**Сюжетно-ролевая игра в старшей группе «Мадагаскар»**

**Цель:** обучение игровым действиям в воображаемом плане; формирование творчества при создании игровой среды, передача игрового опыта, развитие дружеских отношений между детьми в процессе проведения сюжетно-ролевой игры.

**1.Планомерное обогащение опыта детей**.

Просмотр мультипликационных фильмов «Мадагаскар» и «Мадагаскар 2».

Беседа с детьми по содержанию мультфильмов.

Рассматривание иллюстраций из серии «Животные жарких стран».

Чтение художественной литературы про животных жарких стран. Закрепление знаний об их повадках, внешнем виде, образе жизни.

**2.Развитие творческого мышления и воображения.**

- Дидактическое упражнение «Угадай, кто это?» (по отдельным фрагментам героев любимых мультфильмов – льва Алекса, жирафа Мелмана, зебры Марти, бегемотихи Глории)

- Дидактическое упражнение «Потому что…» (развивать мышление и воображение детей при решении нестандартных ситуациях, например:

«Друзья отправились в путешествие потому, что…»

«На самолёте объявлена тревога потому, что…»

«Обитатели Нью-Йорка зоопарка причалили к необитаемому острову потому, что…»

**3.Моделирование ситуаций:**

«Мартин спешит на помощь»

«Алекс – король Нью-Йорка»

«Весёлое путешествие на Мадагаскаре»

«Глория и Мелман в диких джунглях»

«Африка – родина друзей» и др.

**4.Примерный ход игры.**

**1.Вариант «Необыкновенное представление в зоопарке».** Воспитатель предлагает ребятам вспомнить жизнь обитателей зоопарка, их особенности, привычки и т.д. Затем предлагает детям «открыть» такой зоопарк в группе и помогает распределить роли: льва Алекса, зебры Марти, бегемотихи Глории, жирафа Мелмана, пингвинов, посетителей, используя бросовый материал и предметы – заместители, уточняют программу выступлений, «изюминку» номеров…

**2.Вариант «Кораблекрушение».** Воспитатель спрашивает детей, знаю ли они, что такое кораблекрушение. Предлагает рассмотреть иллюстрации к художественным произведениям по данной теме. Уточняет у ребят, какую помощь необходимо оказать тем, кто попал в кораблекрушение. Педагог создаёт проблемные ситуации: оказать друзьям срочную медицинскую помощь…Как? Отправить в безопасное место…Как? Наладить мобильную связь…С помощью чего? Помочь вернуться домой…Каким способом?

**3.Вариант «В Африке».** Воспитатель возвращается к сюжету знакомых мультфильмов и предлагает детям вспомнить, какие приключения ждали героев в Африке? Активизирует мышление ребят с помощью вопросов: Почему друзья решили сбежать с острова Мадагаскар? Кого встретил Алекс в Африке? Какие испытания ждали его дома? (и т.д)

**Сюжетно –ролевая игра в старшей, подготовительной группе «Спортивная школа»**

**Цели и задачи игры:** Совершенствовать и расширять игровые умения детей. Совершенствовать умение самостоятельно развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего. Учиться до начала игры согласовывать и распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры. Учиться самостоятельно разрешать конфликты, возникшие в ходе игры. Учиться подчиняться правилам, которые заключены в роли. В игре соревновательного характера воспитывать культуру честного соперничества.

В процессе реализации сюжетно-ролевой игры, более детально остановиться на таких играх, как: «Футбол», «Городки», «Настольный теннис», «Художественная гимнастика».

**«Футбол»**

Задачи обучения: Познакомить детей с названием и особенностями игры в футбол (играем с мячом ногами).

Создать представление об элементах техники игры в футбол (удары по неподвижному мячу, остановка мяча, ведение мяча, удар по воротам).

Учить игровому взаимодействию.

Развивать координационные способности, точность, выносливость.

**«Городки»**

Задачи обучения: Познакомить с русской народной игрой «Городки», инвентарем для игры (бита, городок), несколькими фигурами.

Отработать элементарные действия с битой (брать, передавать, бросать), разучить способы ее метания (прямой рукой сбоку, от плеча).

Научить строить простейшие фигуры.

Развить координацию движений, точность.

Учить правилам безопасности в игре.

**«Настольный теннис»**

Задачи обучения: Познакомить детей с теннисным шариком и ракеткой.

Формировать бережное отношение к теннисному мячику и ракетке.

Воспитывать терпение, уверенность в движениях, создавать условия для проявления положительных эмоций.

Развивать глазомер. Согласованность движений, мелкую моторику рук. **«Художественная гимнастика»**

Задачи обучения: Познакомить детей с художественной гимнастикой, какими атрибутами пользуются спортсмены. Развивать координационные способности, выносливость, равновесие, ориентировку в пространстве. Воспитывать взаимодействие между детьми, самостоятельность в выборе игры.

**Примерные игровые действия:**

 Запись в спортивную школу, по интересам детей (в секции: футбол, городки или др.), оформление абонемента. Распределение ребят на подгруппы (секции по интересам), у которых назначается тренер. Он обучает определенным движениям, действиям. Подготовка определенных атрибутов, для игры в спортивную школу (мячи, скакалки, обручи, ракетки или другое).

Проведение занятия, например, начиная с приветствия и разминки: Отряд, дружно в ряд! Поверните тело влево, а теперь наоборот. И еще немного стоя, наклонитесь все вперед а потом присядьте вниз и припомните девиз:

«Физкультура хороша, занимайся не спеша!»

Спортивные выступления, соревнования между собой. Окончание спортивной школы, подведение итогов. Награждение, вручение медалей, грамоты и др.

Создание непредвиденных ситуаций: Получение спортсменом травмы…Как добраться до спортивной школы…Сломался какой-либо атрибут для занятия в спортивной школе…Заболел тренер, что делать… или другие ситуации.