**Организация сюжетно-ролевой игры** « Магазин»

**Возрастная группа**: средняя

**Воспитатель**: Вяткина С.В.

**Главный сюжет**: магазин

**Программное содержание**: освоения первоначальных представлений о социальном объекте «магазин», показать значимость данного учреждения. Развитие игровой деятельности детей; приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми

( в том числе моральными). Освоение действий моделирования игрового пространства при проведении игры, действий построения предметных моделей для сравнения двух множеств предметов, действий использования условной меры при сравнении предметов по величине. Освоение действий передачи отношения к персонажам сказок. Закрепление знаний детей о ранее пройденных сказках.

**Ситуация 1**: Цель: заинтересовать детей сюжетом игры, вовлечь в игровую ситуацию.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Действия воспитателя | содержание | Действие детей |
| 1.1.Обращает внимание детей на стол где стоят домики:  - Ребята, посмотрите, это домики. Как вы думаете, кто может жить в этих домиках? В каких сказках встречаются домики?  1.2. Обращает внимание на картинки:  -Из какой сказки эти герои?  Пока герои этой сказки искали солнышко приводили в порядок, шел сильный дождь и у домиков пробежала крыша и замочила все стены, картины, картины и перегорели лампочки. Ребята чем же мы можем им помочь? Сделать ремонт. У нас вчера открылся новый магазин строительных материалов «Самоделкин» | 1.1.Домики сделанные из конструктора типа «ЛЕГО»  1.2. Картинки с изображением героев сказки « У солнышка в гостях» | 1.1.Реагируют. Отвечают на вопросы.  1.2. Рассматривают. Отвечают. |

**Результат:** дети заинтересованы на организацию игровой деятельности

**Ситуация 2**: Цель: планирования сюжета игры, распределение ролей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2.1 воспитатель распределяет роли:  - для того чтобы нам играть не ссорясь мы распределим с вами роли. У нас будет три подгруппы.  2.2.Предлагает детям поднос с карточками и взять каждому ребенку по одной карточке. Сравнить с условным обозначением и определить свою роль.  2.3.Предлагает занять игровые места | 2.1.  первая - персонажи (цыплята, улитка, утка, заяц, еж, сорока) – мерки, разной длины и фактуры, фишки заместители, ножницы, карандаши, деньги, кошельки.  Вторая - работники фабрики – гуашь в тарелочках, вода, кисти, клеенка, клей, бумага, элементы конструктора для ковров, образцы ковров. фартуки, тряпочки, трафареты, листы обоев, печати.  Третья – работники магазина – касса, фартуки, ценники, деньги, чеки, товар, образцы товара. | 2.1. Слушают.  первая - персонажи (цыплята, улитка, утка, заяц, еж, сорока) – измеряют мерками стены для того чтобы знать сколько обоев купить, считают нужно используя фишки – заместители определяют количество лампочек для люстр;  Вторая - работники фабрики – надевают фартуки, наносят рисунок на обои, рисуют картины, наклеивают элементы конструктора на ковер.  Третья – работники магазина – с помощью мерки отмеряют нужное количество обоев; используя фишки – заместители определяют количество лампочек для люстр; рассчитывают покупателей.  2.3. Выбирают. Занимают места. |

**Результат:** сюжет игры распланирован, роли распределены.

**Ситуация 3:** Цель: закреплять умения детей принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предлагает начать игру.  Наблюдает за игрой детей и корректирует их действия. |  | Действуют в соответствии с ролью, ведут диалоги. |

**Результат:** дети проявляют сформированные умения, выполняют игровые действия.