**«Дом, семья»**

**Задачи:** Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Роли: мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

Игровые действия: Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

Предварительная работа: Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся». Рассматривание семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома». Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал : предметы домашнего обихода,

**«Детский сад»**

**Задачи:** расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.

Роли: воспитатель, младший воспитатель, логопед, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители.

Игровые действия: Воспитатель принимает детей, беседует с родителя-ми, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... 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 взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Игровые ситуации: «Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «На музыкальном занятии», «На физкультурном занятии», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.

Предварительная работа: Наблюдение за работой воспитателя, помощ-ника 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 работни-ков кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петрушки сценок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок». Подбор и изготовление игрушек для ролей муз.работника, повара, помощника воспитателя, медсестры.

Игровой материал :тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед.инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

**«Школа»**

Задачи: Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Предварительная работа: Экскурсия в школу (осмотр школьного здания и пришкольного участка, осмотр класса). Беседа с учительницей 1 класса. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка». Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга). Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание…)

Игровой материал: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя,

повязки для дежурных.

**«Поликлиника»**

Задачи: Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

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

Игровые ситуации: «На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айбо-лит» в грамзаписи. Экскурсия к детской поликлинике. Чтение лит.произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В.Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.) Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед.сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед.карточки, талоны и т.д.)

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

**«Больница»**

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врачи, медсестры, больные, санитарки.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Чтение лит.произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстра-ций о враче, мед.сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед.карточки, талоны и т.д.)

Игровой материал:халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки.

**Скорая помощь**

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.

Игровые действия :Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айбо-лит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Наблюдение за машиной скорой помощи. Чтение лит.произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед.сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед.карточки и т.д.)

Игровой материал:телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножни-цы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки.

**«Аптека»**

Задачи:вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: водитель, работники аптеки (фармацевты)

Игровые действия:Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы.

Предварительная работа:Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Экскурсия в аптеку. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Чтение лит.произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

Игровой материал: халаты, шапки, рецепты, мед.инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.

**«Ветеринарная лечебница»**

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринар-ной аптеки, люди с больными животными.

Игровые действия: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внима-тельно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет темпера-туру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатыва-ет и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Предварительная работа:Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит.произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

Игровой материал: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**«Зоопарк»**

Задачи:расширять знания детей о диких животных: воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

Роли: строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

Игровые действия:Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Предварительная работа:Чтение литературных произведений о животных. Рассматривание иллюстраций о диких животных. Слуша-ние сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматри-вание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айбо-лит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк» Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рисование «Что я видел в зоопар-ке». Коллективная лепка «Зоопарк» Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: крупный строительный материал, дикие живот-ные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги.

**«Магазин»**

Задачи:вызвать у детей интерес к профессии продавца, формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Роли:директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

Игровые действия:Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровые ситуации: «В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

Предварительная работа: Экскурсия в магазин. Наблюдение за разгруз-кой товара в овощном магазине. Беседа с детьми о проведенных экскур-сиях. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др. Этическая беседа о поведении в обществен-ных местах.

Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Состав-ление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).

Игровой материал:весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудова-ние для уборки.

**«Швейное ателье»**

Задачи:расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки обществен-ного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

Роли:модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.

Игровые действия:выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

Предварительная работа: Экскурсия в швейное ателье. Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии. Наблюдение за работой касте-лянши в детском саду (ремонтирует одежду). Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа. Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук». Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?» Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?» Изготов-ление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пугови-цу». Изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)

Игровой материал:разнообразные ткани на витрине, наборы, содержа-щие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.

**«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, просмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоаль-бом, фотопленку.

Предварительная работа: Экскурсия в фотоателье. Беседа по проведен-ной экскурсии. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами фотографий. Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата. Рассматривание семейных фотографий. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал:детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фотоплен-ки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографицй

**«Парикмахерская»**

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

Роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, убор-щица, клиенты.

Игровые действия: Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво» Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

Игровой материал:зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, бигуди, лак для волос, одеколон, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

**«Салон красоты»**

Задачи:расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красо-ты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведе-ния в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Роли: парикмахер, мастер маникюра, мастер косметического кабинета, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родите-лями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматрива-ние альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво». Дидактическая игра «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

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

**«Строительство»**

Задачи: формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уваже-ние к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Роли: строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Предварительная работа: Экскурсия на стройку. Беседа со строите-лями. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил зтот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строитель-стве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

**«Библиотека»**

Задачи: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о ра-ботниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

Роли: библиотекарь, читатели.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Предварительная работа: Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.

**«Цирк»**

Задачи: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; закреплять знания о цирке и его работниках.

Роли: билетёры, работники буфета, директор цирка, артисты (клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат и др.).

Игровые действия: Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. Экскурсия в цирк. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачёв. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.)

Игровой материал: афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы), грим, косметические наборы, спецодежда для билетёров, работников буфета и др

.

**Супермаркет**

Цели:учить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры.

Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия:

приход в супермаркет;

покупка необходимых товаров;

консультации менеджеров;

объявления о распродажах;

оплата покупок;

упаковка товара;

решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

касса;

наборы продуктов (овощи, фруктов, бросовый материал);

спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров;

сувениры;

чеки, сумки, кошельки, деньги;

наборы мелких игрушек;

журналы, газеты;

одежда, обувь, головные уборы и др.;

учетные книги, ценники, указатели, названия отделов;

телефоны, рации, микрофоны;

упаковка, тележки для продуктов.

**Телевидение**

Цели: Закреплять ролевые действия работников телевидения, пока-зать, что их труд — коллективный, от качества работы одного за-висит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.

Примерные игровые действия:

выбор программы, составление программы редакторами;

составление текстов для новостей, других программ;

подготовка ведущих, зрителей;

оформление студии;

работа осветителей и звукооператоров;

показ программы.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

компьютеры;

рации;

микрофоны;

фотоаппараты;

«хлопушка»;

программы (тексты);

символика различных программ;

элементы костюмов;

грим, косметические наборы;

элементы интерьера, декорации;

сценарии, фотографии.

**Водители. Гараж**

Цели: учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать взаимоотношения между играющими.

Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения.

Развивать память, речь детей.

Примерные игровые действия:

диспетчер выдает путевые листы водителям;

водитель отправляется в рейс, проверяет готовность машины, заправляет машину;

при необходимости механиком производятся ремонтные работы;

оказывает необходимую помощь товарищу;

доставляет груз по назначению;

приводит машину в порядок;

возвращается в гараж.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

рули;

планы, карты, схемы дорог;

различные документы (права, технические паспорта автомобилей);

наборы инструментов для ремонта автомобилей;

дорожные знаки, светофор;

страховые карточки;

автомобильные аптечки;

телефоны.

**ГИБДД**

Цели: Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распреде-лять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью.

Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход». Развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия:

определение места работы инспекторов, работа с пла¬нами;

инспектор — водитель;

инспектор — пешеход;

оформление документов на машину;

отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

жезлы;

свистки;

дорожные знаки;

светофоры;

водительские права.

**Ателье. Дом мод**

Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответст-вии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Воспитывать; уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расши-рять представления о том, что их труд коллективный, что от добросо-вестной работы одного человека зависит качество труда другого.

Развивать умения применять в игре знания о способах измерения.

Развивать диалогическую речь детей.

Примерные игровые действия:

 выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;

 закройщики снимают мерки, делают выкройку;

 приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа;

 швея выполняет заказ, проводит примерку изделия;

 заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении;

 кассир получает деньги за выполненный заказ;

 может действовать служба доставки.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 швейные машинки;

 журнал мод;

 швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.);

 фурнитура;

 выкройки;

 бланки заказов;

 «манекены».

**Моряки. Рыбаки. Подводная лодка**

Цели: учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, самостоятельно делать необходимые постройки.

Отображать в игре знания детей об окружающей жизни, формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.

Примерные игровые действия:

 постройка корабля, подводной лодки;

 подготовка к плаванию, выбор маршрута;

 плавание, выполнение ролевых действий;

 ремонт судна;

 работа водолазов

 подъем флага на корабле;

 возвращение в порт (док).

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 флаги;

 спасательные круги;

 спасательные жилеты;

 акваланги;

 матросские воротники.

Перспектива обогащения предметно-игровой среды:

 экран слежения;

 перископ.

**Пираты**

Цели: Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами - заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов.

Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

 постройка пиратского корабля;

 поиски сокровища;

 встреча двух судов;

 разрешение конфликта.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 флаг;

 сундуки, шкатулки;

 «сокровища».

Модельное агентство

Цели:

учить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.

Примерные игровые действия:

 поступление в модельное агентство;

 обучение: сценическая речь, сценодвижение и др.;

 выбор моделей для показа;

 работа с модельерами;

 работа с фотографами;

 составление «портфолио»;

 показ мод.



Предметно-игровая среда. Оборудование:

 камера;

 декорации;

 косметические наборы.

**Театр**

Цели: учить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение между детьми.

Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости.

Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать выразительность речи.

Примерные игровые действия:

 выбор театра;

 изготовление афиши, билетов;

 приход в театр зрителей;

 подготовка к спектаклю актеров;

 подготовка сцены к представлению работниками театра;

 спектакль с антрактом.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 ширма;

 различные виды театров;

 афиши;

 билеты;

 программки;

 элементы костюмов.

**Исследователи**

Цели: Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять знания детей о научных работни-ках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда.

Учить моделировать игровой диалог.

Примерные игровые действия:

 выбор объекта исследований;

 создание лаборатории;

 проведение опытной работы;

 фотографирование, съемки промежуточных результатов;

 занесение результатов исследований в журнал;

 научный совет;

 подведение итогов исследований.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 наборы для лаборатории;

 микроскопы;

 увеличительные стекла;

 различные насекомые (пласт.);

 природные материалы;

 стаканчики, пробирки;

 насос.

**Почта**

Цепи: учить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях.

Примерные игровые действия:

 оформление почтового отделения с различными отделами;

 работа отдела доставки;

 работа отдела связи;

 работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей;

 телеграф.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 сумки почтальонов;

 конверты;

 открытки;

 газеты, журналы;

 посылки;

 подписные листы;

 бланки;

 справочные журналы;

 печати, штампы.

**Редакция**

Цели: Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

 редакционная коллегия;

 изготовление макета газеты, журнала;

 распределение заданий и их выполнение;

 фотографирование, написание статей;

 использование рисунков, придумывание заголовков;

 составление газеты (журнала).

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 фотоаппараты;

 макеты журналов;

 блокноты;

 фотографии;

 фотопленка;

 пишущая машинка;

 компьютер;

 рисунки.

**Корпорация «Билайн»,»МТС»**

Цели:

учить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки сотрудничества.

Примерные игровые действия:

 работа операторов связи;

 работа менеджеров по продажам телефонов и других средств связи;

 ремонтная мастерская;

 оплата услуг;

 справочная служба.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 сотовые телефоны;

 компьютеры;

 бланки счетов;

 чеки;

 предметы и пакеты с символикой «билайн»;

 бейджики для сотрудников;

 рекламные проспекты, журналы.

**Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия**

Цели:

учить самостоятельно распределять роли и действовать в соответст-вии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые построй-ки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.

Примерные игровые действия:

 выбор столика;

 знакомство с меню;

 прием заказа;

 приготовление заказа;

 прием пищи;

 работа с менеджером при необходимости (жалоба, бла-го¬дарность);

 оплата заказа;

 уборка столика, мойка посуды.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 фартуки;

 наборы посуды;

 подносы;

 меню;

 скатерти;

 полотенца;

 салфетки;

 наборы продуктов;

 пиццерия.

**Агентство недвижимости**

Цели: Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им.

Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем, закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых (директор агентства — менеджер по продажам — работник рекламной службы — покупатель).

Примерные игровые действия:

 знакомство с рекламными проспектами;

 выбор недвижимости;

 обсуждение местонахождения недвижимости;

 знакомство с особенностями планировки и оформления;

 оформление сделки;

 оплата покупки;

 оформление документов.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 рекламные журналы;

 планы квартир;

 карта города

 фотографии домов.

**Исследователи космоса**

Цели: учить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители.

Развивать творческое воображение, связную речь детей.

Примерные игровые действия:

 выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с дру¬гой планеты и т. д.);

 создание лаборатории;

 работа в обсерватории;

 проведение опытной работы;

 изучение фотографий, видеосъемки из космоса;

 использование космических научных станций;

 ученый совет;

 подведение итогов исследований.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 карта космического неба;

 карта созвездий;

 элементы космических кораблей;

 бинокли, рации;

 журнал наблюдений.

Перспектива обогащения предметно-игровой среды:

 телескоп.

**Химчистка**

Цели: Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления о сфере обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки.

Развивать память, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

 прием заказа;

 оформление заказа;

 оплата заказа;

 чистка одежды;

 использование лаборатории для поиска новых средств;

 выполнение заказа;

 доставка заказа.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 бланки приема;

 чехлы для одежды;

 одежда;

 набор для лаборатории;

 стиральная машинка;

 утюг.

**ЭКОЛОГИ**

Цели: Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета.

Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.

Примерные игровые действия:

 выбор объекта, работа с картами, планами местности;

 изучение экологических паспортов;

 изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т.д.);

 предъявление штрафных санкций;

 работы по исправлению экологической ситуации;

 фотографирование, съемка нарушений.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 планы, карты, схемы местности;

 «Красная книга»;

 халаты;

 путеводители;

 видеокамера;

 паспорта различных животных и растений.

**Служба спасения**

Цели: Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Расширять представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

 вызов по тревоге;

 осмотр места происшествия, ориентировка на местности;

 распределение спасательных работ между разными груп¬пами;

 использование техники специального назначения;

 спасение пострадавших;

 оказание первой медицинской помощи;

 доставка необходимых предметов в район происшествия;

 возвращение на базу.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 набор техники специального назначения;

 рации, телефоны;

 планы, карты;

 символика службы спасения;

 инструменты;

 защитные каски, перчатки;

 фонари;

 использование атрибутов из других игр, например « Скорая помощь».

 пульты управления, грузовой транспорт;

 тросы (веревки).

**Олимпиада**

Цели: Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отобразить события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели, способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной деятельности, направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость.

Примерные игровые действия:

 зажжение олимпийского огня;

 представление и шествие команд;

 приветствие спортсменам руководителя страны или министра спорта;

 открытие олимпиады и концерт;

 спортивные выступления;

 закрытие олимпиады.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 олимпийская символика;

 эмблемы команд;

 судейские свистки, финишные ленты;

 медали и др. награды;

 секундомер, рулетка;

 микрофоны, фотоаппараты.

 фотографии столиц Олимпийских игр;

 флаги, флажки для болельщиков;

 стартовый пистолет;

 имитация факела.

**Первобытные люди**

Цели:

Выполнять различные роли в соответствии с развитием сюжета, использовать различные строительные, бросовые материалы для изготовления необходимой атрибутики, формировать умение планировать действия всех играющих. Отобразить в игре события прошлого.

Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

 устройство пещер, обустройство их;

 изготовление орудий труда, посуды, оружия, украшений и т. д.;

 охота, приготовление пищи;

 воспитание детей и обучение их письму, счету;

 рисование наскальной живописи, написание пикто¬грамм;

 праздники древних людей.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 инструменты и орудия труда (предметы-заместители);

 природный материал;

 украшения;

 следы животных;

 лук, копье;

 макеты костра, пещеры;

 плоскостные изображения древних животных;

 наскальная живопись.

 элементы одежды первобытных людей;

 сети, арканы.

**Музей**

Цели: Учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними. Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу.

Развивать речь детей, обогащать словарь детей.

Примерные игровые действия;

 подготовка к посещению музея;

 рассматривание путеводителей;

 выбор музея;

 оформление экспозиции;

 экскурсия;

 реставрационная мастерская.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 коллекции предметов декоративно-прикладного искусства;

 фотографии, репродукции;

 вывески;

 альбомы по искусству;

 путеводители по музеям различной направленности.

 паспорта на экспонаты;

 инструменты для реставраторов, спецодежда.

**Банк**

Цели:

Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

Примерные игровые действия:

 посещение банка, выбор необходимых услуг;

 работа кассы, пункта обмена валют;

 оформление документов, прием коммунальных платежей;

 работа с пластиковыми картами;

 консультации с директором банка.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 бланки;

 касса;

 сберегательные книжки

 компьютер,

 пластиковые карточки;

 деньги разных стран;

 аппарат для работы с пластиковыми карточками.

**Дизайнерская студия**

Цели:

Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты,

учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично;

закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

Примерные игровые действия:

 выбор объекта, прием заказа;

 конкурс макетов;

 подбор материалов, измерение площади работ;

 согласование с заказчиком;

 оформление интерьера, сдача заказа;

 дополнения декоративными деталями;

 решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций;

 оплата заказа.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

 альбомы для оформления интерьеров;

 образцы тканей, обоев, краски и др.;

 планировка различных помещений;

 декоративные украшения;

 фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений; .

 сантиметр;

 рулетка.

 альбомы с образцами светильников;

 альбомы по флористике.

**«Магазин овощей»**

Описание материала: предлагаю вам конспект сюжетно-ролевой игры "Магазин овощей" для детей средней группы. Данный материал будут полезен воспитателям и педагогам работающим с детьми 4-5 лет.

Интеграция: «познание»; «коммуникация»; «социализация».

Цель: формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.

Задачи:

1. Учить распределять роли, развивать сюжет и действовать согласно принятой на себя роли. Способствовать использованию в играх представлений об окружающей жизни.

2. Развивать творческое воображение, речь детей.

3. Воспитывать уважение к труду взрослых, дружеское отношение друг к другу ; закрепить знания детей о профессиях, связанных с торговлей.

4. Закреплять правила поведения в общественных местах.

Оборудование:

стол для продавца, прилавок для продуктов, касса, одежда для: продавца, кассира, грузчика, уборщицы, охранника; муляжи овощей и фруктов, деньги, чеки, ценники, корзины для продуктов, пакеты для упаковки, ящики для переноски овощей и фруктов, кошельки, сумки, весы, руль, предметы для уборки: веник и савок, тряпочка.

Роли: продавец, кассир, грузчик, уборщица, охранник, покупатели.

Ход игры:

Воспитатель: - Ребята, вы ходили в магазин со своими родителями?

- Чем там занимаются люди? (ответы детей)

- Что продают в магазине? (ответы детей)

- А какие магазины вы знаете? (ответы детей)

- Я предлагаю вам поиграть в «Овощной магазин».

- А что продают и покупают в овощном магазине? (овощи и фрукты).

- Чтобы нам начать играть, нам нужно распределение роли.

- Кто работает в магазине? (ответы детей)

Воспитатель помогает распределить роли и описывает что будет делать тот или иной человек:

Воспитатель: - Продавец предлагает товар, говорит цену товара, выкладывает товар на прилавок, советует, что лучше купить, взвешивает и упаковывает товар

- Кто желает быть продавцом?

- Кассир – пробивает чеки, берет деньги за товар, дает сдачу.

-Кто будет кассиром?

- Грузчик – привозит овощи и фрукты в ящиках, выгружает их.

-Кто у нас будет грузчиком?

- Охранник – следит за соблюдением порядка в магазине.

- Кто хочет быть охранником в нашем магазине?

- Уборщица – следит за чистотой полок и полов в магазине.

- Кому мы можем доверить эту ответственную роль?

- А остальные ребята будут – покупателями.

- Итак, можно подбирать подходящие предметы и начинать нашу игру.

- Не забывайте, что надо вежливо обращаться друг к другу, говорить, что бы вы хотели купить, сколько вам нужно овощей или фруктов; спрашивать: сколько стоит тот или иной овощ или фрукт, свежие ли овощи и фрукты, когда завезли товар и т.д.

Воспитатель может руководить игрой и взять на себя роль заведующего магазином, если это потребуется для развития игрового сюжета.

Итог:

Воспитатель: - Ребята, во что мы с вами играли? Понравилась вам игра? Кто, что купил в магазине? Что бы вы еще хотели покупать в магазине, кроме овощей и фруктов? (ответы детей).

Спасибо за игру.

**«Магазин игрушек»**

Задачи:

1. Расширять представления детей о работе магазина.

2. Развивать умения оперировать сразу двумя свойствами предметов: выявлять и абстрагировать два свойства; сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по 2-м свойствам; называть свойства предметов, не называя сам предмет.

3. Продолжать учить видеть геометрические фигуры в формах реальных предметов.

4. Стремиться к игре с другими детьми, уметь взаимодействовать с группой численностью в 2—3 и более человека.

5. Уметь вести продолжительный ролевой диалог с помощью отдельных реплик и фраз, обращенных к реальному партнеру.

6. Приучать детей четко следовать правилам игры, следить за тем, чтобы и партнеры им следовали

Материал:

Столы-прилавки, на которых размещены игрушки 4 форм 2-х размеров. 2 столика кассиров, на которых размещены логические блоки Дьенеша: маленькие и большие.

Ход игры:

Ребятки, мы с вами приехали в магазин. Кто в магазине работает? Юля и Саша будут продавцами. Они нам будут продавать игрушки.

Саша вот твой товар. Какие все эти игрушки по величине? Большие или маленькие?

-большие.

-Что Саша будет продавать? Назовите большие игрушки:

-большой мяч, большой колпак…

-А у Юли какие игрушки по величине?

-маленькие.

Юля маленькие игрушки будет продавать.

Назовите маленькие игрушки

-маленький мячик, маленькая елочка…

Дима и Ваня будут кассирами. Они нам чеки будут давать. Обращаю внимание детей на блоки Дьенеша.

-Какие по величине чеки у Вани?

-Большие

-А у Димы?

-маленькие

А мы будем покупать игрушки. Как нас назвать, если мы покупаем. Кто мы? Правильно, мы- покупатели.

Становитесь друг за другом в очередь. К Ване или Диме. Кто куда хочет.

Что надо подать покупателю, чтобы что-то купить?

-деньги.

-а вы вместо денег скажите, какой формы чек вам дать.

-Дайте мне пожалуйста квадрат.

-Спасибо!

А теперь можно игрушку покупать. Надо подойти к большим игрушками или к маленьким.

Куда вы подойдете, если у вас окажется маленький чек?

-К Юле. Потому что она маленькие игрушки продает.

Надо сказать продавцу форму и размер своего чека-фигурки.

-У меня в руках большой квадрат и я скажу: Дайте мне пожалуйста большое, квадратное.

Вот, Саша мне дает большую квадратную коробку. Спасибо!

А теперь, кассиры и продавцы, начинайте работу, вот сколько у вас покупателей.

Дети начинают игру, а воспитатель сопровождает отдельных детей.

Какой чек ты, Даша, хочешь?

-Треугольный.

-Дайте нам треугольник.

Он, Даша большой или маленький?

-Маленький

-К кому из продавцов ты пойдешь?

-к Юле. Потому что у нее надо маленькие игрушки покупать. Чек маленький и игрушки маленькие.

-дайте нам, пожалуйста, маленькое, треугольное.

Юля дает пирамидку, забирает чек.

-Вот пирамидка: она маленькая и треугольная.

Воспитатель с помощью вопросов, подсказок стимулирует ролевой диалог покупателя и кассира, продавца и покупателя. Воспитатель спрашивает у детей, что они купили. Какого размера их игрушка, какой формы.

Дети играют с игрушками, покупают новые игрушки.

Можно поменять роли детей.

Ребята. Уже вечер, магазин закрывается.

По этом же типу можно учить детей одновременно ориентироваться на такие два признака как цвет и форма, величина и цвет.

**Сюжетно ролевая игра «Прогулка на рыбалку»**

Цель

Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли;

Развивать сюжет игры на основе полученных знаний;

Формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательное отношение в группе.

Оборудование: мачта с флажками, матросские шапки, предметы посуды, медицинские инструменты, спасательный круг, удочки, атрибуты для имитирования леса.

Воспитатель предлагает отправиться на рыбалку по реке нашего поселка, как будет интересно совершить путешествие, осмотреть берега и половить рыбу.

Сначала мы должны построить корабль (дети строят корабль из кирпичей, стульев, украшают разноцветными флажками, устанавливают необходимые «корабельные приборы»)

**Сюжетно ролевая игра «Прогулка на рыбалку»**

Перед тем как отправиться в путешествие мы должны распределить роли. Первым мы выберем капитана он должен быть отважным, добрым. Затем матросов которые должны слушаться капитана и выполнять его приказы. На корабле обязательно должен быть рулевой, кок (повар, доктор, спасатель, а остальные дети пассажиры.

Команда готовиться к плаванью. Кок –готовит для пассажиров, спасатель – проверит снаряжение, капитан отдает приказ помыть палубу и приготовить корабль к путешествию.

Пассажиры тем временем приобретают билеты и занимают места на корабле.

Воспитатель -можно я немного побуду капитаном

Врач, проверти все ли здоровы на корабле?

Сейчас снова ты капитан обратись к матросам. Попроси рассказать готов ли корабль к отплытию.

Можно так: «Старший матрос корабль готов к отплытию?

Скажите «Внимание! Корабль может отправляться к отплытию.

Рулевой! Право руля!

Воспитатель становится экскурсоводом

Посмотрите как красиво вокруг вода чистая – прозрачная, какие острова, какие деревья а вот посмотрите плавает уточка, над водой летают чайки.

После рассказа обращается к коку : Принесите нам обед.

Посмотрите какой большой остров давайте остановимся и порыбачим с него. Капитан отдает приказ:

Рулевой причалить к берегу! Отдать трап! Выходите.

Все выходят на берег, мальчики начинают ловить рыбу, а девочки прогуливаются по острову собирая грибы, ягоды, цветы.

Итог игры.

Сколько рыбы поймали мальчишки? Что можно приготовить из рыбы?

Что вам больше всего понравилось? Кто лучше справился с ролью?

Молодцы!

**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 взаимоотноше-ния 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 вспомина-ют, 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.

**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.

**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.

**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. Возраст: 5–6 лет.

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. Возраст: 5–6 лет.

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.

**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 столкнуть-ся с айсбергом, справиться с бурей. Только слаженная работа и дружба помогают им справиться с этим испытанием.

**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.

**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 – автомоби-листы. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

**Сильные и слабые**

Цель: дать понятия «слабый» и «сильный человек», учить определять их, формировать представление о милосердии и доброте, учить защищать слабых, воспитывать отрицательное отношение к аморальным качествам: хитрости, лживости, себялюбию, трусости, жесткости, лености.

Оборудование: иллюстрации с изображениями различных ситуаций в поведении людей, на которых помогают перейти дорогу малышу, защищают малыша от злой собаки, посыпают лед песком, делают кормушки, дерутся, стреляют из рогатки по птицам и т. д. Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель приглашает детей рассмотреть иллюстрации. Данную ситуацию вместе обсуждают, анализируют ее, делают выводы, что такое хорошо, а что такое плохо. Обыгрывают ситуации между собой: дедушке в транспорте стало очень плохо, или малыш потерял маму в магазине. Что нужно сделать, чтобы помочь им?

**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 демонстра-ции 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, организа-торов 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.

**В мастерской Самоделкина**

Цель: формировать у детей навыки ручного труда, учить планировать трудовую деятельность, отбирать необходимый материал, оборудова-ние. Способствовать развитию эстетического вкуса, эмоционального восприятия ручного труда, расширить словарный запас детей: «мастерская», «трудиться», «поделки», «качество работы».

Оборудование: все необходимое для ручного труда – открытки, иголки, нитки. Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: в группу приносят письмо для детей от Самоделкина. Читаем письмо. Самоделкин просит детей помочь ему приготовить подарок для малышей. Им нужна шкатулочка, чтобы складывать туда мелкие картинки, пазлы от мозаики. У нас есть такая мастерская, и мы с удовольствием поможем Самоделкину. Дети по желанию становятся мастерами, помощниками и приступают к работе. По окончании работы они рассматривают свои поделки и готовят посылку, чтобы отослать ее Самоделкину.

**На станции технического обслуживания автомобилей**

Цель: расширять тематику строительных игр, развивать конструктив-ные 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.).

**Экскурсия в оранжерею**

Цель: закрепить знания детей о росте и развитии растений, о способах ухода за ними, воспитывать любовь и стремление заботиться о растениях.

Оборудование: растения в уголке природы. Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: воспитатель говорит, что сегодня к нам в гости приехал специалист из оранжереи (ребенок, выбранный заранее воспитателем), который предлагает пройти в его оранжерею, где можно узнать много нового из жизни растений. В оранжерее работают садовники, они рассказывают детям, как правильно ухаживать за растениями, как часто их нужно поливать, какими полезными свойствами обладает то или иное растение.

**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 государствен-ной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределя-ют 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.

**Путешествие на самолете**

Цель: расширить знания детей о воздушных видах транспорта, о назначении самолета, о способах обслуживания самолета, научить видеть красоту земных пейзажей, воспитать уважение к профессии летчика, смелость, расширить словарный запас детей: «самолет», «летчик», «стюардесса», «полет».

Оборудование: самолет, построенный из строительного материала, штурвал, фуражка летчика, одежда для стюардессы, картинки с изображением морских просторов, горных вершин, пустынь, тайги, тундры. Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям совершить полет на самолете. Дети распределяют между собой роли Пилота, Стюардессы, Радиста, Диспетчера, Грузчика. Желающие приобретают билеты в кассе, предъявляют их Стюардессе и садятся в самолет. Грузчики занимаются погрузкой. Диспетчер объявляет вылет самолета. Во время полета Пассажиры рассматривают из иллюминатора (изображе-ния на картинах) различные виды – моря, горы, реки, лес, тундру. По возвращении дети делятся своими впечатлениями.

**Сюжетно – ролевая игра «Увозим урожай сдачи»**

Цель: – уточнить знания детей о хозяйственно – бытовой деятельности – уборка урожая, побуждать детей принимать активное участие в развитии сюжета игры.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям создать игровую ситуацию сбора урожая на даче и отъезда семьи в город.

Материал: корзинки, коробки, сумки, предметы заместители.

**« Мы идем в поход»**

Цели: воспитание любви к природе; привлечение к охране окружающей среды; формирование экологической культуры.

Испытание: «Расчистим родник»

Вед. – Вот первая неожиданность. Представьте, что перед вами топкое болото, преодолеть которое можно, только прыгая с «кочки» на «кочку» поодиночке.

(На пути расставлены «кочки» - круги из картона или кольца.

Вед. – А на той стороне болота находится засыпанный листвой родник, каждый листочек от ромашки. Турист, преодолев болото, должен взять один листок, расчищая родник, и вернуться на место. Когда соберёте все листочки, получиться ромашка.

Задание . «Нужные вещи в походе» Вед. – Следующее испытание. Нужно собраться в поход. А что бы вы взяли с собой? Сейчас мы это узнаем.

Я маленький да удаленький,

Стоит на меня взглянуть,

И тотчас узнаешь путь. (Компас)

Он в походе всем нам нужен,

Он с кострами очень дружен,

Можно в нём уху сварить,

Чай душистый вскипятить. (Котелок)

В деревянном домике

Проживают гномики.

Уж такие добряки –

Раздают всем огоньки. (Спички)

Два ремня висят на мне,

Есть карманы на спине.

Коль в поход идёшь со мной,

Я повисну за спиной. (Рюкзак)

Я горячее храню, я холодное храню,

Я и печь и холодильник

Вам в походе заменю. (Термос)

Этот глаз – особый глаз,

Быстро глянет он на вас,

И появится на свет

Самый точный ваш портрет. (Фотоаппарат)

Задание «Лесная опушка»

Вед. – Ребята, мы остановились на лесной опушке. Это самое красивое место, где растёт много красивых цветов. Попробуйте по описанию узнать, каком цветке говорится.

Белым шариком пушистым

Я красуюсь в поле чистом.

Дунул лёгкий ветерок –

И остался стебелёк. (Одуванчик)

Девчонки – невелички,

А сердце золотое,

Пушистые ресничкиО

Сияют белизною,

На ветру качаются,

Всем улыбаются. (Ромашка)

То фиолетовый,то голубой,

Он на опушке встретится с тобой.

Звонким названием он наделён,

Но никогда мы не слышали их звон. (Колокольчик).

Какой цветочек маленький, знаем мы с тобой –

Не беленький, не аленький, а бледно-голубой.

У ручейка лесного виднеется чуть- чуть,

Его названье вспомни и после не забудь. (Незабудка)

Вед. –Мир цветов красив и чудесен. Скажите, почему нельзя рвать цветы на лугу, в лесу?

Вед. – Земля – наш общий дом, в котором мы все живём. А хозяин в этом доме – человек. И этот хозяин должен быть добрым и заботливым.