

Картотека сюжетно-ролевых игр



Картотека сюжетно-ролевых игр для детей 3–4 лет

Сюжетная игра № 1 «Игрушки у врача»



Цель: Формировать умение принимать на себя дополнительные роли – пациентов, развивать умение развёртывать ролевой диалог с взрослым и сверстниками.

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

Ход игры:

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

Сюжетная игра № 2 «Строим дом»



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

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

Ход игры:

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

Сюжетная игра № 3 «День рождения Степашки»



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

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

Ход игры:

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

Сюжетная игра № 4 «Собираемся на прогулку»



Цель: Закреплять умение играть с сюжетной игрушкой; развивать у детей умение подбирать одежду по сезону; закрепить обобщённые понятия: «одежда», «обувь».

Оборудование: куклы, одежда для всех периодов года (для лета, зимы, весны и осени, маленький шкафчик для одежды и стульчик.

Ход игры:

В гости к детям приходит новая кукла. Она знакомится с ними и хочет поиграть. Но ребята собираются на прогулку и предлагают кукле идти с ними. Кукла жалуется, что она не может одеваться, и тогда ребята предлагают ей свою помощь. Дети достают из шкафчика кукольную одежду, называют ее, выбирают то, что нужно сейчас одеть по погоде. С помощью воспитателя в правильной последовательности они одевают куклу.

Затем дети одеваются сами и выходят вместе с куклой на прогулку. По возвращении с прогулки дети раздеваются сами и раздевают куклу в нужной последовательности, комментируя свои действия.

Сюжетная игра №5 «Путешествие с Доктором Айболитом»



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

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

Ход игры:

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

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

Д. А.: Кукла Маша заболела,

Кашу манную не ела,

Надо Машу полечить,

Спать в кроватку уложить.

В-ль.: Ой, жалко Машу, она заболела.

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

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

Сюжетная игра №6 «Путешествие с Доктором Айболитом»

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

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

Ход игры:

II часть

(Дети садятся на стульчики)

В-ль: Доктор Айболит ты устал, посиди, отдохни. Теперь я буду врачом, а ты посиди вместе с детьми, посмотри, как я буду лечить Машу. *(Одевает шапочку и халат)*.

В-ль: Здравствуй, кукла Маша. *(побуждаю детей здороваться)*. Нам сообщили, что ты заболела. Маша мы тебя вылечим. А что же у нас лежит в волшебном чемоданчике? Давайте посмотрим.

В-ль: Сейчас я измерю температуру градусником. Чем я измеряю температуру? *(Градусником)*. Посмотрю горлышко шпателем. Полина, чем я посмотрю горлышко? *(Шпателем)*. Послушаю трубочкой, как бьется сердечко. Илья, чем я слушаю Машу? *(Трубочкой)*. Маша, надо громко дышать (дышите, не дышите, а дети тебе помогают).

В-ль: Надо кукле Маше дать таблетку и водичку, чтобы запить таблетку. Альбина, что я дала Маше? *(Таблетку и водичку)*. Положим ее в кроватку, пусть спит.

В-ль: Дети, а вы хотите стать докторами и лечить кукол? *(Ответы детей)*.

В-ль: Раз, два покрутись, в докторов превратись.

Сюжетная игра №7 «Путешествие с Доктором Айболитом»



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

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

Ход игры:

III часть

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

В-ль: Молодцы! Хорошими вы были докторами!

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

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

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

Сюжетная игра №8 «Печем пирожки»

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

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

Ход игры:

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

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

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

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

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

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

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

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

- А как там наши пирожки?

-Понюхайте, как вкусно пахнет.

-Оля, посмотри, пирожки уже зарумянились?

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

-Угощайтесь. Вот это чей пирожок? Вкусно?

(*Раздаю пирожки всем.*)

Вот какие пирожки получились вкусные.

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

Сюжетная игра № 9 «Куклы на прогулке»

Цели: Помочь детям распределить игровые роли; развивать умение играть вместе и делиться игровым материалом; вызвать у детей стремление устанавливать взаимоотношения в игре.

Оборудование: набор крупного строительного материала: кирпичики, кубики, призмы, пластины, куклы разных размеров, машины разной величины, образные игрушки: матрёшки, зайцы, мишки.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что куклы хотят гулять.

-Давай оденем их на прогулку. А наших мальчиков попросим построить для дочек дорожки, поезд, машину, горку, чтобы всем было весело и интересно на прогулке.

Дети одевают кукол.

Воспитатель спрашивает, кто и что будет сооружать для кукол. В ходе строительства закрепляет названия деталей конструктора, их величину, цвет, поощряет самостоятельность детей, дружную игру. При необходимости помогает одевать кукол на прогулку.

Когда куклы одеты и постройки готовы, можно предложить детям погулять с куклами по дорожкам.

При повторении игры вводится строительство одной - двух новых, более сложных построек. Воспитатель даёт образец их обыгрывания не только с куклами, но и с другими образными игрушками, *(если на кеглю одеть юбку и косынку, то получится матрёшка)*.

В ходе таких игр педагог постепенно подводит детей к совместной игровой деятельности.

Сюжетная игра № 10 «Купание куклы»

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

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

Ход игры:

Воспитатель, обращаясь к кукле, спрашивает:

Ах ты, девочка чумазая,

Где ты руки так измазала?

Затем говорит детям.

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

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

-Кукла стала чистой.

Затем куклу одевают и укладывают спать.

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

Сюжетная игра № 11 «Покатаем кукол на машине»

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

Оборудование: набор строительного материала (кубики, пластины, кирпичик, рули (2-3 шт.), куклы, образные игрушки (мишка, заяц, лисичка, в строительном уголке воспитателем заранее построена машина).

Ход игры:

Воспитатель сажает на машину *(сделанную заранее из крупного строительного материала)* куклу Катю. Говорит:

-кукла хочет покататься на машине. А кто будет шофёром?

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

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

Сюжетная игра № 12 «Зоопарк»

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

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

Ход игры:

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

В зоопарке весёлые зверята.

2 часть: Раздаю детям билеты в «зоопарк».

3 часть:

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

- Скажите, а зоопарк – это что?

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

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

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

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

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

- Очень красивый зоопарк. Большой и просторный.

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

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

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

- Я вам предлагаю построить домики из деревянного строительного материала.

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

- Вам понравилась игра в зоопарк?

- Какие животные вызвали у вас интерес?

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

- Как ты думаешь, дикие животные нуждаются в нашей помощи, как домашние?
- Почему нельзя заводить диких животных в квартире?

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

Сюжетная игра №13 «*Катя заболела*»

Цели: Формировать умение принимать на себя роль доктора; обогащать словарный запас: «*градусник*», «*лекарства*», «*колпак*»

Оборудование: шпатель, фонендоскоп, градусник, лекарства (*используются предметы заместители*); сумка доктора, халат, колпак (*в 2-3 экземплярах*).

Ход игры:

Воспитатель сообщает детям, что её дочка заболела.

- Надо уложить Катю в постель и вызвать доктора. Я сама буду доктором. У меня есть халат, колпак и инструменты.
- Вова, а ты хочешь быть доктором?
- Вот тебе тоже халат, колпак и инструменты. Давай вместе лечить кукол, начнём с моей дочки Кати. Давай послушаем её. Что для этого нужно? (*трубка.*)
- Слышишь, как бьётся Катино сердечко: "Тук-тук-тук"?
- Дыши, Катя. Теперь ты, Вова, попроси Катю глубоко дышать.
- Сейчас поставим Кате градусник. Вот так. Теперь посмотрим её горло. Где же ложечка?
- Катя, скажи: «*А-а-а*».
- Видишь, Вова, горло у Кати красное и температура высокая. Дадим ей лекарство.
- Теперь Катя пусть поспит.

Сюжетная игра №14 «*Построим куклам дом*»

Цели: Познакомить детей с профессией: «*строитель*»; формировать умение принимать на себя игровую роль; развивать ролевое поведение детей и обогащать словарный запас.

Оборудование: Набор строительного материала: кубики, кирпичики, пластины; куклы разных размеров; образные игрушки (*заяц, мишка, белочка, лисичка и т. д.*).

Ход игры:

Воспитатель обращается к детям:

- К нам в гости пришла кукла Света. Она говорит, что ей негде жить. Давайте построим для Светы дом. Кто хочет построить дом?
- Воспитатель сажает куклу на ковёр.
- Из чего будем строить дом? (*из кирпичиков*).
 - Как мы поставим кирпичики? (*узкой стороной*).
 - Это будут стены дома, а как сделать крышу? (*надо положить кирпичик сверху на стены*).

Если кукла высокая, то воспитатель показывает, как построить высокий дом.

-Теперь надо сделать двери, чтобы в доме было тепло.

При этом можно поставить один или два кирпичика независимо от величины построенного дома.

В процессе строительства дома воспитатель привлекает к работе и других, заинтересовавшихся игрой детей: одному предлагает сделать забор, другому - дорожку к дому и т. д. Поощряет совместные игры детей.

Сюжетная игра №15 «*Стирка кукольного белья*»

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

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

Ход игры:

Воспитатель обращается к детям:

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

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

Когда всё необходимое для стирки готово, педагог спрашивает:

-Можно стирать бельё?

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

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

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

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

В конце игры педагог говорит:

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

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

Сюжетная игра № 16 «*Семья*»

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

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

Ход игры:

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

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

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

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

(распределение ролей по желанию детей)

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

(Выбор места игры)

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

Сюжетная игра №19 «*Парикмахерская*»

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

Оборудование: Куклы, расчески (предметы заместители, зеркало, ножницы, ленты

Ход игры:

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

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

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

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

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

Сюжетная игра №20 *«Уложим куклу спать»*

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

Оборудование: Кукла, кроватка, постельные принадлежности.

Ход игры:

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

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

Баю-бай, баю-бай,

Ты собачка, не лай,

Белолоба, не скули,

Нашу Катю не буди.

И л и

Люли, люли, люли,

Прилетели гули,

Сели гули на кровать,

Стали Катеньку качать, убаюкивать:

«Баю-бай, баю-бай,

Катя, глазки закрывай».

Дети ей вторят.

Публикации по теме:

Сюжетно – ролевые игры для детей 4 -5 лет

Магазин

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

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

Возраст: 3–7 лет.

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

Игрушки у врача

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

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

Возраст: 3–7 лет.

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

Аптека

Цель: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «*лекарственные препараты*», «*фармацевт*», «*заказ*», «*лекарственные растения*».

Оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства выдаются строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

День рождения Степашки.

Цель: расширить знания детей о способах и последовательности сервировки стола для праздничного обеда, закрепить знания о столовых предметах, воспитывать внимательность, заботливость, ответственность, желание помочь, расширить словарный запас: ввести понятия «*праздничный обед*», «*именины*», «*сервировка*», «*посуда*», «*сервис*».

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

Возраст: 3–4 года.

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

Строим дом.

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

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

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется? (*дом*)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке.

Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

В библиотеке

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

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

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

Семья

Цель: формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т. д.

Ход игры: воспитатель предлагает детям «*поиграть в семью*». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут об устройении праздника. Одни Члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу. В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между Членами семьи, вовремя помогать им.

Космонавты

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

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

Ход игры: воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (*Сильным, смелым, ловким, умным.*) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

В кафе

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

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

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

На дорогах города

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

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

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

Зоопарк

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

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

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует

обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

Веселое путешествие

Цель: познакомить детей с профессией водителя, воспитать уважение к этой профессии, расширить словарный запас детей.

Оборудование: автобус, сделанный из стульчиков, руль, кепка водителя, насос.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться в веселое путешествие на автобусе. Выбирается Водитель автобуса, проводится обсуждение, что должен делать водитель в дороге, какие инструменты нужно взять с собой на случай поломки. Пассажиры собирают необходимые в дороге вещи. Педагог напоминает, что нужно соблюдать правила дорожного движения, и все отправляются в путь. В дороге можно читать стихи, петь любимые песни. Автобус делает остановки, Пассажиры отдыхают, а Водитель проверяет состояние автомобиля, при необходимости ремонтирует.

Детский сад

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

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

Возраст: 4–5 лет.

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

Парикмахерская

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

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

Возраст: 4–5 лет.

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

процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

Правила движения

Цель: продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «*пост ГИБДД*», «*светофор*», «*нарушение движения*», «*превышение скорости*», «*штраф*».

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

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

Мы – спортсмены

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

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

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

Школа

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

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

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

Космическое приключение

Цель: научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный

запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».

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

Ход игры: 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.



«Семья»

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

членам семьи и их труду.

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

Предварительная работа:

Беседы: «Моя семья», «Как я маме помогаю», «Кто, кем работает?» «Чем мы занимаемся дома?» **Рассматривание сюжетных картинок, фотографий по теме.**

Чтение художественной литературы: А.Барто «Машенька», Б.Заходер «Строители», «Шофёр», Д.Габе «Моя семья»: «Мама», «Братик», «Работа», Е.Яниковская «Я хожу в детский сад», А.Кардашова «Большая стирка».

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

Разыгрываются сюжеты: «Утро в семье», «Обед в семье», «Переезд на новую квартиру», «Стройка», «Папа – хороший хозяин» «К нам пришли гости» «У нас в семье – младенец» «Вечер в семье» «Большая уборка дома» «Мама укладывает детей спать» «Выходной день в семье» «В семье заболел ребенок» «Помогаем маме стирать белье» «Праздник в семье: мамин день, Новый год, день рождения»

Игровые действия:

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

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

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

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

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

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

Старшая дочка помогает бабушке готовить еду, мыть посуду, убирать в доме, гладить бельё; играет и гуляет с младшей сестрой, общается.

Дети-дошкольники встают, собираются и идут в детский сад; в детском саду занимаются: играют, рисуют, гуляют; возвращаются с детского сада, играют, помогают родителям, укладываются спать.



«Детский сад»

Программное содержание: Расширить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада. Вызвать у детей желание подражать действиям взрослых. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре между детьми.

Игровой материал: Куклы с набором одежды, мебель, посуда, мелкие игрушки, швабры,, ведра, тряпочки, передники, халаты, стиральная машина, тазик, подставка для сушки белья, гладильная доска, утюги, плита, набор посуды для повара, продукты, пылесос, музыкальные инструменты.

Предварительная работа: Наблюдение за работой воспитателя, помощника

воспитателя. **Беседа** с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. **Экскурсия-осмотр** музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек.

Экскурсия в прачечную. Организация труда детей — стирка кукольного белья, платочков.

Игровые роли: Врач, медицинская сестра, воспитатель, музыкальный работник, физкультурный руководитель, няня, повар, прачка.

Разыгрываются сюжеты:

«Утренний прием» «Наши занятия» «Зарядка в детском саду»

«Работа няни - завтрак» «Работа няни - уборка группы»

«На прогулке» «На музыкальном занятии» «На физкультурном занятии»

«Осмотр врача» «Обед в д/саду» «Работа повара в детском саду»

«Работа в прачечной детского сада»

Игровые действия:

Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, играет с детьми, проводит занятия.

Физ.рук проводит утреннюю зарядку, физкультуру.

Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду...

Муз. руководитель проводит муз. занятие.

Врач осматривает детей, слушает, делает назначения.

Медсестра измеряет температуру, рост, взвешивает, делает прививки, проверяет чистоту групп, кухни.

Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Прачка стирает белье, сушит, гладит, аккуратно складывает, выдает чистое белье.

«Поликлиника»



Программное содержание: Вызвать у детей интерес к профессии врача. Формировать умение творчески развивать сюжет игры. Закрепить названия медицинских инструментов: фонендоскоп, шприц, шпатель.

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

Словарная работа: фонендоскоп, шпатель, прививка, витамины.

Игровой материал: халат и шапочка врача, халаты и шапочки для медсестёр, медицинские инструменты (градусник, шприц, шпатель) бинт, зелёнка, вата, горчичники, карточки пациентов, витамины.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский

кабинет д/с. Наблюдение за работой врача. **Чтение** художественной литературы: Я.

Райнис «Кукла заболела», В. Берестов «Больная кукла». А. Барто «Мы с Тamarой», П.

Образцов «Лечу куклу», А. Кардашова «Наш доктор». Инсценировка «Звери

болеют». **Рассматривание альбома** «Мы играем во «врача». Изготовление атрибутов для игры. Беседы с детьми «Нас лечат врач и медсестра», «Как нужно вести себя в кабинете у врача?»

Игровые роли: Врач, медсестра, больной.

Разыгрывают сюжеты:

«На приеме у врача», «Вызов врача домой» «Поранили пальчик»

«Болят горлышко» «Ставим укольчик» «Делаем прививку»

Игровые действия:

Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает, смотрит горло, делает назначение.

Медсестра делает уколы, дает лекарство, витамины, ставит горчичники, смазывает ранки, забинтовывает.

Больной приходит на приём к врачу, рассказывает, что его беспокоит, выполняет рекомендации врача.



www.clipartof.com · 34306

Аптека

Цель: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Ход игры: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства выдаются строго по рецептам.

«Я – водитель»



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

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

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

Предварительная работа: Экскурсия к автобусной остановке, наблюдение за автобусом, такси и работой шофера. Познакомить с простыми жестами регулирования:

«остановиться», «приготовиться», «проезд разрешен». **Подвижные игры:** «Пешеходы и такси», «Светофор». **Чтение и рассматривание** иллюстраций по теме «Шоферы». Д/и «Внимательный водитель», «Узнай машину», «Почини машину». Чтение: В. Сутеев «Разные колеса», З. Александрова «Грузовик», А. Кардашов «Дождевой автомобиль» Э. Мотковская «Я автомобиль» В. Степанов «Шофер», «Водитель автобуса», Б. Житков «Светофор», Н. Калинина «Как ребята переходили улицу», Н. Павлова «На машине».

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

Разыгрываются сюжеты:

«Строим автобус» «Учимся водить автобус» «Автобус везет пассажиров»

«Ремонт машин» «Заправляю машину» «Мойка машин» «Грузовая машина везет мебель в новый дом» «Грузовик возит грузы (кирпичи, песок, снег)» «Я поеду в гараж» «Продуктовая машина везет продукты (в магазин, в детский сад, в больницу)» «Везу пассажиров на вокзал» «Едем в детский сад» «Катаемся по городу» «Едем в гости» «Поездка на дачу»

Игровые действия:

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

Водитель грузовой машины нагружает и выгружает грузы.

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

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

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

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

Заправщик вставляет шланг, заливает бензин, берет деньги.

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



«Парикмахерская»

Программное содержание: Познакомить со спецификой работы мужского и женского парикмахера. Формировать представление детей о том, как женщины ухаживают за ногтями. Учить выполнять несколько последовательных действий, направленных на выполнение его обязанностей. Развивать умение вступать в ролевое взаимодействие, строить ролевой диалог. Воспитывать культуру общения с «клиентами»

Словарные слова: мастер, фен, фартук, пелеринка, бритва, маникюр.

Игровой материал: Зеркало, тумбочка для хранения атрибутов, разные расчески, флаконы, бигуди, лак для волос, ножницы, фен, пелерина, фартук для парикмахера,

маникюрши, уборщицы, заколки, резиночки, банты, полотенце, журналы с образцами причесок, бритва, машинка для стрижки волос, полотенца, деньги, швабра, ведра, тряпочки для пыли, для пола, лак для ногтей, пилочка, баночки от крем.

Предварительная работа:

Беседа «Зачем нужны парикмахерские». Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. **Чтение** рассказов Б. Житкова «Что я видел», С. Михалкова «В парикмахерской».

Экскурсия в парикмахерскую.

Рассматривание предметов, необходимых для работы парикмахера.

Дидактическая игры «Красивые прически для кукол», «Поучимся завязывать бантики», «Подбери бант для куклы», «Чудо-фен». Рассмотреть предметы для бритья. Изготовление с детьми атрибутов к игре (фартуки, пелеринка, полотенца, пилочки, чеки, деньги и др.). Изготовление альбома «Модели причесок».

Игровые роли: Парикмахеры – дамский мастер и мужской мастер, мастер по маникюру, уборщица, клиенты (посетители): мамы, папы, их дети.

Разыгрываются сюжеты: «Мама ведет дочку в парикмахерскую» «Папа ведет сына в парикмахерскую» «Сделаем куклам красивые прически» «Едем на автобусе в парикмахерскую» «Делаем прически к празднику» «В мужском зале» «Приведем себя в порядок» «Покупка товаров для парикмахерской» «Приглашаем парикмахера в детский сад»

Игровые действия:

Парикмахер женского зала надевает на клиента пелеринку, красит волосы, моет голову, вытирает полотенцем, стрижет, отряхивает состриженные пряди с пелеринки, накручивает на бигуди, сушит волосы феном, покрывает лаком, плетет косички, закалывает заколки, дает рекомендации по уходу за волосами.

Парикмахер мужского зала бреет, моет голову, сушит волосы феном, делает стрижки, причесывает клиентов, придает форму бороде, усам, предлагает посмотреть в зеркало, освежает одеколоном.

Мастер по маникюру подпиливает ногти, окрашивает их лаком, накладывает крем на руки.

Клиенты вежливо здороваются, ожидающие очереди – рассматривают альбомы с иллюстрациями разных причесок, читают журналы, могут пить кофе в кафе; просят сделать стрижку, маникюр; советуются, платят деньги, благодарят за услуги.

Уборщица подметает, протирает пыль, моет пол, меняет использованные полотенца.

«Магазин – Супермаркет»



Программное содержание: Формировать представления детей о работе людей в магазине, разнообразии магазинов и их назначении. Учить выполнять различные роли в соответствии с сюжетом игры. Развивать наглядно-действенное мышление, коммуникативные навыки. Воспитывать доброжелательность, умение считаться с интересами и мнением партнеров по игре.

Словарные слова: витрина, кассир, кондитерская.
Игровой материал: витрина, весы, касса, сумочки и корзинки для покупателей, форма продавца, деньги, кошельки, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

«Продуктовый магазин»: муляжи овощей и фруктов, разные выпечки из соленого теста, муляжи шоколадок, конфет, печенье, торта, пирожных, коробки из под чая, сока, напитков, колбасы, рыбы, упаковки из под молока, стаканчики для сметаны, баночки от йогуртов и т.п

Предварительная работа:

Беседы с детьми «Какие магазины бывают и что в них можно купить?» «Кто работает в магазине?», «Правила работы с кассой». Ди «Магазин», «Овощи», «Кому что?».

Чтение стихотворения О. Емельяновой «Магазин игрушек». Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» Изготовление из соленого теста баранок, булочек, печенья, приготовить конфеты.

Игровые роли: Продавец, покупатель, кассир, директор магазина, шофер.

Разыгрываются сюжеты:

«Булочная-кондитерская (хлебный отдел, магазин)» «Овощной магазин»

«Мясной, колбасный магазин» «Рыбный магазин»

«Молочный магазин» «Продуктовый магазин»

«Магазин музыкальных инструментов» «Книжный магазин»

Игровые действия:

Продавец одевает форму, предлагает товар, взвешивает, упаковывает, раскладывают товар на полках (оформляет витрину).

Директор магазина организует работу сотрудников магазина, делает заявки на получение товаров, обращает внимание на правильность работы продавца и кассира, следит за порядком в магазине.

Покупатели приходят за покупками, выбирают товар, узнают цену, советуются с продавцами, соблюдают правила поведения в общественном месте, устанавливают очередь в кассе, оплачивают покупку в кассе, получают чек.

Кассир получает деньги, пробивает чек, выдаёт чек, сдаёт покупателю сдачу.

Шофер доставляет определённое количество разнообразных товаров, получают заявки на получение товаров от директора магазина, выгружает привезённый товар.

«Почта»



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

Игровой материал: столик для отправки и получения посылок, почтовый ящик, сумка почтальона, конверты с бумагой, марки, открытки, коробки для посылок, детские журналы и газеты, атрибуты к персонажу «голубь»,

деньги, кошельки, печать, машина.

Предварительная работа: Экскурсия на почту, наблюдение за приемом корреспонденции, отправлением почты. Беседы о разных видах связи: почта, телеграф, телефон, интернет, радио. **Просмотр м/ф** «Каникулы в Простоквашино», «Зима в Простоквашино», «Снеговик-почтовик».

Чтение С. Я. Маршак «Почта», Ю. Кушан «Почтовая история». Изготовление печати-штампа, конвертов, открыток, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др. Коллекционирование открыток, журналов, календариков. **Дидактические игры** «Отправь письмо», «Путешествие письма», «Что нужно для работы почтальона», «Как отправить посылку». Слушание «Песенки почтальона» Б. Савельев.

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

Разыгрываются сюжеты:

«Пришло письмо, открытка»

«Почтовый голубь принес письмо»

«Отправить поздравительную открытку»

«Покупка журнала на почте»

«Отправить посылку своей бабушке»

«Посылка от сказочного героя»

«Шофер везет почту»

Игровые действия:

Почтальон берет на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по адресам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик.

Посетитель отправляет письма, открытки, посылки, упаковывает их; покупает конверты, газеты, журналы, открытки; соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь; получает письма, газеты, журналы, открытки, посылки.

Приемщик обслуживает посетителей; принимает посылки; продает газеты, журналы.

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

Шофер вынимает из почтового ящик письма и открытки; подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки, письма; привозит посылки; доставляет письма и посылки на почтовых машинах до поездов, самолётов, и теплоходов.



В библиотеке

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

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

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



Строим дом

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

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

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



«Фотоателье»

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

Роли: фотограф, кассир, клиенты.

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

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



Нам весело

Цель: привлекать детей к участию в юмористических забавах, воспитывать навыки самостоятельности при организации и подготовке забав, способствовать объединению детей, развивать эмоциональную сферу ребенка, воспитывать оптимизм, жизнелюбие, чувство коллективизма, взаимопомощи.

Оборудование: все необходимое, что ребенок может использовать для импровизации розыгрышей, аттракционов.

Ход игры: воспитатель предлагает детям устроить конкурс. Можно придумать и показать веселую историю, небылицу, показать фокус и т. д. Для оценки результата выбирается жюри. После каждого выступления они выставляют свои оценки. В конце игры баллы подсчитывают и объявляют победителя. Его награждают медалью «Весельчак».



В кафе

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

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

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



Ателье

Цель: формировать у детей представление о труде взрослых в ателье, на швейных фабриках, о работе модельеров, закройщиков, швей, отношении взрослых к своему делу, воспитать уважение к труду взрослых, желание аккуратно носить одежду, уметь шить иголкой, сшивать простые детали.

Оборудование: иголки, нитки, выкройки, ткань, ножницы.

Ход игры: детям предлагается обновить кукольный гардероб – сшить новую юбку и кофточку для куклы. Эта работа выполняется в ателье. Люди каких профессий там работают? По желанию распределяются роли Закройщицы, Модельера, Швеи. Дети начинают играть. Они совещаются, какую модель выбрать, как правильно выкроить ее и сшить детали. В конце работы дети наряжают куклу.



Мир театра

Цель: дать детям представление о разных видах театрального искусства: кукольном театре, театре драмы и комедии, настольном и пальчиковом театре, развивать и поощрять сочинительские способности детей, интерес к творчеству, воспитывать чувство уверенности, самостоятельности в творчестве.

Оборудование: игрушки для настольного театра, билеты, касса.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что сегодня состоится спектакль в театре. Дети приобретают билеты в кассе, проходят в зал, занимают места. Артисты уже распределили роли между собой. Они показывают настольный театр. Это могут быть или знакомая сказка, или вновь придуманный сюжет. В конце представления дети аплодисментами благодарят артистов за представление, дарят им цветы.



МЧС спешит на помощь

Цель: продолжать познакомить детей с необходимой работой МЧС, научить детей быстро принимать правильное решение в экстремальных ситуациях, воспитать смелость, ответственность, желание прийти на помощь людям, расширить словарный запас детей – «чрезвычайная ситуация», «трагедия», «несчастье», «пожар», «помощь».

Оборудование: все необходимое для работы пожарника, медицинские инструменты, собаки (игрушки).

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть и представить, что игровой зал – это центральный пункт МЧС. Здесь работают очень смелые, сильные люди, которые готовы помочь всем при любых несчастных случаях. Вот здесь сидит Диспетчер (выбранный детьми заранее) и принимает звонки от населения, которые просят помощи. У кого-то произошел пожар, где-то случилось наводнение и нужно срочно спасать людей. МЧС может прийти на помощь к тем, у кого сломалась дверь или замок и люди не могут зайти к себе домой. Кто-то забрался на высоту, спускаться боится. Диспетчеру сообщают адрес, где случилось несчастье, и бригада скорой помощи спешит на объект. Дети самостоятельно распределяют между собой роли Диспетчера, бригады Пожарников, бригады Врачей, бригады, работающей на высоте, на глубине и т. д. Дети обыгрывают разные ситуации. В конце игры они делятся своими впечатлениями.



У нас порядок

Цель: научить детей быстро и аккуратно складывать вещи по своим местам, приучать ребенка к самоконтролю, бережному отношению к вещам и игрушкам, научить достижению результата как своими силами, так и с помощью

товарищей. **Оборудование:** 1-й вариант: кукольный домик с мебелью и всевозможными вещами. 2-й вариант: картинки с изображением предметов мебели (шкафов, буфетов, полок, тумбочек, антресолей) и картинки, изображающие вещи домашнего обихода). 3-й вариант: обстановка реального дома или группы детского сада.

Ход игры: в игре могут принимать участие взрослый и ребенок, взрослый и команда детей, две команды, три команды. В ходе игры необходимо заметить как можно больше вещей, лежащих не на своих местах, и как можно быстрее убрать их. За каждую убранную вещь дается 1 очко, дополнительные очки начисляются за бережливость.

Команды складывают вещи по очереди, давая объяснение своим действиям. Например, участник одной команды говорит: «Я кладу книгу на полку в книжный шкаф» (он зарабатывает для своей команды очко). Участник второй команды говорит: «А я вешаю полотенце около умывальника». Дети из третьей команды дружными усилиями подвинули лавочку к окну, так как она стояла посередине группы и всем мешала выполнять задания. Они получают сразу 1 очка: за доброе дело и за проявленную заботу. Игра продолжается до полной победы над беспорядком. *Примечание:* игрой можно воспользоваться перед тихим часом для наведения порядка

Анализ сюжетно-ролевых игр.

(для анализа игр детей в своей группе).

Ведётся запись с/р игры, которую наблюдали. Для этого обратить внимание на следующие вопросы.

1. По чьей инициативе возникла игра?
2. Планировали ли дети заранее ход игры?
3. Сколько детей участвовало в игре?
4. Какие роли были и как они распределялись?
5. Какие игровые действия дети выполняли в соответствии с ролью?
6. Чему отдавали предпочтение дети во время игры – действиям с предметами или взаимоотношениям с людьми?
7. Какие новые игровые ситуации были придуманы в ходе игры?
8. Сколько времени продолжалась игра?
9. Связана ли игра с другими играми детей?
10. Как окончилась игра – организованно или неожиданно?
11. Обсуждали ли дети ход игры после её окончания?
12. Соответствует ли игра возрасту детей?