <https://infourok.ru/konspekt-syuzhetno-rolevoy-igri-salon-krasoti-2384089.html>

### **«Фитнес клуб «Силачи»**

**Возраст детей:** 5 – 7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 6 – 8 детей.

**Материал и оборудование:** Гантели, гимнастические палки, скамейки (лежащий тренажер), стулья, скакалки, обручи, спортивные маты, халат медицинский, халат для спа – процедур, фонендоскоп, массажные коврики, бланки, ручки, спортивные сумки, спортивная форма, бейджи, вывеска «Фитнес – клуб «Силачи», таблички с названиями «Секция аэробики», «Тренажерный зал», «Массажный кабинет», «Медицинский кабинет», «Кабинет спа – процедур», магнитофон, аудиозаписи.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Предварительная работа:** Беседы и видеоролики о здоровье, здоровом образе жизни: «Что такое здоровье», «Как сохранить и укрепить здоровье», «Спорт – это здоровье», «Кто такие спортсмены», дидактические игры «Виды спорта», «Спортивные снаряды».

Подвижные игры и эстафеты, разучивание спортивных танцевальных движений, чтение художественной литературы о спорте.

Рассматривание альбомов «Спорт», «Сильные, ловкие, смелые!», «Олимпиада 2020».

Рассказ воспитателя о видах спорта, о профессии тренера, массажиста, о спортивных и фитнес клубах (местах, где можно укреплять здоровье, заниматься спортом, о структуре их работы и профессиях, что такое спа-процедуры).

Просмотр телепрограмм о спорте, рассматривание иллюстраций о спорте и спортсменах, продуктивная деятельность на тему «Спорт в нашей жизни».

**Роли:** администратор фитнес клуба, тренеры, массажист, специалист спа – процедур, медработник, клиенты клуба.

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей. Для создания интереса к игре педагог объявляет о том, что сегодня я приглашаю вас в фитнес – клуб... «Что такое фитнес – клуб?», «Где в детском саду и после вы занимаетесь спортом?», «Для чего нам нужны такие занятия?» И предлагает открыть у нас в группе свой фитнес – клуб «Силачи».

Для определения плана - сюжета воспитатель задает детям вопросы: «Для того, чтобы открыть фитнес – клуб «Силачи» подумайте и ответьте:



Какие сотрудники нужны для работы в клубе? Чем они занимаются? Какие помещения есть в фитнес - клубе?»

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределяют роли, вносят атрибуты для игры: оборудуют тренажерный зал, место администратора, кабинеты массажа и спа – процедур.

Для распределения ролей воспитатель проводит краткую беседу, советуется с детьми: «Как вы думаете, кто в нашей группе больше всего подходит на роль тренера в тренажерном зале? А на роль тренера по аэробике? Для распределения остальных ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки.

Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство «Фитнес – клуб «Силачи» ранее совместно изготовленные атрибуты: бейджи, вывеска «Фитнес – клуб «Силачи», таблички с названиями «Секция аэробики», «Тренажерный зал», «Массажный кабинет», «Медицинский кабинет», «Кабинет спа – процедур», а так же другие необходимые атрибуты: гантели, гимнастические палки, скакалки, обручи, халат медицинский, халат для процедур, фонендоскоп, бланки, ручки, спортивные сумки, спортивную форму.

Педагог принимает самое непосредственное и активное участие в оборудовании зоны игры.

Для себя воспитатель выбирает роль помощника тренера (для обеспечения безопасности детей и исключения травм).

Воспитатель обращается к участникам игры с просьбой занять свои места.

Сотрудники клуба готовятся принять клиентов. Клиенты собирают спортивные сумки, одевают спортивную форму.

Администратор объявляет об открытии фитнес – клуба «Силачи» и приглашает желающих заняться спортом.

Клиенты приходят в фитнес – клуб, по очереди оформляются у администраторов.

Затем проходят на медицинский осмотр в медицинский кабинет, оттуда направляются в тренажерный зал.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, вежливости.

В это время к работе готовятся тренеры, массажисты. Тренеры встречают клиентов, активно общаются с клиентами, организуют тренировки на тренажерах, со спортивными снарядами, проводят сеанс аэробики. Массажист и специалист спа – процедур встречают клиентов, проводят сеансы массажа и спа – процедур.

Администраторы и медицинский работник присоединяются к тренировкам.

При затруднении детей помощник тренера (воспитатель) использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание (правила поведения

в общественных местах). Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Педагог обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

Администратор объявляет, что на сегодня фитнес – клуб «Силачи» заканчивает свою работу. Клиенты прощаются с сотрудниками клуба, взаимно благодарят друг друга.

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijasad/primernyi-scenarii-syuzhetno-rolvoi-igry-fitness-klub-dlja-detei-podgotovitelnoi-grupy.html>

### «Библиотека»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 6-8 детей

**Материал и оборудование:** картотека, правила поведения в библиотеке; журналы для девочек и мальчиков; книги разных писателей и поэтов, разных жанров, энциклопедии; формуляры, светильники, абонементный отдел, читальный зал, таблички: «Библиотека», «Читальный зал», «Соблюдайте тишину», «Абонементный отдел».

**Предварительная работа:** экскурсия в библиотеку или просмотр презентации о работе библиотеки, беседа о работе библиотекаря, чтение произведения С. Жупанина «Я библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг, изготовление карманчиков в книгах и формуляров.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Роли:** библиотекарь, читатели

**Игровые действия:**

Библиотекарь - находит книгу в картотеке, оформляет личный формуляр, выдает книгу.

-Добрый день. Какую книгу вы хотите прочитать? К сожалению, эта книга находится в книжной мастерской. К книгам нужно относиться бережно. Брать чистыми руками, не мять. Тогда книги будут служить долго. У нас большой книжный фонд. Я помогу вам подобрать другую книгу, не менее интересную. Пройдите к стеллажам. Эта книга в единственном экземпляре, и вы можете почитать ее в читальном зале. Приходите к нам еще. До свидания.

Читатель – просит найти нужную книгу, рассматривает книгу.

-Здравствуйте. Меня интересует книга...Спасибо!

Воспитатель собирает детей и напоминает о том, что недавно они были в библиотеке (или смотрели презентацию о работе библиотеки). Предлагает дошкольникам открыть библиотеку в группе. Воспитатель

задает вопросы: «Кто работает в библиотеке?», «Что делает библиотекарь?», «Кто приходит в библиотеку?», «Какие отделы есть в библиотеке?», «Как должен вести себя читатель в библиотеке, в читальном зале?».

Для распределения ролей воспитатель предлагает использовать считалку. Дети могут самостоятельно договориться между собой и сами распределить роли.

Далее создается игровое пространство из заранее подготовленных атрибутов. Воспитатель предлагает использовать уголки для обустройства каждого сюжета, помогает определить план, руководит и направляет детей.

Воспитатель предлагает библиотекарю занять свое рабочее место в абонентном отделе. В библиотеку приходит первый читатель, подходит к абонементу, здоровается с библиотекарем, просит найти книгу, например, о животных. Библиотекарь смотрит картотеку и предлагает читателю несколько книг на выбор. Читатель рассматривает книги, выбирает одну из предложенных. Библиотекарь делает запись в формуляре, говорит о бережном отношении к книге и отдает ее читателю. Второму читателю необходима энциклопедия о растениях. Библиотекарь говорит о том, что энциклопедии на дом не выдаются и предлагает поработать в читальном зале. После заполнения библиотекарем формуляра читатель получает книгу и переходит в читальный зал. Третий читатель хочет сам выбрать книгу. Библиотекарь приглашает его пройти к стеллажам. Игра продолжается, приходят новые читатели, наполняется читальный зал.

**Правила библиотеки:** соблюдение тишины, вежливое общение.

Можно предложить воспитателю выбрать нового библиотекаря. Игра продолжается. Библиотекарь заходит в читальный зал и предлагает книги и журналы из нового поступления. Читатели с интересом знакомятся с новинками.

В заключительной части игры библиотекарь говорит о том, что библиотека закрывается, читатели подходят к абонементу, сдают книги, уходят домой. Библиотекарь наводит порядок на столах, на стеллажах, раскладывает книги по местам, уходит домой.

Воспитатель хвалит детей, задает вопросы: «Чем понравилась игра? Хотели бы вы еще раз поиграть в эту игру? Кто хочет в будущем стать библиотекарем? Что для этого нужно делать?»

**Источник:** <https://infourok.ru/konspekt-syuzhetnorolevoy-igri-biblioteka-983676.html>

### **«Большая игра «В поисках Тотошки»**

**Возрастная адресованность:** для детей старшего дошкольного возраста

**Предполагаемое количество участников:** от 20 и более

**Задачи:**

организовать и обогатить сюжетно-ролевые игры детей;

создать условия для обмена игровым опытом между детьми;

способствовать умению работать в коллективе;

развивать у детей самостоятельность, инициативность в процессе выбора вида деятельности и игровой роли;

формировать умение проявлять инициативу в заботе об окружающих, благодарить за помощь и знаки внимания.

**Материалы, оборудование:** атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Детективное агентство»:** удостоверение детектива; картонный планшет для составления фоторобота; карточки с разными частями тела животных и людей (глаза, нос, уши, туловище, волосы-шерсть разной длины и цвета, одежда); картотека с отпечатками следов и пальцев; гуашь и губка; фотоаппарат; картотека «Досье»; коробка с уликами; карточки из мозаики «Собери цепочку» (цепочка: причина-следствие-причина-следствие); мольберт (или большой лист ватмана); стенд «Их разыскивают»; наборы для рисования; лупа; телефон; камера видеонаблюдения;

атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Зоопарк»:** вывеска «Зоопарк», спецодежда: жилеты, каски, халаты; маски и игрушки животных; куклы; таблички для вольеров; корм; миски для еды; деревья, кустарники, цветы; грузовые машины; конструктор; касса; деньги и банковские карты; чемодан с медицинскими инструментами, медикаментами; фотографии животных;

атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Ветлечебница»:** халаты; медицинские инструменты (грелки, градусники, шприцы, бинты и т.д.); медицинские карты; большие картонные коробки; миски (тарелки), бутылки, ложки; простыни или пеленки; карточки с изображением животных; игрушки и маски животных; ножницы; расчески; банты и резинки для волос; клей; кисти; краски; фотоальбомы с прическами у животных; предметы-заместители - мелкий конструктор, мозаика;

атрибуты для **сюжетно-ролевой игры «Зоомагазин»:** разнообразный ассортимент, необходимый для каждого отдела (для каждого вида животных); вывески для отделов «Корма», «Одежда», «Живой уголок»; одежда продавцов, охранника; бейджи; касса; ценники; весы; чеки; деньги или банковские карты; кошельки; тележки (корзины) и сумки; бумага, карандаши, краски.

Действующие лица: ведущий, старушка Нина Васильевна, воспитатели групп (где организованы игровые площадки), дети

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети старшего дошкольного возраста рассаживаются в музыкальном зале детского сада.

Ведущий: Ребята, кого мы называем «Братья наши меньшие»? Как вы думаете, почему так говорят о животных? Сегодня у нас будут работать игровые площадки, где можно встретить много разных животных и всё, что с ними связано. Это «Зоопарк», «Ветлечебница» и «Зоомагазин».

Входит старушка.

Старушка: Я гуляла в парке, и всё было хорошо. Моя собака Тотошка бегала, прыгала, но потом взвизгнула, сорвалась с поводка и убежала. Может она поранила лапу или её кто-то испугал, я не знаю. Но она скользнула под ваши ворота и больше я её не видела. Помогите найти, пожалуйста!

Ведущий: Ребята, как вы думаете, куда могла забежать Тотошка? поможем найти? Правда придётся открыть ещё одну площадку «Детективное агентство».

Я познакомлю вас с тем, где они находятся. Смотрите внимательно и выбирайте, куда каждый из вас направится. (Ведущий показывает схему с расположением игровых центров).

В группе № находится «Детективное агентство». Там можно расследовать пропажу и составить фоторобот животного, стать сыщиком, криминалистом.

В группе № будет работать «Зоопарк», где можно увидеть множество животных, а также покормить их.

В группе № расположена «Ветлечебница». Там можно осмотреть и полечить животных, стать ветеринарным врачом и медсестрой.

В группе № будет работать «Зоомагазин», где можно приобрести все необходимые предметы и продукты для животных.

(Дети расходятся по группам - игровым площадкам, которые они выбрали, а ведущий со старушкой посещают каждый).

Организация игровой деятельности детей в «Детективном агентстве»  
Воспитатель группы (обращает внимание детей на атрибуты для игры): Ребята, как могут эти атрибуты помочь нам?

Дети рассматривают атрибуты, отвечают. Педагог на основе их ответов формулирует вслух игровые цели «Детективного агентства».

Игровые цели «Детективного агентства»:

Оформить место происшествия.

Составить фотопортрет пропавших (похищенных, подозреваемых).

Распространить портрет пропавших (подозреваемых).

Произвести розыскные мероприятия.

Участие воспитателя в сговоре на распределение ролей по игровым действиям.

Воспитатель: Ребята, кто из вас будет играть роль детективов, которые произведут опрос? (Воспитатель отбирает «детективов» в микрогруппу).

Воспитатель: Ребята, а кто из вас возьмет на себя роль эксперта, который сможет составить фоторобот? А ещё не только составит портрет, но и найдёт подходящие следы. («Эксперты» собираются в микрогруппу).

Воспитатель: Кто будет агентами и помощниками детективов? Нужно будет нарисовать портрет, чтобы распространить его на территории детского сада? Произвести розыскные мероприятия. (В микрогруппу определяются «художники»).

Воспитатель: Ребята, а кто хочет быть клиентом детективного агентства и свидетелями. Вам нужно будет не только описать, что произошло, но и четко и подробно ответить на вопросы. (Формируется микрогруппа «клиентов» и «свидетелей»).

Дети разбирают и распределяют приготовленные для игры атрибуты.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Детективное агентство»:

1 этап. Оформление агентства. «Детективы» оформляют место для приёма клиентов. «Эксперты» и «помощники детектива» раскладывают

оборудование для составления и рисования фотопортрета. «Свидетели» и «клиенты» придумывают истории, с которыми хотят обратиться, раскладывают-прячут улики.

2 этап. Работа с клиентами. «Клиенты» описывают события, рассказывают о произошедшем. «Детективы» воспроизводят запись (раскладывают карточки и делают на них пометки, что стало причиной и следствием), вывешивают их на стенде, делают выводы, дают поручение экспертам. «Эксперты» делают фоторобот, снимают отпечатки и сравнивают их с образцом. «Художники» рисуют портреты для распространения.

3 этап. Розыскные мероприятия. «Агенты» и «Помощники детективов» выезжают на место происшествия, осматривают его, собирают улики. Приходят к «детективу», все вместе продумывают дальнейшие действия. Находят пропавших (похищенное).

В процессе игры могут вводиться новые варианты игры («Ограбление магазина», «ДТП») и новые роли («Грабители», «Водители», «Врачи», «Полицейские»).

Старушка приходит в «Детективное агентство», рассказывает историю ещё раз. Агенты отправляются на поиски.

Организация игровой деятельности детей в «Зоопарке»  
(место проведения – группа №)

Дети рассматривают атрибуты, самостоятельно выбирают и распределяют роли. Педагог вместе с детьми проговаривает вслух игровые цели игры «Зоопарк» и выбирает себе одну из ролей.

Игровые цели «Зоопарка»:

Построить вольеры для животных.

Привезти животных.

Осмотреть животных.

Покормить животных.

Приобрести билеты.

Провести экскурсию по зоопарку.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Зоопарк»:

1 этап. Подготовка зоопарка к приёму животных. «Строители» делают вольеры. «Работники» зоопарка украшают территорию вокруг, расставляют оборудование для кормления, вешают вывеску «Зоопарк» и таблички на вольеры. «Водители» привозят животных. «Кассир» устанавливает кассу, раскладывает билеты.

2 этап. Заселение животных в зоопарк. «Ветврач» осматривает животных, даёт рекомендации об уходе и кормлении. «Работники» забирают животное, отводят (или отвозят) его в вольер, моют его, расчесывают, приносят корм, кормят животное. «Водители» привозят продукты в зоопарк.

3 этап. Открытие зоопарка для посетителей. «Посетители» покупают билеты в кассе. «Экскурсовод» проводит экскурсии по зоопарку. «Фотограф» фотографирует животных и дарит «посетителям» фото. «Посетители» наблюдают, как работники кормят и ухаживают за животными.

Воспитатель подхватывает удачную инициативу детей и помогает в её осуществлении, например нового сюжета («Посетители посещают кафе на территории зоопарка», «На территории зоопарка работает аттракцион «Паровозик») или новой роли («Повар», «Официант», «Водитель паровозика»).

Старушка с «помощниками детектива» посещает зоопарк и находит свою собаку.

Организация игровой деятельности детей в «Ветлечебнице» (место проведения – группа №)

Воспитатель группы (обращает внимание детей на атрибуты для игры): Ребята, что можно делать с этими атрибутами? Для чего вообще нужна ветлечебница?

Дети рассматривают атрибуты, отвечают. Воспитатель на основе их ответов формулирует вслух игровые цели «Ветлечебницы».

Игровые цели «Ветлечебницы»:

Построить вольеры для животных.

Зарегистрировать больных.

Принять больных, назначить лечение.

Оказать больным медицинскую помощь – провести лечебные процедуры.

Наблюдать за больными в палате.

Стать одним из пациентов – заболевшим животным или хозяином заболевшего животного.

Подготовить корм животным.

Создать привлекательный вид животному.

Педагог помогает детям распределить обязанности.

Воспитатель: Ребята, кто из вас будет играть роль пациентов – зверей, которые придут к врачу лечиться? Или кто приведёт своего питомца в ветлечебницу? (Воспитатель отбирает «пациентов» в микрогруппу). Хорошо, ребята, вы обратитесь к врачу за помощью.

Воспитатель: Ребята, а кто из вас возьмет на себя роль регистраторов: тех, кто будет регистрировать больных и направлять их к врачу? («Регистраторы» собираются в микрогруппу).

Воспитатель: Ребята, а кто хочет быть врачом? («Врачи» собираются в мини - группу). Ваша задача - опрашивать больных или их хозяев о том, что у них болит и назначать лечение.

Воспитатель: А ещё нам нужно с вами решить, кто будет делать вольеры для животных, готовить корм для них (формируется микрогруппа «помощников ветеринара»).

Воспитатель (обращается к оставшимся детям): А вы, ребята, будете медсестрами и медбратьями. Ваша задача – помогать врачу в лечении больных и ухаживать за пациентами в палате (формируется микрогруппа «медбратьев и медсестёр»).

Воспитатель: Ребята, чтобы всех животных привести в красивый вид, нам нужен грумер? Кто хотел бы им стать?

Педагог предлагает детям сделать вольеры, выбрать места для регистратуры, кабинета врача. Дети разбирают и распределяют приготовленные для игры атрибуты.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Ветлечебница»:

Этап 1. Обустройство ветлечебницы. «Регистраторы» устанавливают регистратуру, готовят медицинские карты. «Врачи», «медсестры» и «медбратья» подготавливают лечебные средства и медицинские инструменты, «строители» из коробок вольеры. Решают, на чем животные будут спать. «Пациенты» надевают маски животных или хозяева выбирают игрушку животного. Оборудуют отдельный кабинет для грумера: выставляют фотографии животных с прическами, раскладывают инструменты.

Этап 2. Прием пациентов. «Пациенты» или хозяин с животным по очереди подходят к «регистратуре». «Регистратор» заводит медицинскую карту, спрашивает у «пациента» о том, что у него болит, заносит данные в карту (приклеивает наклейку с той частью тела, которая болит) и направляет к нужному «врачу». «Врач» осматривает больного, назначает ему лечение (рисует в карте таблетки, бинт, микстуру или шприц и т. д.). При необходимости отправляет «пациента» в вольер. «Медсестры» и «медбратья» после назначения «врача» оказывают помощь «пациентам»: бинтуют раны, выдают таблетки, ставят градусники, делают уколы. Также они ухаживают за «пациентами», которые находятся в вольере. Расстилают им простыни. Расставляют миски. По схемам готовят еду. Могут отправиться на другую игровую площадку «Зоомагазин» за недостающим питанием. «Грумер» вычесывает шерсть, делает прически.

Этап 3. Окончание приема. «Пациенты» благодарят «персонал» за оказанную помощь.

По инициативе детей или предложению воспитателя могут вводиться новые варианты игры («В зоопарке заболел слон и срочно нужно вызвать ветеринара», «Необходимо подготовить собак к соревнованиям») или новые роли («Водитель», который отвозит врача, животных, «Тренер» учит собак прыгать и танцевать).

Во время игры старушка может посетить игровой центр с найденной Тотошкой для осмотра.

Организация игровой деятельности детей в «Зоомагазине» (место проведения – группа №)

Дети рассматривают атрибуты, самостоятельно выбирают и распределяют роли. Педагог вместе с детьми проговаривает вслух игровые цели «Зоомагазина».

Игровые цели «Зоомагазина»:

Провести рекламную кампанию.

Оборудовать магазин стеллажами, оформить витрины.

Подготовить недостающий товар.

Продажа товара.

Этапы сюжетно-ролевой игры «Зоомагазин»:

1 этап. Подготовка магазина к открытию. «Менеджеры по рекламе» готовят красочные буклеты. «Директор» ставит вывеску магазина,



распределяет «продавцов». «Продавцы» готовят свои отделы, сообщают «директору» о недостающем товаре. «Кассир» готовит свое рабочее место. «Водитель» привозит товар.

2 этап. Рекламная компания. После готовности магазина объявляют об открытии проходим, дарят буклеты.

3 этап. Открытие магазина. «Покупатель» приветствует «продавца», спрашивает совет в выборе корма. «Продавец» советует, взвешивает товар. «Покупатель» оплачивает покупку в кассе, получает сдачу и чек, благодарит. «Покупатели» с животными меряют одежду, покупают.

С целью обогащения сюжета воспитатель включается в игру.

«Покупатели» с детьми выбирают домашнего питомца в «Живом уголке». «Продавцы» консультируют об уходе за животным.

В процессе игровой деятельности могут возникнуть новые сюжеты («Открытие «Аптеки» для приготовления лекарств», «Ателье по пошиву одежды для животных») и новые роли («Фармацевт», «Швея»).

Ведущая со старушкой и Тотошкой посещают магазин, выбирают атрибут для собаки.

После завершения сюжетно-ролевых игр в группах дети возвращаются в музыкальный зал.

Ведущая: С возвращением, ребята! Вы сделали много полезных дел.

Старушка: А самое главное – нашли Тотошку! Спасибо!

Ведущая: До новых встреч в следующем клубном часе.

Дети расходятся по своим группам, где проводится рефлексивный круг.

#### **Источники:**

*Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников. – М.: Линка-Пресс, 2016.*

*Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. - М.: Линка-Пресс, 2009.*

*Технологии эффективной социализации в детском саду и начальной школе. Планирование, результаты, диагностика: [учебно-методическое пособие] / под ред. Н.П.Гришаевой. – М.: Линка-Пресс, 2019.*

*Журнал «Справочник старшего воспитателя» №2' 2019.*

#### **«База отдыха»**

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 15 и более (с участием родителей, законных представителей)

**Материал и оборудование:** экологические знаки, многофункциональные игровые мобильные центры «Рыбалка», «Лесные просторы», корзина, посуда, муляжи еды (овощи, фрукты, хлеб, колбаса, сыр, курица), удочки, ведра, спасательные жилеты, рюкзаки, палатки, костюмы лесника и рыбака; маркеры «автобус» и «лодка», краски, кисти, бумага.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Введение в игровую ситуацию.

Воспитатель: Ребята, прислушайтесь. Что вы слышите?

Воспитатель: Верно, пение птиц, журчание реки, шум деревьев. Это звуки природы. Вам они понравились? А вы знаете, что именно в лесу, у реки человек по-настоящему отдыхает от шума городских улиц. На природе можно провести время с пользой для здоровья. Посмотрите, какой мне дали рекламный буклет. Это приглашение на базу отдыха у реки Оскол. Хотите туда отправиться вместе со мной?

Воспитатель: А как мы сможем туда добраться, ведь это так далеко и нас с вами много? (заказать автобус по телефону, пойти на остановку).

Для поездки используется маркер «автобус».

Воспитатель: Ребята, кто хочет быть водителем? Занимайте свои места. А что же мы еще забыли сделать? (нужно пристегнуть ремни).

Воспитатель: Посмотрите, мы проезжаем мимо парка, я люблю там гулять. А вы что видите за окном?

Воспитатель: Вот мы с вами и на месте. Выходите из автобуса. Какой чистый воздух.

Детей встречает воспитатель, взявший на себя роль директора базы.

Директор базы: Здравствуйте, уважаемые отдыхающие. Мы рады приветствовать вас на нашей базе отдыха. Вы можете отдохнуть с дороги вот в таких домиках (палатках). Я хочу познакомить вас работниками, которые целый день проведут с вами.

В игру вступают родители.

Директор базы: Это наш рыбак. Он покажет, как правильно ловить рыбу и расскажет правила правильного поведения в воде. Наш повар научит вас готовить вкусный и полезный суп из рыбы – уху. А лесник покажет, какие грибы и ягоды можно собирать в лесу.

Дети по желанию выбирают себе занятие: одни идут ловить рыбу, другие – собирать грибы и ягоды, третьи – готовить уху.

Воспитатель: Ребята, а что же мы возьмем с собой в лес? А на рыбалку? А ты что с собой возьмешь? Ничего не забыли? А если вдруг поранимся?

Воспитатель: Может среди вас есть врач?

Дети предлагают ребенка на роль врача.

1 сюжет. Игровая деятельность в мобильном центре «**Лесные просторы**». Дети, отправившиеся в лес, надевают головные уборы и рюкзаки, берут корзины. Используя центр «Лесные просторы», дети разворачивают игровой сюжет: собирают ягоды, грибы и лекарственные растения. Родитель-лесник учит ребят распознавать предупреждающие экологические знаки, рассказывает, как следит за порядком в лесу.

2 сюжет. Игровая деятельность в мобильном центре «**Рыбалка**». До места ловли рыбы дети добираются, применяя маркер «лодка», предварительно надев спасательные жилеты. Во время путешествия рыбак рассказывает о правилах безопасного поведения на воде. Прибыв на место, к игровому центру рыбалка, ребята разворачивают игровой сюжет. Находят себе место для рыбалки и начинают рыбачить: надевать наживку на крючок (прищепку), закидывать леску.

Рыбак: Какую рыбу я поймал? Смотрите, ребята! У нее красные плавники, значит это окунь! А вы, ребята, поймали рыбу?

Рыбак: Ой, ой, я крючком поранился. Кто мне поможет? Спасибо за помощь, будьте осторожны, а то тоже поранитесь.

Рыбак: Кто сколько поймал рыбы сегодня?

Рыбак: Что-то я проголодался.

Воспитатель предлагает вернуться, чтобы пообедать.

3 сюжет. Игровая деятельность **«Приготовление пищи»**. Дети отправляются туда, где есть все необходимые атрибуты: посуда, столовые приборы, муляжи продуктов. Родитель -повар объясняет, что перед приготовлением пищи необходимо надеть колпаки, фартуки, помыть руки. Повар учит детей правильно чистить рыбу, нарезать овощи и пр. После возвращения детей с рыбалки, из леса всех приглашают на обед.

Раздаются звуки грома и молнии.

Директор базы: Уважаемые отдыхающие, начинается дождь. Предлагаю переждать непогоду в уютных домиках.

Воспитатель: Ребята, давайте вместе рассмотрим, какие у вас получились интересные фотографии. А как еще можно передать свои впечатления о рыбалке, походе в лес, чтобы другие увидели?

Воспитатель: Дождь закончился, пора возвращаться обратно в детский сад.

Директор базы: Ребята, вам у нас понравилось? Зимой приглашаем вас на зимнюю рыбалку.

Детям раздаются буклеты, и они возвращаются в детский сад, используя маркер «автобус».

#### **Источники:**

Воронова, В.Я. Творческие игры старших дошкольников. Пособие для воспитателей детского сада. – М.: Просвещение, 1981.

Михайленко, Н.Я. Как играть с ребенком/ Н.Я. Михайленко. – М.: Обруч, 2012.

Журнал «Детский сад будущего – галерея творческих проектов» - №07' 2016.

#### **«Семья», «Ателье», «Автосервис», «Кафе», «Больница»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 3-7 человек.

**Материал, оборудование:** куклы, мебель, посуда, кукольная одежда, атрибуты для оформления домика, садовый инвентарь, инструменты, мяч, скакалка, руль, предметы - заместители, спецодежда для швеи, пуговицы, молнии, швейная машинка, спецодежда для закройщика, измерительная лента, выкройка, ножницы, иголки, мелок, униформа для приемщицы, журнал, телефон, ручка, машины, форма для водителя, руль, багаж пассажира, бутафорские деньги и пластиковая карта, спецодежда автослесаря, наборы автослесарных инструментов, спецодежда шиномонтажника, наборы инструментов для шиномонтажа, скатерть и салфетки, посуда для сервировки, спецодежда для официанта, папки меню, поднос, кошелек, униформа для повара, плита, муляжи продуктов питания, набор посуды кухонной, униформа для администратора, записная книжка, телефон, спецодежда для кассира,

кассовый аппарат, кошелек, спецодежда для уборщицы, ведро, щётка, тряпка, регистратор: спецодежда для регистратора, компьютер, телефон, ручка, журнал для записи приема больных, медицинская карточка, талон, врач: спецодежда для врача, шпатель, фонендоскоп, рецепт, медсестра: спецодежда для медсестры, шприц, назначение, капельница, стоматолог: зеркало для осмотра полости рта, пломба, сверло, зубная щетка, паста, окулист: таблица для проверки зрения, очки, ретиноскоп, глазные капли.

### **Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

При организации сюжетно-ролевой игры «Алгоритмы ролевого поведения в сюжетно-ролевой игре» знакомят детей с правилами, устанавливающими последовательность действий, цель и задача которых состоит в достижении необходимого результата. Ребёнку интересна не сама игра, а взаимоотношения между персонажами. Именно поэтому дети не любят брать на себя роли, которые им непонятны, «алгоритм» в доступной форме сообщает ребенку какая это профессия и как нужно выполнить ролевое действие в данной игре. Само слово «алгоритм» подразумевает под собой чёткое выполнение действий, что приводит к решению поставленной цели в любой области знания. Цепочка действий – алгоритмический процесс – каждое действие – шаг. Алгоритм в картинках наиболее понятен и приемлем для детей дошкольного возраста. Каждый шаг алгоритма изображен с помощью картинок, соответствующих той или иной профессии.

Алгоритмы ролевого действия.

«Мама»

Заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать, стирает, убирает в комнате, гладит белье, готовит обед, моет посуду.



«Папа»

Выполняет тяжелую работу по дому, зарабатывает деньги, ходит в магазин за покупками, гуляет с ребенком, помогает маме по дому.



**«Старший брат (сестра)»**

Слушает родителей, убирает свои вещи на место, самостоятельно раздевается и одевается, самостоятельно кушает, помогает накрывать на стол, заботиться о своей младшей сестре(брате).



**«Ребенок»**

Слушает родителей, убирает игрушки за собой, самостоятельно раздевается, с небольшой помощью одевается, самостоятельно кушает, помогает накрывать на стол, делиться с друзьями игрушками.



**«Дедушка»**

Принимает участие в уходе за внуками и в их воспитании (читает книгу, играет, гуляет, дает нужные советы).



**«Бабушка»**

Принимает участие в уходе за внуками и в их воспитании (готовит обед, кормит, гуляет, купает и т.д.)



**«Тетя и дядя»**

Приходят в гости, помогают при необходимости по хозяйству, вместе ездят на дачу, организуют пикник, ходят вместе в кино, дарят подарки на семейные праздники.



**«Друзья»**

Приходят в гости, играют в игры, гуляют и играют в спортивные игры, гуляют в парке, ходят в кафе, учатся вместе в школе.



**«Заказчик»**

Приходит в ателье, делает заказ, примерка, забирает одежду.



**«Швея»**

Надевает спецодежду, подготавливает оборудование, пришивает пуговицы, вставляет молнии, утюжит.





**«Закройщик»**

Надевает спецодежду, снимаем мерки, делает выкройку, кроет, проводит примерку изделия.



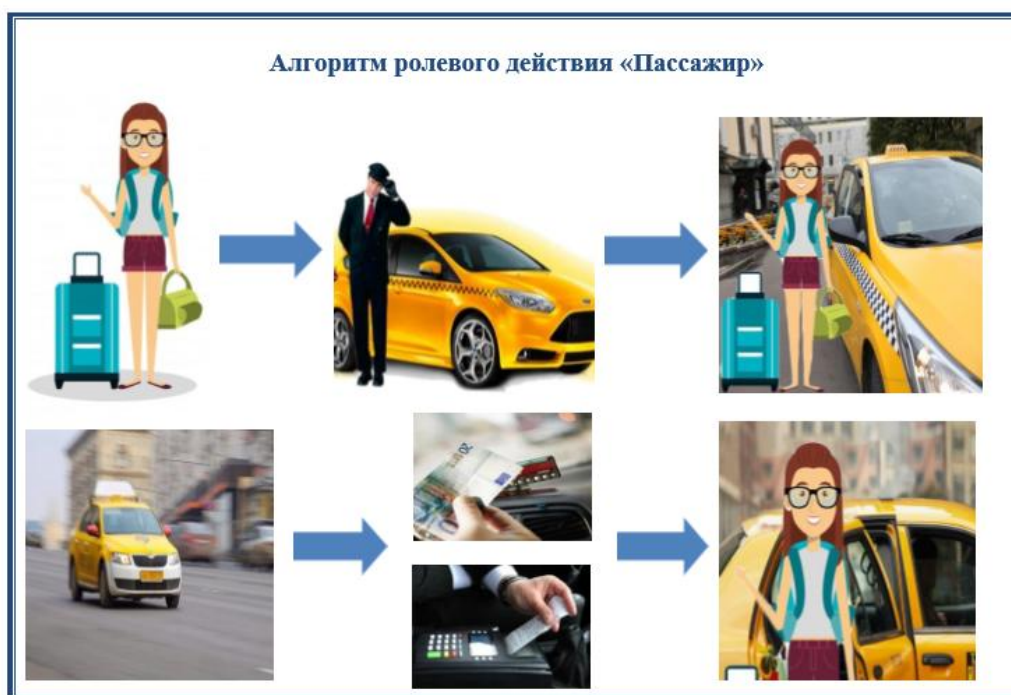
**«Приемщица»**

Надевает униформу, оформляет заказ, передает заказ закройщице, получает деньги за выполненный заказ, выдает заказ.



«Пассажир»

Садится, едет, благодарит, выходит.



«Шиномонтажник»

Проводит технический осмотр шин, колес, меняет колеса.



«Водитель»  
 Приезжает, забирает, везет, привозит.



«Автослесарь»  
 Проводит осмотр, ремонтирует, выдает владельцу.



«Посетители»

Приходят в кафе, присаживаются за стол, изучают меню, делают заказ, кушают, оплачивают заказ.



«Официант»

Надевает фартук, принимает по меню заказ, приносит заказ, принимает оплату.



**«Повар»**

Надевает униформу, готовит рабочее место, моет, режет, жарит, отдаёт заказ официанту.



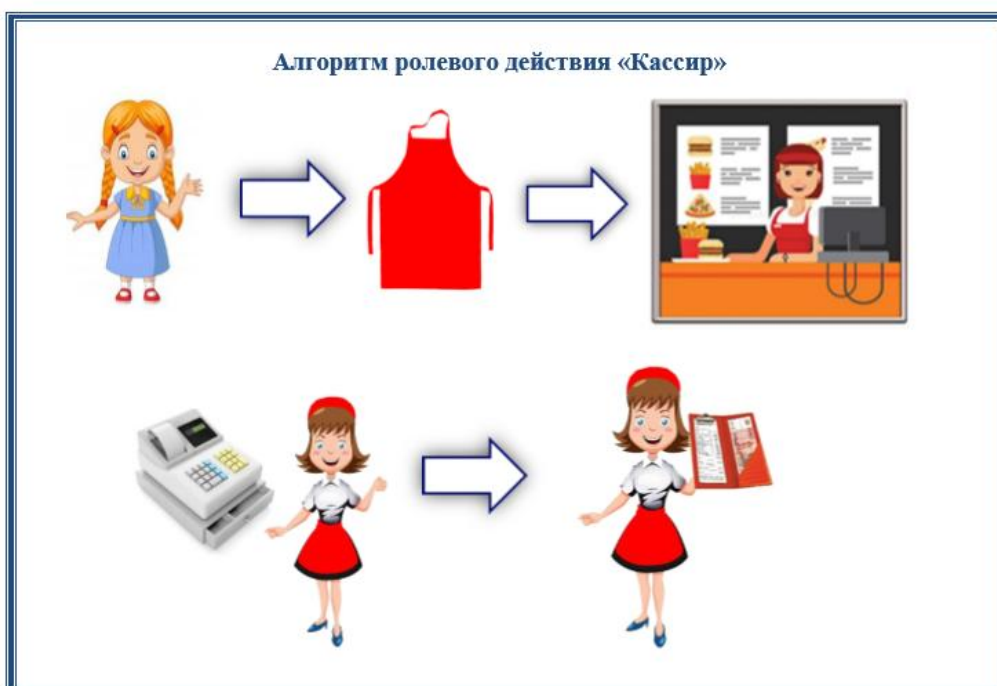
**«Администратор»**

Надевает униформу, встречает посетителей, принимает заказы по телефону, помогает выбрать свободный стол.



**«Кассир»**

Надевает спецодежду, занимает рабочее место, принимает оплату, выдаёт чек.



**«Уборщица»**

Надевает спецодежду, берёт оборудование, подметает, моет.



### «Регистратор»

Надевает спецодежду, приветствует пациентов, ищет медицинскую карту, выдает талон к врачу, выдает медицинскую карточку.



### «Пациент»

Приходит к врачу, рассказывает, что болит, показывает горло, получает рецепт.



**«Врач»**

Надевает спецодежду, подготавливает оборудование, принимает больного, осматривает горло, слушает, назначает лекарство.



**«Медсестра»**

Надевает спецодежду, беседует с больными, делает укол, выписывает направления на обследование, ставит капельницу.





**«Стоматолог»**

Надевает спецодежду, осматривает полость рта, удаляет зуб, пломбирует больной зуб, напоминает пациенту правила гигиены зубов.



**«Окулист»**

Надевает спецодежду, проверяет зрение, при необходимости назначает лечение и подбирает очки, дает рекомендации по сохранению зрения.



**Источник:**

1. А.Н. Харчевникова, В.А. Деркунская «Сюжетно-ролевые игры для социализации детей», АРКТИ 2017.
2. Н.А. Короткова «Сюжетная игра старших дошкольников (5-7 лет)», Ребёнок в детском саду, 2006.

**«Супергерои Лего-спасатели»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-12 человек.

**Материал, оборудование:** конструктор Лего-дупло.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Перед началом игры воспитатель приносит в группу Лего-человечка и организует беседу с детьми о том, что это не простой человек, а Супергерой. Затем выясняет у детей, кто такие супергерои и где их можно встретить в реальной жизни. После вступительной беседы он предлагает ребятам создать своих супергероев в волшебной Лего-стране. Воспитатель вместе с Лего-человечком выступает в роли диспетчера спасательной службы. Они вместе с детьми придумывают чрезвычайные ситуации, помогают детям распределить роли в команде Супергероев Лего-спасателей. Затем дети создают фирурки спасателей и игровой сюжет из деталей конструктора Лего.

После того как все элементы игрового сюжета созданы дети от имени своих героев находят выход из проблемной ситуации (спасают от наводнения, борются с пожарами, оказывают помощь пострадавшим...).

По окончании игры Лего-диспетчер (воспитатель) вместе с детьми подводят итоги игры, четко повторяя и закрепляя алгоритм поведения в чрезвычайной ситуации. Вместе они обсуждают чувства и переживания Супергероев.

Игра предполагает соблюдение общих правил взаимоотношений в игре, а также правил поведения в соответствии с выбранной ролью и игровой ситуацией. Правила обговариваются с детьми после определения игрового сюжета.

Игровые действия детей выбираются в соответствии с игровым сюжетом, который придуман детьми.

Примеры игровых сюжетов: «Наводнение в зоопарке», «Малыш заблудился в лесу», «В доме случился пожар», «Помощь пострадавшим после ДТП».

Воспитатель помогает обозначить чрезвычайную ситуацию, распределить игровые роли максимально поддерживая инициативу детей. Если дети испытывают трудности или возникают какие-то конфликтные ситуации воспитатель, от имени диспетчера, помогает их преодолеть. Организует анализ ситуации и пути ее решения.

**Источник:**

<https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-supergeroi-lego-spasateli.html>

### «Экологический патруль»

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10 человек.

**Материал, оборудование:** халаты, перчатки, мусорные мешки, наборы мини- лаборатории, наборы «скорая помощь», образцы растений, игрушки (животные, птицы, рыбы).

**Ход игры(правила, игровые действия, руководство):**

Из новостей дети узнали о загрязнении местной реки.

Было решено создать «экологический патруль» и отправиться на место происшествия.

В состав «экологического патруля» вошли: экологи, спасатели, ветеринары. (Распределяются роли, обговариваются действия всех специалистов. Дети надевают костюмы, загружают необходимое оборудование в автобус.)

После прибытия на место, дети выясняют, что же произошло (по лесу разбросан мусор, лежат больные звери; по реке плавают пятна нефти, на берегу лежат птицы).

Спасатели проводят спасательные действия.

Экологи разворачивают лабораторию, берут пробу воды и проводят исследования (опыт: «Фильтрация воды», «Нефтяное пятно», «Какое перо?»). Берут образцы растений в лесу и выясняют, в каком состоянии находится лес (результаты исследований заносятся в журнал).

Ветеринары обустроивают госпиталь, оказывают помощь пострадавшим животным.

В штабе организовывается круглый стол с присутствием всех специалистов. Экологи дают оценку экологической обстановки, намечается работа по исправлению экологической ситуации.

Дети выполняют действия, соответствующие выбранной роли.

- выбор объекта исследований;

- создание лаборатории;
- изучение экологической обстановки (пробы воды);
- проведение опытной работы;
- занесение результатов исследований в журнал;
- подведение итогов исследований;
- работы по исправлению экологической ситуации.

Сговор на игру: воспитатель вводит детей в новую игровую обстановку.

Воспитатель берёт на себя роль руководителя «экологического патруля», координирует работу всех специалистов.

Анализ игры, подведение итогов.

**Источник:**

1.Иванова, А. И. *Методика организации экологических наблюдений и экспериментов в детском саду: Пособие для работников дошкольных учреждений* / А. И. Иванова. – М.: ТЦ Сфера, 2004. – С. 3–5.

2.Губанова, Н. Ф. *Игровая деятельность в детском саду* / Наталья Губанова. - М.: Мозаика-Синтез, 2017. – 997с.

**«Путешествие на корабле»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10 человек

**Материал, оборудование:**строительный материал (мягкие модули, детские стулья), атрибуты для игры: бескозырки, медицинский халат, аптечка, накладные наушники, спасательный круг (надувной), обруч, якорь, штурвал, бинокли, подзорная труба, радар, навигатор, компас, микрофон, пульт управления, клавиатура, куклы, фартук и колпак для кока, набор посуды, муляжи продуктов питания - фруктов, овощей, швабра, ведро.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Воспитатель:**

Солнце светит озорное,  
Мы веселые с утра,  
В путешествие морское,  
Нам отправиться пора!

Звучит тревожный сигнал «SOS» и сообщение (по громкой связи): «Всем, всем кто нас слышит, просим о помощи! Корабль «Смелый» потерпел кораблекрушение возле острова «Буян»

**Воспитатель:** Дети, к нам поступил сигнал о помощи. Что нам делать?

**Дети:** Нам нужно отправиться на помощь.

**Воспитатель:** На чем мы можем отправиться на помощь, попавшим в кораблекрушение?

**Дети:** На корабле.

**Воспитатель:** А что для этого нужно?

**Дети:** Построить корабль.

**Воспитатель:** Из чего вы можете это сделать?

**Дети:** Из мягких модулей и стульев.

**Воспитатель:** Приступайте к работе.

(Дети строят из мягких модулей и стульев корабль)

**Воспитатель:** Наш корабль готов. Ребята, кого выберем капитаном?

**Дети:** Владика.

**Воспитатель:** Почему?

**Дети:** Потому, что он умный, серьезный, сильный и ответственный.

**Воспитатель:** Да вы правы, дети, капитан должен много знать наук: астрономию, математику, географию, уметь ориентироваться по звёздам ночью.

- Владик, ребята выбрали тебя капитаном корабля, а ты знаешь, что должен уметь капитан?

**Капитан:** Я должен уметь четко отдавать приказы, контролировать работу команды, объявлять маршрут.

**Воспитатель:** Капитан у нас есть, теперь он должен набрать себе команду, ребята, а кто еще нужен на корабле во время плавания?

**Дети:** Штурман, радист, матросы, кок, доктор.

**Воспитатель:** Капитан Владик, кто в твоей команде будет штурманом?

**Капитан:** Я назначаю штурманом Артема.

**Воспитатель:** Артем, ты знаешь, что должен уметь штурман.

**Штурман:** Штурман должен уметь следить за маршрутом плавания и уметь пользоваться навигатором.

**Воспитатель:** А кто будет радистом?

**Капитан:** Радистом будет Лёня.

**Воспитатель:** Леня, расскажи обязанности радиста.

**Радист:** Радист должен хорошо слушать, улавливать радиозвуки, вовремя и четко передавать информацию.

**Воспитатель:** Уважаемый капитан, кого же ты выберешь матросами?

**Капитан:** ....

**Воспитатель:** Что должны делать матросы на корабле?

**Матросы:** Расправить паруса, сбросить якорь, спасательный круг, мыть полы, красить, чистить, ловить рыбу.

**Воспитатель:** А кто будет на корабле доктором?

**Капитан:** ....

**Воспитатель:** Расскажи свои обязанности.

**Доктор:** Доктор хорошо знает, где у человека расположены сердце и другие органы, может оказать первую медицинскую помощь (забинтовать, обработать рану, померить давление и пульс, сделать укол)

**Воспитатель:** А кто будет выполнять работу кока?

**Капитан:** Никита

**Воспитатель:** Что должен уметь кок?

**Кок:** Кок должен уметь вкусно готовить.

**Воспитатель:** Ребята, а можно я буду диспетчером?

**Дети:** Да.

**Педагог:** Что я должна делать?

**Дети:** Диспетчер находится на земле и передает на корабль информацию по радиосвязи. (Через диспетчера команда корабля держит связь с землей).

**Воспитатель:** Теперь, раз каждый из команды знает свои обязанности, возьмите с собой все необходимое каждому из вас в плавании и займите свои места.

(Дети отбирают атрибуты из игровых уголков и занимают места на корабле. Капитан берет: фуражку, подзорную трубу, пультуправления, компьютер; штурман: навигатор, бинокль, штурвал; радист: наушники, радар, клавиатура; кок: набор посуды, продукты, фартук, колпак; доктор: медицинский халат, шапку, аптечку; матросы: ведра, тряпки, швабры, якорь, сети, спасательный круг.)

**Диспетчер:** Капитан, как вы назовёте ваш корабль?

**Капитан:** Наш корабль называется «Быстрый»

**Диспетчер:** Вывесите название своего корабля.

Дети собирают из букв название корабля и размещают их в заранее подготовленные кармашки.

**Диспетчер:** Под каким флагом вы отправитесь в путь?

**Дети:** Под Российским, потому что мы живём в России, мы россияне.

**Диспетчер:** Доктор, доложите, какое самочувствие у команды корабля.

**Капитан:** Команда, построится на палубе, быть готовыми к осмотру.

(Доктор подходит к каждому члену команды осматривает, проверяет пульс.)

**Доктор** Задаёт вопросы членам команды:

- Не кружится ли голова?

- Вас не тошнит?

- У вас всё в порядке?

- Как вы себя чувствуете?

**Доктор:** Капитан Владик, разрешите доложить?

**Капитан:** Докладывайте.

**Доктор:** Все члены команды здоровы, чувствуют себя отлично.

**Диспетчер:** Уважаемые члены команды, а знаете ли вы, от чего зависит успех морского плавания?

**Дети:** От надёжности и прочности корабля, от погодных условий, от опытности капитана.

**Диспетчер:** Как вы понимаете пословицу «Один за всех и все за одного!»

Высказывания детей.

**Диспетчер:** Верно, если вся команда на корабле дружная. Только благодаря, слаженным действиям команды можно преодолеть все опасности и трудности путешествия.

**Диспетчер:** Погода ясная, всем приготовиться к выходу в море.

**Капитан:** Поднять флаг, проверить радиосвязь, отдать швартовые.

**Матрос:** Есть отдать швартовы.

**Капитан:** Поднять якорь.

**Матрос:** Есть поднять якорь.

**Капитан:** От винта! Право руля! Полный вперёд! Так держать.

**Штурман:** Есть право руля! Полный вперёд!

(Дети под музыку исполняют песню «Плывем под парусами», музыка Давида Львова-Компанейца, слова Сергея Богомазова)

После песни дети «плывут» и выполняют свои обязанности: матросы забрасывают сеть в море и вылавливают рыбу, отдают её коку. Кок в это время готовит обед и т.д.

**Диспетчер:** Корабль «Быстрый» приём, приём! Как меня слышите? Доложите, где вы находитесь?

**Радист:** Слышу вас хорошо. Корабль «Быстрый» вышел в открытое море.

**Диспетчер:** Радист корабля «Быстрый» укажите свои координаты нахождения в море?

**Радист:** Приём, приём, мы идём прямо по курсу на юг.

**Диспетчер:** Следуйте данному курсу.

**Капитан:** Кок, доложите меню на обед.

**Кок:** Докладываю, сегодня на обед на первое - уха, на второе - макароны «по-флотски», на третье - компот.

(Кок разносит на подносе обед)

**Диспетчер:** Приём! приём! Капитан корабля «Быстрый» примите очередную радиограмму: «Надвигается шторм! Вам необходимо причалить в ближайшее безопасное место, переждать шторм. Как поняли? Приём!»

**Радист:** Приём, приём! Вас понял! Переждать шторм в безопасном месте.

**Штурман:** Докладываю капитану: «Прямо по курсу вижу остров»

**Капитан:** Бросить якорь! Команда, приготовиться к высадке на остров!

Осмотреть остров!

Члены команды ходит по острову и рассматривает все вокруг. На острове они встречают несколько животных (фото).

**Диспетчер:** Приём! приём! Капитан корабля «Быстрый», доложите обстановку.

**Капитан:** Прием, прием! Докладываю обстановку. Команда корабля «Быстрый» высадилась на острове.

**Диспетчер:** Вас понял. Сообщаю: погода снова ясная, вы можете продолжить путь к спасению корабля «Смелый».

**Капитан:** Поднять флаг, проверить радиосвязь, отдать швартовые.

**Матрос:** Есть отдать швартовы.

**Капитан:** Поднять якорь.

**Матрос:** Есть поднять якорь.

**Капитан:** От винта! Право руля! Полный вперёд! Так держать.

**Штурман:** Есть право руля! Полный вперёд!

Корабль продолжает плавание.

**Штурман:** Докладываю капитану «Прямо по курсу вижу корабль «Смелый», подплываем.

**Капитан:** Матросы, приступите к спасению потерпевших!

Матросы спасают пассажиров корабля «Смелый»

**Капитан:** Доктор, приготовьтесь для оказания первой медицинской помощи.

Доктор перебинтовывает, ставит градусники, даёт лекарство.

**Капитан:** Кок, напоите горячим чаем потерпевших.

**Диспетчер:** Капитан, доложите, как чувствуют себя члены команды корабля «Быстрый» и команды корабля «Смелый».

**Капитан:** Моя команда чувствует себя хорошо, члены корабля «Смелый» спасены и чувствуют себя удовлетворительно.

**Диспетчер:** Поздравляю с успешно выполненным заданием!

**Капитан:** Взять курс в родной порт «Маслова Пристань»! Лево руля! Полный вперед!

**Штурман:** Есть лево руля! Полный вперед!

**Капитан:** Доктор, доложите о состоянии пострадавших.

**Доктор:** Докладываю, состояние пострадавших стабильное.

**Капитан:** Диспетчер, доложите о прогнозе погоды.

**Диспетчер:** Погода ясная, шторма не ожидается.

**Штурман:** Товарищ капитан, на горизонте показался порт «Маслова Пристань»

**Капитан:** Стоп, машина! Сбросить якорь!

**Матрос:** Есть сбросить якорь!

**Капитан:** Команда стройся! Наше задание выполнено, люди спасены. С возвращением на берег! Даю команде два дня отдыха.

**Воспитатель:** Ребята, вы провели спасательную операцию очень успешно. Мы с вами читали, что на каждом морском судне ведётся бортовой журнал. Мы тоже можем составить такой журнал, в котором с помощью рисунков отобразим ваше путешествие.

**Правила игры:** Дети договариваются между собой о сюжете игры, распределяют роли, каждый ребенок берет материалы для игры, в соответствии с выбранной ролью. Воспитатель напоминает детям правила поведения во время игры: не отнимать материалы игры, не толкать друг друга, не мешать играть, действовать в соответствии с ролью, вежливо обращаться с просьбами.

### «Туристическое агентство»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-10 человек

**Материал, оборудование:** загранпаспорта, банковская карта, авиабилеты, путевки, альбомы о странах, флаги разных стран, бейджики и отличительные знаки для сотрудников турагентства, экскурсовода, детские ноутбуки, сувениры из разных стран, кассовый аппарат, телефоны, чемоданы сумки; кошельки, «деньги»; вывеска «Туристическое агентство».

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**



Воспитатель показывает рекламный буклет туристического агентства.

**Воспитатель:** Какая заманчивая реклама! Как много на свете интересных и удивительных мест, где мы еще ни разу не были! Так и хочется отправиться в путешествие. Ребята, а вы хотите попутешествовать? (Да!!!!)

Как вы думаете, что необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось? (Отправиться в туристическое агентство, выбрать страну, отель, купить путёвку и билеты, собрать вещи и отправиться в путешествие).

А давайте откроем своё туристическое агентство! (Давайте!) Что для этого нужно?

(Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли (директор, менеджер по туризму, экскурсоводы, кассир, туристы).

**Воспитатель:** Я предлагаю назвать наше туристическое агентство «Акварель». А теперь прошу сотрудников агентства пройти на свои рабочие места и подготовить их к работе, а туристов (клиентов), подготовиться к посещению агентства. (Каждый ребенок, согласно роли, подбирает себе атрибуты)

Бой часов: (голос диктора: «московское время 9 часов»)

**Директор агентства** обращается к сотрудникам:

- Уважаемые сотрудники, коллеги. Сегодня мы открываем наше агентство «Акварель». Будет много клиентов. Убедительно прошу всех сотрудников быть вежливыми с клиентами, оказывать им необходимую помощь и давать консультации.

**Менеджер:** Здравствуйте! Турагентство «Акварель» приветствует вас!

**Клиенты:** Здравствуйте!

**Менеджер:** Чем мы можем вам быть полезны?

**Клиенты:** Мы, семьёй хотели бы попутешествовать.

**Менеджер:** Вы уже выбрали маршрут, или желаете познакомиться с нашими предложениями?

**Клиенты:** Мы еще не решили, а что вы можете предложить?

**Менеджер:** На сегодняшний день у нас разработано 5 интересных маршрутов. Наши туроператоры познакомят вас со своими направлениями.

**Экскурсовод:** 1. Россия - самая крупная страна в мире. В нашей стране очень много красивых и удивительных мест. В первую очередь, я думаю, что вам будет интересно посетить столицу нашей Родины - Москву, побывать на Красной площади и посмотреть на Московский Кремль.

(Рассказывая, экскурсовод показывает клиентам альбом с фотографиями названной страны (города)).

**Экскурсовод:** 2. Любителям животных, ярких красок советую посетить гостеприимную Индию. Индия - страна слонов, индийского чая и тигров. Корова в Индии - священное животное, которое свободно разгуливает по улицам. А также сможете понаблюдать за заклинателями змей - факирами.

**Экскурсовод:** 3. А кто желает покататься на верблюде - корабле пустыни, тому надо обязательно поехать в Египет. Египет - страна песков, верблюдов и пирамид. Пирамиды - это символ Египта. Пирамиды строились очень долго. В Древнем Египте жили фараоны и именно для них строили эти пирамиды.

**Экскурсовод:** 4. А тем, кто внимательно следит за модой и её новинками, мы предлагаем маршрут во Францию. Франция - страна духов и моды. Символ страны Эйфелева башня, парк Диснейленд. Для кого-то Франция – это романтика, для кого-то это просто отличный повод провести каникулы.

**Экскурсовод:** 5. Хотите увидеть английскую королеву и её дворец? Тогда вам нужно в Англию. Её столица - Лондон. Это страна туманов, двухэтажных автобусов. Символ Англии - башня с часами Биг-Бен.

**Менеджер:** отдых в этих странах (показывает на макеты, флаги) обещает вам морские прогулки, развлечения в аквапарке, интересные экскурсии, удивительную кухню народов мира. И так вы определились с направлением?

**Клиент:** Да, мы решили посетить Индию.

**Менеджер:** На сколько дней?

**Клиент:** На 7 или 10 дней.

**Менеджер:** На какую сумму вы рассчитываете?

**Клиент:** Мы хотели бы путёвку на троих, где всё включено. В пределах 5000 тыс.

**Менеджер:** У нас как раз есть такая горящая путёвка в Индию, всё включено на 7 дней.

**Менеджер:** А загранпаспорта у вас есть?

**Клиент:** Да, конечно!

**Менеджер:** Вам надо оформить путевку и оплатить в кассе. Вы какой вид транспорта предпочитаете?

**Клиент 1:** Самолет.

**Менеджер:** Билеты у нас будете покупать?

**Клиент 1:** Да, это очень удобно.

**Менеджер:** Тогда пройдите, пожалуйста, в кассу и оплатите. А я пока оформлю все документы.

Клиент подходит к кассиру.

Кассир в это время считает деньги, раскладывает их по ячейкам.

**Клиент:** Здравствуйте, посчитайте мне, пожалуйста, путевку на троих и авиабилеты до Индии.

**Кассир:** Добрый день, каким классом вы желаете полететь: эконом, бизнес или первым классом?

**Клиент 1:** Бизнес класс, пожалуйста.

**Кассир:** Хорошо, с вас 5000 рублей, расплачиваться будите наличными или картой?

**Клиент 1:** Я расплачусь банковской картой.

**Кассир:** Отлично.

**Менеджер:** Ваши документы готовы. Приятного вам путешествия!!!

**Клиенты:** Спасибо вашему турагентству за то, что помогли нам выбрать страну для путешествия и оформить путёвку!!!

**Правила игры:** Дети договариваются между собой о сюжете игры, распределяют роли, каждый ребенок берет материалы для игры, в соответствии с выбранной ролью. Воспитатель напоминает детям правила поведения во время игры: не отнимать материалы игры, не толкать друг друга, не мешать играть, действовать в соответствии с ролью, вежливо обращаться с просьбами.

**Игровые действия (в соответствии с ролями):**

**Клиенты** (туристы) (семья: мама, папа, дети) Собираются в путешествие. Семья приходит в турагентство, чтобы купить путевку для путешествия.

**Менеджер:** Встречает клиентов, помогает им выбрать направление маршрута, оформляет им путевки.

**Экскурсовод:** Рассказывает о странах (маршрутах) куда можно отправиться, используя презентацию фотоальбома страны с достопримечательностями, демонстрирует сувениры из этих стран.

**Кассир:** Принимает оплату за путевки и авиабилеты.

**Руководство** игрой осуществляет воспитатель, принимая на себя роль директора агентства. Таким образом, в игровой форме направляет действия детей.

### **«Кафе «Сладкоежка»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10 человек

**Материал, оборудование:** бейджики: «администратор», «официант», «кассир», униформа для официанта, кассира, водителя, повара, скатерти для столика; разносы, папки-меню с картинками, касса, муляжи фруктов из пластмассы, изделия пирожных, пиццы, бутербродов, мороженого, тортов, игрушечная столовая и кухонная посуда, салфетки бумажные, кошельки, сумки, деньги и чеки, ручки и блокноты для записи заказов, вывеска «кафе «Сладкоежка»», для импровизации автобуса стулья, руль.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Воспитатель:** - Ребята, Полина пришла в детский сад очень нарядная. У нее сегодня замечательный день, ей исполнилось 6 лет. И свой день рождения она хочет отметить вместе с нами. Но только не знает, где и как отметить.

- Ребята, а где можно отметить день рождения? (Ответы детей).

- А давайте-ка устроим свое кафе!

Дети «строят» кафе: расставляют столы, стульчики, выделяют место под стойку. Воспитатель предлагает детям самим придумать ему название.

**Воспитатель:** - Кто работает в кафе? (Ответы детей). (Повар, официант, администратор, и так далее).

- Что делает повар? (Ответы детей) (Повар — готовит еду);

- Что делает официант? (Ответы детей) (Официант — подает меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям)

- Что делает администратор? (Ответы детей) (Администратор — встречает посетителей)

**Воспитатель:** - Давайте вспомним правила поведения в общественных местах? (Ответы детей).

Распределение ролей:

**Воспитатель:** - Дети, а кто будет посетителем, администратором, поваром, официантом?

- Ребята, занимайте, пожалуйста, свои игровые места (повар, администратор, официант).

- А для начала нам нужно позвонить в кафе и заказать столик для празднования дня рождения Полины.

Диалог администратора и воспитателя:

-Алло, это кафе «Сладкоежка»?

-Да

-Можно нам сделать заказ столик для нашей именинницы.

- Сколько вас будет человек? (6 человек)

**Воспитатель:** - Заказ сделали.

- Ребята как вы думаете, как нам можно добраться до кафе?

(Ответы детей — На машине, на такси, на автобусе и так далее.).

- Тогда садимся в автобус и поедem в кафе.

Дети строят автобус из стульчиков и руля.

**Водитель:** - Уважаемые пассажиры, пожалуйста, садитесь в автобус. (Идет обыгрывание поездки на автобусе).

**Водитель:** - Остановка кафе «Сладкоежка».

- Полина, веди нас в кафе — мы будем отмечать твой день рождения.

**Администратор:** - Здравствуйте, добро пожаловать в наше кафе!

Пожалуйста, присаживайтесь за столик, сейчас к вам подойдет официант.

**Официант:** - Здравствуйте! Возьмите, пожалуйста, меню (дети выбирают блюда)

- Что будете заказывать? Это всё?

Официант идет к повару, кассиру.

Дети в это время поздравляют именинницу, дарят открытки.

Официант приносит заказ, желает приятного аппетита.

**Официант:** - Уважаемые гости сегодня наш повар испек торт для именинницы.

**Дети:** - Спасибо.

**Официант:** - Вы будете еще что-нибудь заказывать?

**Дети:** - Нет, спасибо.

**Официант:** - С вас 200 рублей.

**Дети:** - Возьмите, пожалуйста.

**Официант:** - Подождите, я сейчас принесу сдачу. (Пробивает чек в кассе)

**Администратор:** - Надеюсь, вам у нас понравилось?

**Дети:** - Да, очень.

**Администратор:** - Приходите к нам еще. Будем очень рады!

**Дети:** - Спасибо, обязательно.

## «Театр»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 15 человек

**Материал, оборудование:** ширмы, афиши, билеты, костюмы, элементы костюмов, стулья, искусственные цветы, колокольчик, руль, дорожный знак «Автобусная остановка» (2штуки), таблички «Касса», «Костюмерная», «Гримерная», «Буфет», игрушечная посуда, муляжи продуктов, мебель, сумки, кошельки, декорации для спектакля, театральные буклеты, иллюстрации.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Игровые действия (в соответствии с ролями):**

В автобусе и в театре люди ведут себя вежливо и спокойно.

За проезд в автобусе нужно платить за проезд.

Чтобы попасть в театр необходимо приобрести билет в кассе.

После трех звонков в зале все зрители должны находиться на своих местах, в зале полная тишина.

Артисты перед выступлением репетируют.

Бутафор подготавливает сцену.

В буфете продаются бутерброды и напитки для зрителей.

Зрители аплодируют артистам и дарят цветы.

**Руководство** игрой осуществляет воспитатель, направляет действия детей.

**Роли:** Артисты (заяц, лиса, пес, бык, медведь, петух), зрители, кассир билетной кассы театра, гример, костюмер, бутафор, работник театрального буфета, водитель автобуса, кондуктор.

**Воспитатель:** - Ребята, вы были когда-нибудь в театре?

Дети рассказывают о своих походах в театр.

**Воспитатель:** - Сегодня я хочу вам предложить оправиться еще раз в театр. А на чем мы можем туда добраться?

**Дети:-** На автобусе.

Дети из стульев строят автобус.

**Воспитатель:** - Прежде, чем мы сядем в автобус, нам надо выбрать кого?

**Дети:** - Водителя автобуса и кондуктора.

**Воспитатель:** А как мы это сделаем?

**Дети:-** Нам поможет считалочка.

Дети считаются, выбирают водителя и кондуктора, берут атрибуты для игры.

Дети – пассажиры занимают места на автобусных остановках.

В автобусе дети расплачиваются с кондуктором, получают от него билеты, едут до остановки «Театр».

**Воспитатель:-** Ну, вот мы с вами приехали в театр. Интересно, какой спектакль сегодня идет в театре?

Воспитатель обращает внимание детей на театральную афишу.

Дети говорят, что сегодня в театре спектакль по сказке Лиса и заяц.

**Воспитатель:** - Ребята, прежде чем мы зайдем в театр, давайте распределим роли.

Воспитатель распределяет роли, которые будут исполнять дети и обговаривает их вместе с детьми.

Дети отправляются на свои «рабочие места».

Артисты, гример, костюмер, бутафор идут готовиться к спектаклю.

Бутафор оформляет сцену.

Работник буфета раскладывает товары в буфете. Зрители идут в кассу, покупают билеты и ждут начала спектакля в фойе, смотрят журналы и буклеты. Когда звучит третий звонок, зрители садятся в зале, к ним присоединяются гример, костюмер, кассир, работник буфета.

Дети показывают спектакль. После просмотра спектакля зрители аплодируют артистам, кричат «Браво!», дарят цветы.

После спектакля зрители идут в буфет, к ним присоединяются артисты и работники театра, которые закончили свою работу.

**Воспитатель:** - Ребята, театр скоро закрывается, нас ждет автобус, который отвезет нас обратно в детский сад.

Дети садятся в автобус, приезжают в детский сад.

**Правила игры:** дети договариваются между собой о сюжете игры, распределяют роли, каждый ребенок берет материалы для игры, в соответствии с выбранной ролью. Воспитатель напоминает детям правила поведения во время игры: не отнимать материалы игры, не толкать друг друга, не мешать играть, действовать в соответствии с ролью.

### **«Мы – спасатели!»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 6 - 10 человек

**Материал, оборудование:** макеты деревьев, ведра, атрибуты для сюжетно-ролевой игры «Больница», носилки, макет автомобиля, спортивное оборудование, наклонная доска, маты, перекладина, дуга и пр.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**1. Дети смотрят мультфильм по телевизору.**

Вдруг мультфильм прерывается и звучит сообщение по телевизору:

Внимание! Внимание!

Тревога! В лесу пожар! - 2 раза

Звери и птицы попали в беду!

Требуется срочная помощь!

**Воспитатель:** Ребята, нужна помощь! Поможем?

**Дети:** Да!

**Воспитатель:** Тогда спасатели, пожарные, врачи – срочно на выезд!

**Пожарник I:** Есть на выезд!

**Воспитатель:** Приготовиться к тушению пожара.

**Пожарник II:** Есть приготовиться к тушению пожара!

**Воспитатель:** Надеть спасательные костюмы!

**Спасатель I:** Есть надеть спасательные костюмы!

**Воспитатель:** По машинам!

**Спасатель II:** Есть по машинам!

(Дети надевают костюмы, халаты и идут в лес.)

**Воспитатель:** Медики, приготовьтесь к приёму пострадавших зверей и птиц, к оказанию помощи.

**2. В лесу.**

**Воспитатель:** Приступить к тушению пожара!

(Дети разворачивают рукава, начинают тушить).

**Воспитатель:** Первый! Первый! Я – пятый! Как слышите?

**Пожарный I:** Пятый! Пятый! Я – первый! Слышу вас хорошо.

**Воспитатель:** Доложите обстановку!

**Пожарный II:** Сильное задымление. Плохая видимость. Тушу деревья (берёзу). Пострадало много зверей и птиц. Нужна помощь спасателей.

**Воспитатель:** Спасатели! Срочно приступить к работе! Срочно приступить к работе! Животные нуждаются в вашей помощи!

**Спасатель I:** Вас поняли, приступаем к работе!

**Спасатель II:** - Посмотри белочка! Сейчас мы ей поможем!

**Спасатель I:** - Потерпи немножко, моя хорошая!

**Спасатель II:** - Что у тебя болит? Наверное, лапка.

**Спасатель I:** - Видишь, на ней ранка. Давай, поднимай!

**Спасатель II:** - Понесли в больницу!

**Спасатель I:** - А вот лисичка!

**Спасатель II:** - Посмотри, у неё хвостик обгорел.

**Спасатель I:** - Бери её аккуратнее. Клади на носилки.

**Спасатель II:** - Тебе, наверное, больно? Потерпи, скоро тебя полечат.

**Спасатель I:** - Маму – белку спасли, а вот и бельчонок.

**Спасатель II:** - Сидит, бедненький, дрожит.

**Спасатель I:** - Давай его осмотрим.

**Спасатель II:** - Да он не обгорел! Только сильно испугался!

**Спасатель I:** - Давай отнесём его в ветеринарную лечебницу!

**Спасатель II:** - А зачем? Он же не пострадал?

**Спасатель I:** - Там же его мама. Без нее он погибнет!

**Спасатель II:** - Ты иди, ищи других зверей, а я отнесу его в больницу.

**Воспитатель:** Прием! Прием! Доложите, как идёт спасение зверей? Кого уже удалось спасти?

**Спасатель I:** Спасли белку с бельчком и лисичку.

**Воспитатель:** Продолжайте работать!

**Спасатель II:** Посмотри, а вот зайчик. У него обгорело ушко.

**Спасатель I:** Надо ему помочь.

**Спасатель II:** Ой, да у него обгорели оба ушка.

**Спасатель I:** Скорее надо вести его в больницу!

**Спасатель I:** Ой, смотри, кого ещё я нашёл!

**Спасатель II:** Да это же медвежонок.

**Спасатель I:** Он плачет. Наверное, потому, что потерял свою маму.

**Спасатель II:** А может ему больно? Давай посмотрим.

**Спасатель I:** Конечно больно, ведь у него болит спинка.

**Спасатель II:** Клади его осторожнее на животик, понесли.

**Спасатель I:** Не спеши, иди аккуратнее, а то медвежонку будет больно.

**Спасатель II:** А это, кто забился в уголок?

**Спасатель I:** Смотри, олененок! Он еще совсем маленький!

**Спасатель II:** Что с ним? Он не может идти.

**Спасатель I:** У него сломана ножка. Посмотри, мне кажется, что он плачет.

**Спасатель II:** Маленький, хорошенький. Сейчас мы тебе поможем. Всё будет хорошо.

**Воспитатель:** Прием! Прием! Спасатели, доложите обстановку!

**Спасатель II:** Пятый! Пятый! Докладываю: спасение зверей из леса закончено.

**Воспитатель:** Хорошо. Возвращайтесь на базу.

(Пожарные снимают красные «огоньки» и складывают их в корзину)

**Воспитатель:** Пожарные прием! Как дела с тушением пожара?

**Пожарный:** Тушение пожара в лесу закончено.

**Воспитатель:** Хорошо! Пожарные рукава свернуть.

**Пожарный:** Есть свернуть пожарные рукава!

**Воспитатель:** Пожарным вернуться на базу.

### **3. Ветеринарная лечебница.**

**Воспитатель:** Алло! Алло! Прием я руководитель. Прошу соединить меня с главным врачом ветеринарной лечебницы. Как обстоят дела с пострадавшими животными?

**Ветеринар:** Я главный врач ветеринарной лечебницы. Докладываю: всем пострадавшим животным оказываем необходимую медицинскую помощь.

**Воспитатель:** Лекарств, бинтов, инструментов хватает?

**Ветеринар:** Да, все необходимое есть.

**Воспитатель:** Продолжайте!

### **4. Пожарные и спасатели ставят машины на стоянку, берут угощения и идут проведывать больных зверей.**

Зайчику – морковку.

Бельчонку – грибы.

Лисичке – рыбку.

Медвежонку – мёд (малину).

Олененку – капусту.

Белочке – орехи.

**Воспитатель:** Ребята, посмотрите! Снова какое – то объявление! Последние новости. Давайте послушаем.

По телевизору: Последние новости! Объявляем благодарность детям детского сада за спасение зверей и тушение пожара! Наградить всех кто принимал участие медалями «За отвагу и мужество».

**Воспитатель:** награждает детей медалями, жмет руку.

**Дети:** Спасибо! Это наша работа!



**Возрастная адресованность: 5 – 8 лет**

**Предполагаемое количество участников:** до 10 участников (режиссер, костюмер, гример, оператор; актеры: дедушка, бабушка, Жучка, кошка, мышка).

**Материал, оборудование:** костюмы дедушки, бабушки, внучки, Жучки, кошки, мышки, атрибуты для грима, фартук для гримера, костюмера, форма для официанта, видеокамера, режиссерский стул, скамейка для игры актеров, ширма, декорации.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила игры:**

-**Режиссер** приглашает актеров на площадку для съёмки, будет следить за актерами и их игрой. Он дает команду, когда начинать съемку фильма и когда ее остановить

-**Костюмер** одевает актеров в костюмы, в которых они будут похожи на персонажей сказки.

-**Гример** украшает актеров: дедушке приклеивает бороду, мышке рисует усы и носик, чтобы она была похожа на настоящую мышку.

-**Оператор** снимает все на видеокамеру

-**Зрители** смотрят фильм, который получился.

**Игровые действия**

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей и для создания интереса к игре использует следующий прием: воспитатель предлагает детям снять кино по сказке. Предлагает выбрать сказку.

-Ребята, сейчас мы с вами выберем сказку и будем снимать кино. Как вы думаете, какую сказку нам выбрать?

Дети:

-Нам нужна сказка, которую знают все дети.

-А я бы хотел, чтобы сказка была доброй.

-Я хочу смешную сказку.

-Сказку Репка, которую знают все, снимем кино про нее.

Воспитатель:

-Хорошо, но сначала повторим эту сказку.

Повторение сказки. (Педагог обращает внимание на характер персонажей и просит их описать.)

Дети:

-Бабушка старенькая, в платочке, в длинной юбке с фартуком. Она добрая и большая, с розовыми щечками.

Дети описывают по очереди всех персонажей: дедушку, бабушку, внучку, Жучку, кошку, мышку.

Воспитатель:

-Попробуем сыграть сценку, как дедушка посадил репку.

Дети проигрывают сценку, стараясь передать характер и эмоциональное настроение персонажей.

Воспитатель:

-Ребята, вспомните, чем должны заниматься костюмеры, гримеры, режиссер, оператор, официант в кафе и зрители.

Дети вместе с воспитателем проговаривают действия всех участников игры.

Воспитатель использует прием напоминание и уточнения говорит: «Ребята, давайте вспомним, какие роли у нас будут в нашей игре и что нам нужно для игры в эти роли?»

-Итак, давайте начнем снимать наш фильм.

Для распределения ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки».

Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство ранее совместно подготовленные атрибуты: костюмы дедушки, бабушки, кошки, собаки, мышки, атрибуты для грима, фартук для гримера, костюмера, форма для официанта, атрибуты для «кафе», видеокамера, режиссерский стул.

### **Руководство**

Воспитатель предлагает занять свои места, берет на себя роль руководителя игры.

Педагог обращается к режиссеру и оператору с просьбой проверить все ли готово к съемке – проверить декорации, исправность видеокамеры, поставить стул для режиссера, определить удобное место для съёмки, гримеру и костюмеру с просьбой начать работу: вызывать к себе по очереди актеров и делать необходимые действия.

Гримёр гримирует актеров, костюмер одевает.

Примерные речевые обороты и игровые действия:

Костюмер:

- Актер дедушка, пройдите, пожалуйста, в костюмерную.

Все актеры по очереди подходят к костюмеру, он помогает им одеться.

Одетых актеров приглашает гример.

Гример:

- Актер мышка, пройдите, пожалуйста, в гримерную.

Гример накладывает грим актерам.

Воспитатель:

- Вот все и готовы. Начнем съемку фильма.

Режиссер:

- Актеры, пожалуйста, займите свои места. Камера – мотор!

Зрители, костюмер, гримёр, официант занимают места возле съёмочной площадки.

Актеры проигрывают сказку.

Режиссер:

- Стоп! Снято! Всем спасибо!

Роль педагога – направить действия детей так, чтобы они дополняли друг друга, опирались на действия предыдущего партнера по игре и обеспечивали четкое и слаженное взаимодействие между собой, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно

поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных. Выбор фильма и количество задействованных лиц в игре определяют дети самостоятельно, или если это необходимо с помощью педагога.

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijsad/-snimaem-kino.html>

### **«Редакция газеты. Праздничный выпуск»**

**Возрастная адресованность: 5 – 8 лет**

**Предполагаемое количество участников:** до 10 участников (корреспонденты (2-3), фотокорреспонденты (2-3), художники – дизайнеры, печатники, главный редактор, участники интервью).

**Материалы, оборудование:** бейджики с названиями ролей для участников игры, фотоаппараты, диктофоны, микрофоны, блокноты, ручки, столы, ватман (газета), фотография детского сада, фотографии детей, цветные карандаши, фломастеры, ножницы, клей, цветная бумага, небольшие воздушные шары из бумаги с написанными заранее пожеланиями (со слов детей), запись музыки.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила игры:**

Беседы с детьми на тему «Что такое газета, журнал?», «Как делают газету», о профессиях людей, которые работают в редакции газеты, печатают газету, продуктивная деятельность – коллективная работа по изготовлению газеты к празднику 8 марта, коммуникативные игры «Интервью», «Мы – корреспонденты (журналисты)», изготовление бейджика, изготовление логотипа газеты «Улыбка», подготовка фотографий, подготовка пространства для оформления редакции газеты, визит в соседнюю группу с целью взять интервью у детей и сфотографировать их.

**Корреспонденты:** берут у детей интервью, записывают на диктофон;

**Фотокорреспонденты:** делают снимки, печатают фотографии;

**Художники – дизайнеры:** оформляют газету перед тем, как отправить ее в типографию для печати;

**Главный редактор:** следит за работой всех сотрудников редакции, за процессом подготовки газеты в печать;

**Печатники** вместе с художниками дизайнерами «печатают» (оформляют) газету;

**Участники интервью** (дети группы): рассказывают о своем детском саде, высказывают пожелания.

**План подготовки к игре «Редакция газеты. Праздничный выпуск»**

**Игровые действия:**

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей. Для создания интереса к игре педагог проводит краткую беседу: «Ребята, вы все знаете, что такое день рождения? У кого бывает день рождения? Какой это праздник? Как вы думаете, может быть день рождения у нашего детского садика? Да, скоро у нашего детского сада день рождения, а что принято делать на день рождения? Что бы вы предложили подарить нашему детскому саду? Замечательные предложения, а как еще можно поздравлять именинников? Верно, можно и стихи прочитать, и песню спеть, сделать открытку. А для того, что бы радость этого праздника разделили все, я предлагаю вам сделать в подарок нашему детскому саду праздничный выпуск газеты «Колокольчик»?» Напоминает: «Помните, ребята, мы с вами ходили в гости в соседнюю группу? Что мы там делали, как вы думаете, для чего? Верно, пожелания ребят из соседней группы мы тоже включим в наш праздничный номер газеты...»

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того чтобы снять телепередачу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы над созданием и выпуском газеты? Где происходит создание газеты? Кто может участвовать в создании газеты? И т.д.»

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать редакцию, места для художников – оформителей, печатников.

Для распределения ролей сотрудников используется шкатулка – детям предлагается достать из шкатулки бейджик с названием роли. Воспитатель договаривается с детьми о том, что он будет главным редактором газеты: будет помогать в оформлении, сборе информации.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку редакции: разложить на столах необходимый материал для оформления газеты (ватман, цветные карандаши, фломастеры, ножницы, клей, цветная бумага), подготовить и взять микрофоны, диктофоны, фотоаппараты, блокноты, ручки.

Воспитатель обращается к участникам игры с просьбой занять свои места.

Главный редактор (воспитатель) обращается к участникам игры:

«Уважаемые сотрудники, перед вами стоит задача: ко дню рождения детского сада «Колокольчик» выпустить праздничный номер газеты «Колокольчик», в котором нужно рассказать о жизни детского сада, о его замечательных сотрудниках и детях, оформить в газете пожелания детскому саду».

Прошу сотрудников редакции подготовить все необходимое и приступить к своим обязанностям».

Художники – оформители и печатники приступают к подготовке фона газеты: раскрашивают поле, рисуют небольшие цветы, бабочки и т. д.

После того, как фото и корреспонденты принесут готовый материал (фото и пожелания) вместе раскладываем, намечают на поле газеты расположение, приклеивают, дорисовывают....

В это время фото и корреспонденты берут у детей интервью, записывают на диктофон, делают снимки. Затем возвращаются в редакцию, готовят материал и приносят для оформления газеты.

Дети – участники, воспитатель, младший воспитатель дают интервью о детском садике, группе, высказывают пожелания. По окончании интервью присоединяются к оформлению газеты: вырезают из бумаги украшения для поздравительного номера, оформляют («печатают») газету: вместе приклеивают разложенный на поле газеты материал, подрисовывают и т. д.

Воспитатель включает запись музыки – песня «День рождения».

Главный редактор (воспитатель) корректирует по необходимости действия, дает советы, направляет работу, поощряет действия детей.

### **Источники**

1. *Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников [Текст]: практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128с.*

2. *Комарова, Н. Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст]: пособие для воспитателя детского сада /Н Ф. Комарова, – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 160с.*

### **«Пикник»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10-14 человек

**Материал, оборудование:** аудиозапись «Голоса леса»; аудиозапись песни «Мы едем, едем, едем...», искусственные ели, береза, муляжи грибов, цветы, птицы, насекомые, ткань синего и зеленого цвета, компас, карта; атрибуты для сюжетно-ролевых игр: «Магазин», «Автовокзал», «Аптека», веточки, покрывало, клеенка, аптечка, пакеты для продуктов, мусора, корзинки для продуктов, одноразовая посуда, котелок, игрушки: ведра, руль, набор продуктов, фотоаппарат, мобильные телефоны, лесные звери: ёж, заяц; гнездо, удочки с рыбками.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Игровые роли:** руководитель группы, продавцы в магазине, аптеке, контролер в автобусе, водитель микроавтобуса, повар, помощники повара, отдыхающие.

**Игровые действия:**

1. Выбор маршрута, вида транспорта для поездки.
2. Закупка необходимых продуктов, одноразовой посуды.
3. Посещение аптеки, приобретение лекарственных средств.
4. Приобретение билетов, проверка их контролером, подготовка автобуса (водитель заправляет, проверяет, как накачаны колеса) поездка на автобусе до места назначения.
5. Выбор полянки для привала.
6. Распределение обязанностей (сбор хвороста для костра, разведение костра, ловля рыбы, сбор грибов, приготовление еды на костре, приём пищи)

7.Отдых после обеда, фотографирование.

8.Возвращение в сад на автобусе.

Дети играют на ковре с машинками, напольным конструктором. Воспитатель садится рядом с детьми. Слышится аудиозапись «Голоса леса».

Воспитатель: Слышите?

-Где лучше всего можно услышать голоса птиц? (в лесу)

- А в какое время года? (летом)

-Ребята, а помните, я вам показывала, как сама с семьей в лес ездила, как грибы с дочкой собирала?

-А вы хотели бы в лесу сейчас оказаться?

Воспитатель: А давайте с вами вместе создадим лес, полянку, озеро, погреемся на солнышке.

-Что и кто у нас будет в лесу? (деревья, грибы, животные, птицы, насекомые, хворост для костра)

-Что и кто у нас будет на озере? (вода, рыбки).

-Что у нас будет на поляне? (трава, цветы)

Дети располагают озеро, запускают рыб, раскладывают ткань, изображающую траву, насекомых; расставляют деревья, кусты, расставляют грибы, располагают животных.

Воспитатель: Ой, какая поляна получилась! Как в настоящем лесу! Мне уже захотелось здесь отдохнуть, а вам? Давайте здесь пикник устроим.

Воспитатель: А чем можно заняться на пикнике? Ответы: (Ловить рыбу, варить уху, играть, загорать, собирать грибы, наблюдать за насекомыми, птицами, фотографироваться, петь песни)

Воспитатель: А как себя нужно вести на пикнике? В лесу? Ответы: (не ссориться, договариваться друг с другом, помогать друг другу, дожидаться тех, кто отстал, не отставать и не бежать вперед, не разорять гнезда, не разорять муравейники, не обижать лесных жителей и растения, не шуметь в лесу, не ломать ядовитые грибы).

Воспитатель:

-Ребята, а у нас сейчас для пикника, что-нибудь есть?

-А что нам нужно подготовить, чтобы взять с собой в лес? (продукты, удочки, ведра, аптечку, покрывала).

-Как много вещей надо с собой взять. Мы их в руках точно не донесем.

- На чем же мы поедем?

Дети: на автобусе.

Распределение ролей.

Воспитатель: Давайте, ребята, распределим обязанности, чтобы каждый знал, чем он будет заниматься. Ребята, давайте я буду руководителем нашей группы, буду смотреть, чтобы никто не потерялся.

Определение игровых целей:

Продавцы: мы будем продавцами и в магазине вам продадим продукты и удочки для рыбалки.

Кассир в аптеке: а я буду работать на кассе в аптеке и продам вам лекарства.

Кассир на вокзале: У меня на вокзале вы купите билеты на автобус.

Контролер: Я буду контролером. Ваши билеты проверю и провожу вас до места.

- Водитель, что вы будете делать?

Водитель: Я заправлю автобус, проверю, накачаны ли колеса, буду вести автобус, следить за дорогой и светофорами.

Любители рыбной ловли: Мы пойдем на рыбалку, будем ловить рыбу для ухи.

Любители сбора грибов: Мы будем собирать грибы.

Повар: Я буду готовить обед.

Помощники повара: Мы будем помогать чистить картошку и рыбу.

Младшие ребята: Мы будем собирать хворост для костра.

Фотограф: Я буду всех фотографировать.

Воспитатель: Молодцы, все готовы.

Руководитель группы: Давайте собираться. Я думаю мальчики, так как они сильные, займутся автобусом, заправят его, подкачают колеса, а мы закупим продукты, лекарства, соберем посуду, возьмем компас, карту и удочки. Ребят, а я как руководитель группы, пойду на вокзал и приобрету на всех билеты. Встречаемся на вокзале в 10 часов.

Мальчики построили автобус, взяли палатку, девочки закупили продукты, взяли игрушки, одноразовую посуду, все собираются возле автобуса

Руководитель группы закупает билеты в кассе.

Руководитель группы: Здравствуйте.

Кассир: Здравствуйте.

Руководитель группы: Можно купить билет.

Кассир: Да. Место назначения

Ребенок: Сколько стоит билет? Нас едет 14 человек.

Кассир: 100 рублей.

Руководитель группы: Возьмите, пожалуйста, деньги.

Кассир: Возьмите, пожалуйста, билеты

Руководитель группы: Спасибо, до свидания.

Кассир: Пожалуйста. До свидания.

Руководитель группы раздает билеты детям. Мальчики пропускают вперед девочек.

Посадка в автобус.

Контролер: Предъявляем свои билеты.

Дети показывают, контролер надрыгает, дети занимают свои места.

Контролер: Счастливого вам пути!

Руководитель группы: Ну что все взяли, ничего не забыли. Компас взяли? Аптечку взяли? Продукты? Удочки, ведра, полотенца? Телефоны мобильные взяли? А фотоаппараты? Тогда в путь! Водитель, а чтобы нам было веселее, включите, пожалуйста, приемник.

Звучит музыка « Мы едем, едем, едем...»

Руководитель группы: Ребята, мы уже подъезжаем, возьмите в корзинке фотоаппараты, мобильные телефоны.

Руководитель группы: Вот мы приехали. Мальчики, помогите девочкам выйти из автобуса. Посмотрите, как красиво вокруг, какой чистый воздух, вдохните глубоко, как приятно пахнет хвоей.

-Пойдемте в лес гулять? А чтобы не заблудиться, давайте сориентируемся.

Посмотрим, в какой стороне у нас автобус? (сзади) А лес? (перед нами) А озеро? (слева от нас).

Если, кто-то далеко уйдет, что надо делать? (кричать «АУ», по телефону позвонить)

- Давайте посмотрим, что в лесу интересного.

-Как вы думаете, куда насекомые спешат?

-А как называются эти насекомые?

Ребята, кого встретили в лесу? Что делала ежиха с ежатами, а зайчиха с зайчатами?

Руководитель группы: Ребята, а если прислушаться, в лесу можно услышать много интересного.

Слышатся звуки леса. Дети определяют (лягушку, ежика, шорох листьев, вой волка и т. д.)

Руководитель группы: Что - то кушать захотелось? А вам?

Давайте располагаться на нашей полянке.

Рыбаки идут рыбачить, грибники собирают грибы.

Руководитель группы разводит костёр, девочки готовят посуду и продукты, начинают готовить еду, дети собирают хворост.

Рыбаки приносят рыбу, все их хвалят за хороший улов, они рассказывают, кто какую рыбу поймал.

Повар берёт рыбу и с помощницей её чистит, затем закладывают в костер картошку, нанизывают на палочки сосиски.

Пока готовится обед, проводится конкурс стихов

Руководитель группы: Ребята, а я шишки в лесу нашла, кто с ними поиграть хочет.

К кому шишка попадет, тот стихи читать начнет. (Дети на покрывале играют с шишками, читают стихи).

Повар подаёт сигнал и приглашает всех на обед.

Руководитель группы: - Что нужно сделать перед едой? Помыть руки.

Дети моют руки. Разливает уху по тарелкам. Все едят, хвалят обед. Затем повар раздаёт печеную картошку, сосиски. Все кушают и благодарят за вкусную еду.

Фотограф: А теперь фотография на память.

-Ребята, солнышко садится, пора собираться домой, а то в темноте опасно возвращаться в детский сад.

- Что нам нужно не забыть?

- Правильно, собрать мусор, погасить костёр.

Дети собирают вещи в корзины, мусор в пакеты, заливают костёр водой, засыпают землёй. Садятся в автобус и едут домой.



Звучит запись песни « Мы едем, едем, едем...»

Руководитель группы: Вот мы и приехали. Хорошо отдохнули? Немного устали, но это приятная усталость. Жаль, что так быстро пролетело время, и наступил вечер. Время разбирать корзины.

**Источники:**

1. Губанова Н.Ф. *Развитие игровой деятельности.*
2. Куцакова Л.В. *Трудовое воспитание в детском саду.*
3. Николаева С.Н., Комарова И.А. *Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературными персонажами: Пособие для педагогов дошкольных учреждений.*
4. Соломенникова О.А. *Ознакомление с природой в детском саду.*

**«Почта»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 6 чел.

**Материалы, оборудование:** Набор сюжетных картинок, которые будут служить письмами; набор предметных картинок или значков со шкафчиков, которые будут обозначать адреса на домиках и конвертах; газеты; конверты; открытки; журналы; посылки; бандероли; почтовая сумка; берет или кепка почтальона; вывеска «почта»; почтовый ящик; весы для взвешивания посылок; карандаши, фломастеры, которыми можно написать письмо (нарисовать письмо); ручки; почтовая бумага.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Роли:** Работники почты, почтальон, заведующая почтой, адресаты.

Воспитатель: - Ребята, скажите, если вы живете далеко от своих друзей, в другом городе, как можно сообщить им о разных интересных делах? Например, Наташа набрала корзину грибов. Как она об этом расскажет своей подруге Лене, которая живет в другом городе?

Дети:- Можно позвонить по телефону; можно послать письмо через электронную почту; можно написать письмо и отправить почтой.

Воспитатель: - Давайте поиграем в почту. Вы уже знаете, кто работает на почте. Назовите. Воспитатель предлагает детям атрибуты для игры. Ребята оборудуют почтовое отделение: прикрепляют вывеску «Почта», вывешивают почтовый ящик, раскладывают необходимые атрибуты.

Дети-адресаты прикрепляют к своим домам адреса-картинки.

У работников почты дети покупают конверты, бумагу или картинку-письма, адреса отправителя и покупателя, и идут домой «писать» письма.

Когда письмо готово, ребята наклеивают на конверт две предметные картинки: одна - адрес получателя, другая - отправителя; кладут в конверт письмо (сюжетную картинку или рисунок) и опускают в почтовый ящик.

Почтовый работник вынимает письма из почтового ящика в специальный мешок и относит их или отвозит на машине в почтовое отделение.

Там дети-сортировщики с интересом рассматривают письма, а также привезенные газеты, журналы, посылки.

1 сортировщик: - Посмотри, как много писем, открыток.

2 сортировщик: - Очень много пришло почты, нужно всё разложить правильно, чтобы ничего не перепутать.

1 сортировщик: - А газет как много! Посмотри, здесь про Олимпиаду написано.

2 сортировщик: - Люди читают газеты, чтобы знать о разных событиях.

1 сортировщик: - Нам надо правильно разложить газеты и журналы. Пойду, возьму квитанции у начальника почты, чтобы знать, сколько газет и журналов выписано.

Когда вся почта разложена, сортировщики вручают ее почтальону.

Заведующий почтой: - Вы всю почту положили в сумку?

**Почтальон:** - Да, я сейчас разнесу ее по адресам.

**Почтальон идет разносить почту.**

Воспитатель:

Почтальон идет туда

Почтальон идет сюда

Постучит и тут, и там,

Принесет письмо он нам.

Почтальон подходит к домику и стучит.

Примерный диалог почтальона и адресата:

Адресат: - Кто там?

**Почтальон:** - Я, почтальон. Принес вам газеты и письмо.

Адресат: - Откуда письмо?

**Почтальон:** - С улицы Садовой.

Адресат: - Я очень рад.

**Почтальон:** - Вот ваша почта.

Адресат: - Спасибо.

**Почтальон:** - Пожалуйста, пойду дальше разносить почту.

Адресат достает письмо из конверта, читает (рассказывает по сюжетной картинке). Например, на картинке изображены 2 мальчика, которые поймали рыбу.

Примерный рассказ: Мой друг Ваня пишет, что ходил со своим братом на рыбалку. В этот день рыба хорошо клевала. Мальчики поймали 2х окуней и леща. Братья были рады. Слава приглашает меня поехать в следующий раз с ними на рыбалку.

По мере необходимости, дети снова приходят на **почту**, чтобы что-то приобрести.

Примерный диалог:

1. - У вас есть конверты?

- Вот, пожалуйста.

- Сколько стоит конверт?

- Два рубля.

- Вот 4 рубля. Дайте, пожалуйста, 2 конверта.

- Выбирайте.

- Мне нравится вот эти.

- А еще я хочу поздравить своих друзей с праздником. Покажите, пожалуйста, какие у вас есть открытки. Мне нравятся вот эти три открытки.

-Сколько я должна за них заплатить?

2. – А мне нужно послать посылку.

-Пожалуйста, поставьте посылку на весы. Её нужно взвесить.

- Ваша посылка весит 5 кг. Заполняйте квитанцию.

Почтовый работник перевязывает посылку, ставит печать и принимает.

- Сколько я должен заплатить?

- 5 рублей.

- Когда моя мама получит посылку?

- Через 3 дня.

Также на почте можно отправить бандероль, заказное или срочное письмо.

**Источник:**

<https://www.maam.ru/detskijasad/konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-pochta.html>

### «Космическое приключение»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-20 человек.

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

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

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

**Источник:** *Р.Х. Строгалева. Баландина Л.А., Гаврилова В.Г. Диагностика в детском саду. Методическое пособие. Изд.2-е. – Ростов н/Д: «Феникс», 2004. («От детского сада к школе».) [электронный ресурс]/* Режим доступа: [http://edu.mari.ru/ou\\_respub/sh17/DocLib72/Карпотека%20uzp.pdf](http://edu.mari.ru/ou_respub/sh17/DocLib72/Карпотека%20uzp.pdf), свободный.

## «Большая стирка»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 5 человек.

**Материалы, оборудование:** несколько тазиков с теплой водой; детское мыло для стирки; натянутая бельевая веревка; бельевые прищепки; игрушечная гладильная доска (столик); игрушечный утюг.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Предварительная работа:**

- экскурсия в прачечную детского сада и наблюдение за работой прачки и оказание посильной помощи: подавать прищепки, уносить сухое белье;

- чтение рассказа А. Кардашовой «Большая стирка».

Данную сюжетно-ролевую игру лучше проводить в теплое время года, на улице. Дети берут с собой на прогулку несколько игрушек в одежде. После непродолжительной игры воспитатель замечает, что наряды игрушек испачкались и, что им требуется стирка. Воспитатель помогает организовать детям «рабочие места», раздеть игрушки и показывает, как правильно стирать вещи вручную.

Педагог предлагает детям следующие роли: «мама», «дочка», «сын». Можно развить следующий сюжет: у игрушек детей «дочки» («сына») грязная одежда, нужно ее постирать. «Мама» учит детей ручной стирке: какую одежду нужно стирать первой, как полоскать белье, где нужно развесить белье. После того, как вещи постираны дети продолжают игру на площадке. Через какое-то время (с подсказки воспитателя) «мама» обращает внимание «детей» на то, что вещи уже просохли, а значит, их нужно собрать, прогладить и сложить.

Чистые вещи дети уносят в группу и аккуратно убирают в кукольный шкаф или же сразу на прогулке надевают на игрушки.

**Источник:** *Н.В. Краснощекова. «Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста» / Н.В. Краснощекова. Изд. 3-е. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008. - 251 с. - (Школа развития). 59-60 с.*