

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ (с карготеккой)

«Сюжетно-ролевая игра как средство приобщения детей дошкольного возраста к социальной действительности в соответствии с ФГОС»

В связи с внедрением ФГОС в образовательный процесс ДОУ изменились формы, методы организации воспитательно-образовательной деятельности.

Мы рассмотрим вопрос «Сюжетно-ролевая игра в ознакомлении детей с социальной действительностью»

Хочется начать со слов Л. С. Выгодского: Игра ребенка не есть простое воспоминание о пережитом, но творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка

Дошкольный возраст считается классическим возрастом игры. В этот период возникает и приобретает наиболее развитую форму особый вид детской игры, который в психологии и педагогике получил название сюжетно-ролевой (творческой).

Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя трудовые или социальные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) жизнь взрослых и отношения между ними.

Многочисленные исследования отечественных педагогов и психологов (Д.Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой , Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, Б. Г. Ананьев, А. П. Усова и др.) показали, что творческая игра наиболее полно формирует личность ребенка и поэтому является важнейшим средством воспитания, психического развития и социализации детей дошкольного возраста.

К. Д. Ушинский определил игру как посильный для ребёнка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых. Детские игры отражают окружающую социальную среду, дающую «... материал, гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкой »

Этот вид детской деятельности можно рассматривать с разных позиций.

Игра - это отражение ребенком окружающей реальности, и хотя оно основывается на воображении ребенка, в этой условной обстановке реальны

действия играющих, реальны и искренни детские эмоции. В игре ребенок комбинирует, объединяет свои впечатления и жизненный опыт.

Действуя как взрослый, ребенок как бы отождествляет себя с ним. Через выполнение игровой роли осуществляется связь ребенка с миром взрослых. Именно игровая роль в концентрированной форме воплощает связь ребенка с обществом.

Игра – это импровизация, ребенок не говорит длительно свою роль, не продумывает ее, замысел игры развивается спонтанно, непредсказуемо.

Игра – это самостоятельная деятельность ребенка, в ней ребенок впервые вступает в общение со сверстниками, с партнерами по игре, учится устанавливать с ними отношения, основанные на симпатии, дружбе, взаимопомощи, осваивается детьми социальный опыт, мир человеческих отношений.

Игра - это школа воспитания чувств дошкольников, их нравственных качеств. Именно сформированные в игре моральные качества влияют на поведение ребенка в жизни, и наоборот, навыки, приобретенные в результате ежедневного общения детей друг с другом и с взрослыми, получают дальнейшее развитие в игровых ситуациях.

Игра – это средство интеллектуального развития ребенка. Знания, представления, умения, навыки, в процессе обучения, в семье, находят непосредственное отражение и практическое применение в детских играх.

Игра – действенное средство коррекции нарушений эмоционально-волевой и познавательной сферы, речи, общей и мелкой моторики.

Игра – это способ развития детского воображения и творческих способностей, радость творчества, радость созидания. Они проявляются в поиске средств для воплощения игрового замысла, в подборе атрибутов и предметов-заменителей для игры, развитии игрового сюжета, интерпретации ребенком роли в сюжетно-ролевой игре.

Создавая своими руками необходимые для игры атрибуты, ребенок открывает и развивает свои способности, на этой основе рождается его увлеченность, иногда призвание, мечта.

Игра – это подготовка ребенка к взрослой жизни. Большинство детских сюжетно-ролевых игр отражает труд взрослых: малыши подражают воспитателю, врачу, шоферу, летчику, пожарному, отражают бытовые действия членов семьи и их отношения. В игре закрепляется и углубляется интерес детей к разным профессиям, воспитывается уважение к труду.

Сюжетно-ролевую игру с функциональной точки зрения можно рассматривать как подготовку ребенка к участию в общественной жизни в различных социальных ролях.

В игре ребенок обладает возможностью проявлять способность, казалось бы, не характерную для дошкольников, к самовоспитанию.

Игра – это работа ребенка над самим собой. Это, не означает, что ребенок сознательно ставит перед собой цель самосовершенствоваться. Нет, ребенок и не думает об этом: он просто играет – летит на самолете, гонится за пиратами по южным морям и т.д. Вот тут, незаметно для него и осуществляется большая работа изменения самого себя: весело, играючи осваивает он новые пласты жизни; тренирует память, мышление, воображение; получает новые знания о взаимоотношениях людей, о природе и окружающей действительности.

Через игру осуществляется социализация ребенка дошкольника.

Социализация – это «совокупность социальных процессов, благодаря которым индивид усваивает и воспроизводит определенную систему знаний, норм и ценностей, позволяющих функционировать в качестве полноправного члена общества» (И.С. Кон)

Под социализацией принято понимать процесс и результат развития индивида, его превращение в созидательного члена общества. Этот процесс начинается и происходит в дошкольном учреждении в ходе целенаправленного педагогически организованного воспитания. Суть социализации состоит в том, что она формирует человека как члена того общества, к которому он принадлежит.

Социализация – это двусторонний процесс включающий в себя:

-Усвоение ребенком социального опыта путем вхождения в социальную среду, систему социальных связей.

-Процесс активного воспроизводства системы социальных связей индивидом за счет его активной деятельности.

Для успешной социализации по Н. Смелзеру необходимо действие трех факторов: ожидания, изменения поведения и стремления соответствовать этим ожиданиям. Формирование, по его мнению, происходит по трем различным стадиям:

Стадия подражания и копирования детьми поведения взрослых.

Игровая стадия, когда дети осознают поведение как исполнение роли;

Стадия групповых игр, на которой дети учатся понимать, что от них ждет целая группа людей.

Дети играют в то, что они воспринимают вокруг и что является для них особенно привлекательным. Но что же именно в окружающей действительности стимулирует игру дошкольника? И всякие ли яркие впечатления ребенка дают материал для ролевой игры?

Экспериментальные ситуации, описанные Д.Б. Элькониным: Воспитательница детского сада во время экскурсии по зоопарку познакомила ребят с различными животными - с их повадками, образом жизни, внешним видом и т.д. По возвращении в группу она внесла в комнату игрушки зверей, с которыми знакомились дети, ожидая, что они начнут играть «в зоопарк». Но дети, ни в тот, ни в последующие дни «в зоопарк» не играли. Тогда она повторила экскурсию и познакомила детей не только с животными, но и с работой людей в зоопарке: кассир продает билеты, контролер их проверяет и пропускает посетителей, уборщики убирают клетки с животными, повара готовят пищу и кормят зверей, врач лечит заболевших животных, экскурсовод рассказывает посетителям о животных и т.д. Через некоторое время после этой повторной экскурсии дети самостоятельно начали игру «в зоопарк», в которой были представлены кассир, контролер, мамы и папы с детьми, экскурсовод, «звериная кухня» с поваром, «звериная больница» с врачом и т.п. Все эти персонажи вводились в игру постепенно, игра продолжалась несколько дней, все время, обогащаясь и усложняясь.

Как вы думаете, почему игры не получилось после первой экскурсии?

Первая - это сфера предметов (вещей), как природных, так и созданных руками человека; вторая - сфера деятельности людей и их отношений. Данные результаты свидетельствуют о том, что ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними и что ее содержанием является именно эта реальность. Таким образом, содержанием развернутой, развитой формы ролевой игры являются не предметы, не машины, не сам по себе производственный процесс, а отношения между людьми, которые осуществляются через определенные действия, т.к. деятельность людей и их отношения чрезвычайно разнообразны, то и сюжеты игр очень многообразны и изменчивы.

В то же время замечено, что современные дошкольники предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов, и брать на себя не производственные или профессиональные роли взрослых (врача, шофера, повара и т.д.), а роли телевизионных героев. Эти наблюдения обнаруживают, что наши дошкольники, проводящие слишком много времени у телевизора, лучше знакомы с жизнью и отношениями иностранных героев мультфильмов, фильмов, чем окружающих их реальных

взрослых. Однако это не меняет сути игры: при всем многообразии сюжетов за ними скрывается принципиально одно и то же содержание - деятельность людей, их поступки и отношения.

Действительно, одна и та же по своему сюжету игра (например, «в семью») может иметь совершенно разное содержание: одна «мама» будет бить и ругать своих «детей», другая - краситься перед зеркалом и торопиться в гости, третья - постоянно стирать и готовить, четвертая - читать детям книжки и заниматься с ними и т.п. Все эти варианты отражают то, что «вливается» в ребенка из окружающей жизни. Социальные условия, в которых живет ребенок, определяют не только сюжеты, но прежде всего содержание детских игр.

Таким образом, особая чувствительность игры к сфере человеческих отношений свидетельствует о том, что она является социальной не только по своему происхождению, но и по своему содержанию. Она возникает из условий жизни ребенка в жизни общества и отражает, воспроизводит эти условия.

Сюжетно - ролевая игра должна соответствовать современной деятельности т.к. в связи с развитием научно - технического прогресса появляется много новой техники, много нового в жизни людей - задача воспитателя - создать условия для отражения этого в сюжетно-ролевых играх детей.

Таким образом: игра - подлинная социальная практика ребенка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Поэтому столь актуальна для дошкольной педагогики проблема использования игры в целях всестороннего развития ребенка, формирования его положительных личностных качеств и социализации как члена сообщества людей.

Игра ориентирует ребёнка на соблюдение определённых правил взрослой жизни. В игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает, моделирует через призму своего сознания окружающий его мир.

«Лишение ребёнка игровой практики – это лишение его не просто детскости, это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, одухотворения осваиваемого опыта жизни, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, индивидуального самопогружения, активизации процесса познания мира».

Предлагаю для планирования картотеку сюжетно-ролевых игр

Картотека Сюжетно-ролевые игры.

У дошкольников старшей группы развивается содержание игр. Начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки. В играх находят отражение специфика деятельности взрослых, их взаимодействия в труде, их отношения к труду. Изменение тематики связано с расширением их источников. Дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, а также повседневной жизни. Для этого возраста наша задача заключается в том, чтоб показать, как роль может быть включена в различные взаимосвязи с другими ролями. Воспитатель чаще берет дополнительную роль на себя. Постепенно подводит детей к более сложным изменениям знакомого сюжета, затем к придумыванию новых сюжетов.

У детей возрастает требовательность к качеству выполняемой роли. Основная задача руководства играми – развитие у них самостоятельности и самоорганизации, формирование умений договориться о теме игры, распределить роли, подготовить игровую обстановку. Также педагог должен постоянно обогащать содержание игр. Целесообразно использовать детскую литературу.

Цель: Развитие игровой деятельности.

Задачи: Создание условий для развития игровой деятельности детей. Формирование игровых умений, развитие культурных форм игры. Всестороннее воспитание и гармоничное развитие детей в игре (эмоционально-нравственное, умственное, физическое, художественно-эстетическое и социально-коммуникативное). Развитие самостоятельности, инициативы, творчества, навыков саморегуляции; формирование доброжелательного отношения к сверстникам, умения взаимодействовать, договариваться, самостоятельно разрешать конфликтные ситуации.

Сюжетно-ролевая игра 1. «Семья»

Цель: Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (*гуманности, любви, сочувствия*). Игровой материал: Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (*передники, косынки, музыкальные инструменты, предметы - заместители*).

Игровые роли: дедушка, внуки, мама, папа, брат, сестра.

Сюжетно-ролевая игра 2. «Магазин»

Цель: Способствовать возникновению **игры**, объединению серии магазинов в один (*книжный, овощной, одежды*).

Игровой материал: Строительный материал. Игрушки, муляжи, касса, зеркало, витрины, куклы, кошельки, предметы-заместители, ширмы.

Игровые роли: продавцы, кассир, покупатели, шофер.

Сюжетно-ролевая игра 3. «Путешествие»

Цель: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом постоного. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.

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

Игровые роли: Полицейский, начальник порта, кассир, продавец, капитан, дежурный, боцман, врач, матрос, пограничники,

Сюжетно-ролевая игра 4. «Завод»

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

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

Игровые роли: шофер, пассажир, строитель, инженер, механик, техник, бензоправщик, мойщик, диспетчер пульта.

Сюжетно-ролевая игра 5. «Летчики»

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

Игровой материал: Строительный материал. Игрушка - самолет, пропеллер, крылья, куклы, предметы - заместители, элементы одежды, форма летчика.

Игровые роли: летчик, стюардесса, контролер, пассажиры.

Сюжетно-ролевая игра 6. «Российская Армия»

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

Игровой материал: Строительный материал, пилотки, косынки, сумочки, шлемы, предметы-заместители.

Сюжетно-ролевая игра 7. «Строительство»

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

Игровой материал: Строительный материал, каска, предметы-заместители, набор техники.

Сюжетно-ролевая игра 8. «Медицинский центр – Поликлиника - Больница»

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

Игровой материал: ширмы, набор «*Кукольный доктор*», набор кукол, предметы - заместители, медицинские халаты.

Игровые роли: воспитатель, кассир, контролер, уборщица, ветеринар

Сюжетно-ролевая игра 9. «Почта»

Цель: Обучение **детей** реализовывать и развивать **сюжет игры**. Расширение и закрепление знаний **детей** о разных формах почтовой связи: почта,

телеграф, телефон, радио. Воспитание чуткого и внимательного отношения к товарищам и близким.

Игровой материал: ширма, сумка почтальона, открытки, почтовый ящик. Детские журналы, кошельки, карандаши, конверты, плащ.

Сюжетно-ролевая игра 10. «Библиотека»

Цель: Побуждать детей **создавать сюжет игры**, развивать интерес к труду библиотекаря. Воспитание бережного отношения к книгам.

Игровой материал: книги, формуляры, карандаши, **карточки**, полочки.

Игровые роли: библиотекарь, читатели.

Сюжетно-ролевая игра 11. «Завод»

Цель: Формирование трудовых умений, представлений о профессиях рабочих на нашем заводе (фабрике, развитие творческого воображения. Воспитание интереса к профессиям своих родных.

Игровой материал: наборы машин, трубы, пропуска, строительные наборы, халаты, каски, рукавицы, набор коробок.

Игровые роли: директор завода, механик, рабочий, шофер,

Сюжетно-ролевая игра 12. «Театральная студия»

Цель: Формирование положительных взаимоотношений в игре.

Игровой материал: ширма, игровые атрибуты: деньги, билеты, кошельки, таблички «*Касса*», «*Театр*», наборы разных видов театра (*набор мягких игрушек, набор масок.*)

Сюжетно-ролевая игра 13. «Зоопарк»

Цель: Формирование умений творчески развивать **сюжет игры**. Воспитание доброго отношения к животным.

Игровой материал: самоделки, наборы животных, строительный набор, природный материал, бросовый материал.

Сюжетно-ролевая игра 14. «Парикмахерская-Салон красоты»

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

Игровой материал: предметы-заместители, реальные предметы (расчёски, бигуди, кисточки, флаконы, зеркало, набор «*Детский парикмахер*», журналы, ширма.

Игровые роли: Парикмахер (мастер, кассир, клиенты, уборщица.

Сюжетно-ролевая игра 15. «Дочки-матери»

Цель: формирование представления о семейных отношениях и их значимости в формировании личности, знакомство с домашними обязанностями для каждого члена семьи, раскрытие и закрепление моральных аспектов действий взрослых людей, воспитание доброжелательного, заботливого отношения к близким людям. Игроки распределяют роли: кто-то играет маму и папу, кто-то - бабушку и дедушку, кто-то - детей. если участников много, можно добавить в игру роли дяди и тети, сестер и братьев, других родственников. можно использовать в игре куклу, которая станет младенцем. педагог не участвует в игре, а только наблюдает, при необходимости корректирует действия воспитанников, решает спорные ситуации, разбирается в возникающих конфликтах. Сначала ребята создают в игровом зале имитацию комнат в квартире: ставят мебель, раскладывают бытовые предметы. педагог задает определенную тему. Например: «Мама утром собирает ребенка в школу», игроки, играющие маму и ребенка, выполняют действия, соответствующие указанной ситуации. вот еще несколько тем, которые можно использовать в игре:

«**Семья собирается в выходной день на пикник**»;

«**Дети помогают родителям убираться в квартире**»;

«**Сын помогает папе ремонтировать стул**»;

«**Семья готовит праздничный обед**».

задаваемые темы должны подразумевать не только общение между персонажами, но и выполнение физических действий.

Для того чтобы дошкольникам было проще вникнуть в игровой процесс, педагог перед началом игры может прочитать воспитанникам несколько бытовых рассказов.

Сюжетно-ролевая игра 16. «Детский сад»

Цель: расширение представлений о профессиях всех работников детского сада: воспитателей, помощников воспитателей, поваров, преподавателей музыки и физкультуры. игра формирует представление о том, зачем нужен детсад, какими личностными качествами должны обладать педагогические работники.

Для игры нужны куклы, которым достается роль детей в детском саду. а настоящие дети распределяют меж собой роли детсадовских работников. педагог не участвует в игре, а только подсказывает воспитанникам, как должен вести себя работник, как он обращается с детьми, как ухаживает за ними. важно, чтобы игроки научились находить выход из сложных ситуаций. Например, игрок-воспитатель должен понять, что делать, когда маленький ребенок плачет, капризничает.

Сюжетно-ролевая игра 17. «Школа»

Цель: знакомство с профессией школьного учителя, расширение и уточнение представлений о том, как проходят занятия в школе, какие дисциплины там преподают, почему школьные знания важны для будущего, воспитание уважительного отношения к учителям и стремления прилежно учиться, получать школьные знания, увеличение тематического словаря.

Для игры потребуются основные ученические принадлежности: ручки и карандаши, тетради, букварь, другие книги. для игрока-учителя нужно подготовить доску, импровизированный классный журнал, мел, указку. учителем становится ребенок, изъявивший желание или выбранный товарищами. остальные ребята играют учеников. Перед началом игры воспитатель беседует с дошкольниками на тему того, зачем нужна профессия учителя, какими качествами должен обладать человек, выбравший эту работу, почему эта профессия сложная. далее дошкольники начинают играть в школу: игрок-учитель дает задания, а ученики их выполняют. можно выбрать несколько игроков-учителей, тогда первый будет преподавать математику, второй - язык и литературу, третий - музыку, и так далее.

Сюжетно-ролевая игра 18. «Библиотека»

Цель: знакомство с трудом библиотекаря, изучение специфики его работы, воспитание любознательности и интереса к книгам, закрепление навыков пересказа, воспитывать желание самообразования.

Для игры понадобятся детские столы, стулья, ручки, сделанные читательские формуляры по количеству читателей, книжные полки с детскими книгами. Воспитатель предлагает роли читателей библиотеки, библиотекарей, директора библиотеки. перед началом игры проводится беседа о важности и пользе библиотек для жителей города, вспоминает вместе с детьми содержание любимых книг по возрасту. Воспитатель рассказывает о специфике работы библиотеки и об организации книгообмена между читателями и обращается к опыту детей, которые посещали с родителями библиотеку. Ребята выполняют профессиональные задачи.

Сюжетно-ролевая игра 19. «Кафе/ Ресторан/ Пиццерия/ Бистро»

Цель - обучение правильному поведению в заведениях общепита и иных общественных местах, знакомство с кухонными профессиями.

Для игры нужно подготовить игрушечные деньги и посуду, оборудовать игровой зал так, чтобы он стал похож на кафе. Дошкольники выбирают себе роли: повара, посетители, официанты. Педагог рассказывает воспитанникам, что кукла Маша решила пригласить всех в кафе, чтобы угостить вкусностями. Дети, играющие посетителей, рассаживаются за столики. Игроки-официанты начинают их вежливо обслуживать, принимают оплату, а дети-повара готовят вкусности по заказу.

Сюжетно-ролевая игра 20. «Супермаркет»

Цель: знакомство с профессией продавца, обучение навыку различения и классификации товаров по определенным признакам, воспитание доброжелательного и приветливого отношения друг к другу, расширение тематического словарного запаса.

Для игры нужно взять разные игрушки, которые можно представить в качестве товаров, разместить их на импровизированных витринах. Также необходимо распечатать игрушечные деньги. Перед игрой педагог и дети превращают игровую площадку в магазин, расставляют прилавки и витрины, подписывают разные секции товаров: продукты, мебель, посуда, одежда и прочее. Дошколята распределяют роли: одни становятся продавцами-консультантами, другие - покупателями, третьи - кассирами, охранниками, промоутерами, мерчендайзерами. Педагог не участвует в игровом процессе, а только следит за его правильностью. Дети-покупатели приходят в импровизированный магазин, выбирают товары, консультируются с продавцом, затем идут к кассе, чтобы расплатиться за покупку. В этой игре важны не только действия всех персонажей, но и их контакт между собой, общение. Воспитатель должен следить за тем, насколько вежливо и деликатно дети общаются между собой, корректно ли задают вопросы и дают ответы.

Сюжетно-ролевая игра 21. «Доставка товаров/ продуктов/ пиццы»

Цель: расширить коммуникативные навыки группы дошкольников, познакомить со спецификой работы службы доставки, на ее клиентоориентированность.

Для игры можно использовать различные виды автомобилей в зависимости от выбора товара, ящики, коробки разной величины, упаковочный материал, скотч, бланки квитанций, ручки, стол, журнал приема заказов, место выдачи заказов, детский компьютер, детские мобильные телефоны. Ребятам

предлагаются роли клиентов/заказчиков, менеджеров, водителей, грузчиков. перед игрой с детьми. Беседуют о специфике работы службы доставки, опираясь на реальный опыт родителей детей, проговаривая фразы, которыми оперируют работники данной службы. В ходе игры учить детей избегать конфликтов в разных нештатных ситуациях; товар поврежденный, не устраивает клиента, не подходит по размеру, повреждение упаковки. Учить и службу доставки, и клиентов находить компромисс в спорных вопросах.

Сюжетно-ролевая игра 22. «Такси»

Цель: знакомство с профессией таксиста, водителя авто, принципом работы, увеличение тематического словарного запаса, воспитание вежливого обращения между водителем такси и пассажиром.

Для игры потребуется игрушечный легковой автомобиль, стол, стул для диспетчера, игрушечные рации, мобильные телефоны для всех участников игры. Воспитатель предлагает разделить участников на водителей, пассажиров, диспетчеров, работников автосервиса. Можно создавать нестандартные ситуации, чтобы ребята логически мыслили, искали выход из создавшейся ситуации.

Сюжетно-ролевая игра 23. «Поликлиника»

Цель: сюжетно-ролевой игры - знакомство с медицинскими профессиями и используемыми для лечения людей инструментами, воспитание внимательности, доброжелательности и других личностных качеств, необходимых для работы врачом, расширение тематического словаря.

Для игры нужны куклы, которые будут пациентами больницы. детям, которые будут играть врача и медсестру, нужно вручить игрушечный медицинский набор, надеть белые халаты. медики садятся за рабочий стол. Остальные игроки берут в руки кукол, говорят от их имени. Кукла приходит на прием к врачу, жалуется на какое-нибудь заболевание или травму. врач проводит осмотр, ставит диагноз, выписывает лекарства и процедуры. медсестра выполняет процедуры и иные указания врача. Если пациент нуждается в длительном лечении, медсестра помогает ему пройти в палату стационара. Врачами могут стать сразу несколько игроков, тогда у каждой будет своей специальности: окулист, хирург, отоларинголог, невролог, стоматолог и прочие. педагог интересуется у ребят, игрушки которых были вылечены, могли ли они избежать заболевания или травмы, что для этого нужно или нельзя было делать, почему так важно заботиться о своем здоровье, вести здоровый образ жизни. воспитатель должен следить за правильностью действий медицинских работников, при необходимости их корректировать. также педагог должен контролировать общение между медиками и пациентами, оценивать, насколько вежливо и корректно ведется беседа. Перед игрой педагогу рекомендуется сводить воспитанников в

медицинский кабинет дetsада, где медик проведет короткую экскурсию, покажет инструменты, которыми пользуется. Также можно почитать дошколятам сказку «Доктор Айболит», другие сказки, стихи и рассказы, посвященные теме работы медиков, продемонстрировать сюжетные иллюстрации, показывающие работу медицинских специалистов.

Сюжетно-ролевая игра 24 «Аптека»

Цель: расширение представления о профессии фармацевта и принципе работы аптеки, о разнообразии лекарственных препаратов, увеличение индивидуального тематического словаря.

Для проведения игры педагог и ребята превращают игровой зал в импровизированную аптеку с полками, на которых стоят медикаменты, и с кассой. в качестве лекарств можно использовать разные баночки, флакончики, пустые коробочки из-под медикаментов, при необходимости подписать их. Перед началом игры педагог беседует с воспитанниками о том, как важны аптеки, что делают работающие там специалисты. дошкольники должны уяснить, что есть фармацевты, советующие и продающие медикаменты людям, а есть заведующие аптеки, которые руководят процессом, следят за порядком. в некоторых аптеках есть лаборатории, в которых фармацевты изготавливают лекарства на заказ. для продажи некоторых медикаментов, которые опасны при неправильной дозировке, фармацевт требует у покупателя рецепт от врача. Уяснив всю эту информацию, дошкольники приступают к игре, распределяют роли. Педагог следит за правильностью действий воспитанников.

Сюжетно-ролевая игра 25. «Салон Красоты»

Цель: знакомство с профессией парикмахера и других сотрудников салона красоты, разнообразием инструментов для создания стрижек и причесок, и прочего ухода за лицом, ногами, руками, волосами, бровями. Воспитание культурной и деликатной манеры общения, увеличение тематического словарного запаса.

Для игры потребуется игрушечный парикмахерский набор. Ребенок, играющий парикмахера, надевает рабочий халат. а для клиентов импровизированной парикмахерской необходима накидка. перед игрой педагог беседует с воспитанниками о том, что делают сотрудники салона, какую пользу приносит эта профессия. дошкольники узнают, что в салонах красоты не только стригут волосы и делают стильные прически, но также делают маникюр и педикюр, массаж, солярий, услуги врача косметолога. Салон может делиться на два зала: мужской и женский. Ребята делятся на сотрудников салона и клиентов. Можно организовать игру так, чтобы все игроки были парикмахерами, тогда в качестве клиентов можно использовать

кукол с волосами. в конце игры ребята оценивают результаты друг друга, выбирают самые красивые прически.

Сюжетно-ролевая игра 26. «Стройка»

Цель: знакомство с разнообразием строительных профессий и с техническим оснащением стройки, обучение навыку возведения простейших конструкций, формирование представления о сложности и опасности работы строителя, воспитание коммуникабельности, умения продуктивно работать в коллективе, расширение тематического индивидуального словаря.

Для игры можно использовать «лего» или другой детский конструктор. также нужны игрушечные машины, используемые в строительстве: подъемный кран, самосвал и другие. перед началом игры педагог демонстрирует воспитанникам изображения представителей разных строительных профессий в рабочей форме с необходимыми для работы инструментами. Далее воспитатель предлагает дошкольникам соорудить для кукол просторное и красивое жилище. Ребята выполняют задание, обязательно используя игрушечные машины, объясняя свои действия. Дошколята могут распределить роли, каждый играет представителя определенной профессии: один каменщика, другой крановщика и так далее. Каждый игрок рассказывает, какую работу выполняет его специалист, какими инструментами пользуется. педагог следит, чтобы во время строительства ребята корректно общались меж собой. в конце игры дошколята заселяют в построенный дом кукол.

Сюжетно-ролевая игра 27. «Зоопарк»

Цель: расширение представлений о дикой природе, воспитание уважительного и заботливого отношения к живым существам, расширение тематического индивидуального словаря познакомить детей с профессиями в зоопарке: водитель, кладовщик, уборщик клеток, уборщик территории, директор, ветеринар, зоолог, орнитолог, кассир, бухгалтер.

Для проведения игры нужно собрать разных игрушечных животных, поместить их в импровизированные клетки. можно изготовить клетки из подручных материалов, а можно использовать, например, сетчатые стеллажи и контейнеры для спортивного инвентаря. также нужно изготовить входные билеты и деньги. Педагог говорит воспитанникам, что в детском саду появился собственный маленький зоопарк, чтобы посмотреть животных, нужно купить билеты. воспитатель выступает кассиром, ребята за игрушечные деньги покупают у него билеты. дети подходят к клеткам, педагог рассказывает о каждом животном, его повадках, рационе, местах обитания. в своей лекции воспитатель должен обязательно подчеркивать необходимость уважать живую природу, заботиться о животных.

Сюжетно-ролевая игра 28. «Банк»

Цель: познакомить детей со спецификой работы банковской системы, научить детей элементарным навыкам и культуре общения, провести беседу о пользе работы банка для людей расширить знания детей о профессиях.

Для игры понадобятся: игрушечные компьютер, или другая оргтехника, ручки, столы, стулья, пластиковые карты; отсканированные на цветном принтере купюры, детская касса, калькулятор, можно сделать из большого картонного ящика банкомат. Воспитатель предлагает роли менеджеров, кассира, экономиста, управляющего, банком, инкассатора, службы безопасности, охранника и клиентов. Опираясь на реальный опыт детей, предлагает проиграть следующие ситуации: оформить клиенту банковскую карту, потребительский кредит, оплатить коммунальные услуги, произвести оплату за детский сад, оплатить товары.

Сюжетно-ролевая игра 29. «Аэропорт»

Цель: познакомить детей с ходом воздушного путешествия. Во время игры можно проиграть возможные нештатные ситуации и способы их решения: если закладывает уши во время полета - можно попить воды или поможет леденец, хочется в туалет- пройти в конец самолета, его хвостовую часть.

Для игры понадобятся игрушечные самолеты, помещение аэровокзала, фигурки работников аэропорта, стюардессы, пассажиров, командира корабля и его помощников: бортинженера и штурмана. В ходе сюжетно-ролевой игры пассажиры приезжают в здание аэровокзала, регистрируют и сдают багаж, показывают билеты, проходят через металлоискатель, отправляются в зал ожидания, а затем приглашаются на борт самолета. пассажиры пристегиваются, самолет взлетает. Во время полета стюардесса разносит еду и напитки. после посадки и выхода из самолета пассажиры получают багаж в здании аэровокзала и едут домой.

Сюжетно - ролевая игра 30 "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.

Сюжетно - ролевая игра 31. "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. 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.

Сюжетно-ролевая игра 32 "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.

Сюжетно-ролевая игра 33 "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.

Сюжетно-ролевая игра 35 "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.

Сюжетно-ролевая игра 36 "Детский сад"

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

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

Возраст: 4–5 лет.

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

Сюжетно-ролевая игра 37 "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 одеколona, 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.

Сюжетно-ролевая игра 38 "В библиотеке"

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

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

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на

несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть 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.

Сюжетно-ролевая игра 39 "Космонавты"

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

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

Возраст: 5–6 лет.

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

Сюжетно-ролевая игра 40 "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.

Возраст: 5–6 лет.

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.

Сюжетно-ролевая игра 41 "В кафе"

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

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

Возраст: 5–6 лет.

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

Сюжетно-ролевая игра 42 "Кругосветное путешествие"

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

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

Возраст: 6–7 лет.

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

Сюжетно-ролевая игра 43 "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.

Возраст: 5–7 лет.

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.

Сюжетно-ролевая игра 44 "Правила движения"

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

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

Возраст: 6–7 лет.

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

Сюжетно-ролевая игра 45 "Мы – спортсмены"

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

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

Возраст: 6–7 лет.

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

присуждают баллы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.

Сюжетно-ролевая игра 46 "На станции технического обслуживания автомобилей"

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

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

Возраст: 6–7 лет.

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

Сюжетно-ролевая игра 47 "Пограничники"

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

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

Возраст: 6–7 лет.

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

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

Сюжетно-ролевая игра 48 "Школа"

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

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

Возраст: 6–7 лет.

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

Сюжетно-ролевая игра 49 "Космическое приключение"

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

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

Возраст: 6–7 лет.

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

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

Сюжетно-ролевая игра 50 "Мы – военные разведчики"

Цель: развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».

Оборудование: элементы военной одежды для детей, оружие.

Возраст: 6–7 лет.

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