Воспитатель:

Ерхова Зоя Станиславовна

Авторская разработка сюжетно-ролевой игры для средней группы «Путешествие на корабле»

Цель: поддержание состояние удовольствия и радости у детей, улучшение их психоэмоционального самочувствия и раскрепощение, разностороннее развитие детей в игровой деятельности.

Задачи.

1. Сделать игру интересной и привлекательной для дошкольников за счёт учёта игровых интересов и предпочтений детей.

2. Развивать умение сюжетосложения.

3. Развитие коммуникативной компетентности.

4. Развивать умение распределять роли и действовать согласно им.

5. Развивать умение входить в воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней, создавать необходимые постройки.

6. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

7. Развивать познавательные психические процессы (воображение, память, мышление, речь внимание) и детское творчество.

Игровое оборудование: головные уборы для капитана, моряков; кока; халат для доктора; набор «Аптечка», «Инструменты»; посуда, еда; фотоаппарат; «карта» острова.

Ход игры.

Ребята, поздоровайтесь с гостями.

(звучит запись призыва о помощи, внимание, внимание вызываю помощь, корабль сел на мель, держать курс на Африку.)

Как мы можем помочь кораблю? (отбуксировать, доставить корабль в порт, отправить на ремонт, команде оказать помощь, накормить.)

Игра с флажком «На чём можно плавать по воде».

(Пароход, лодка, катер, надувная лодка, спасательный круг, плот,

Корабль, надувной матрас)

Каждый ребёнок назвавший слово получает «пропуск».

Назвавшие слово получают картинку с изображением предмета, который помогает трудиться в определённых профессиях.

- Никита, что у тебя на картинке?

-Бескозырка .

-Кто носит бескозырку?

-Моряк.

-Ты на корабле будешь моряком….

- Что нам понадобится в путешествии? Аптечка, на случай если кто-нибудь заболеет, инструменты для корабля, если случится авария, посуда, еда и вода, штурман должен взять карту, иначе можно сбиться с курса, ещё возьмите фотоаппарат.

Развитие сюжета.

Сначала нужно подготовиться к отплытию. Капитан с помощником определяет маршрут, кок - сделать запасы и приготовить еду; врач – проверяет самочувствие всего экипажа; матросы – исправность корабля.

Капитан. Матрос, позвать ко мне штурмана, для определения маршрута.

Врач, на корабле всё в здоровы?

Повар, достаточно продуктов. Помощник, постройте команду. Можно сделать это так: Экипаж стройся! Все готовят к отплытию? Занять свои места.

Помощник я тебя повышаю, теперь ты капитан.

Дать команду к отплытию, поднять якорь,

Пока он на дне лежит,

Корабль в море не побежит.

Якорь.

Курс на остров.

(звучит аудиозапись звуки моря) .

Вот перед нами море

Бушует, шумит на просторе.

А в море высокая ходит волна

Но нашим ребятам она не страшна.

Что вы слышите?

Какое море? Спокойное или бушующее?

Я на мостике стою, и бинокль в руках держу

Волны плещутся слегка, качка тихая пока,

Волны сильными вдруг стали и от качки все упали.

За канат держусь я крепко, вдруг сорвало ветром кепку,

Я ловить рукою стал, чуть, с мосточка, не упал.

- Ребята, если человек оказался за бортом, что нужно сделать?

(бросить спасательный круг)

Песня «Капитан, капитан… »

Игра фантазирование. «Что ты видишь? »

-Посмотрите все направо, что вы видите, в море?

Посмотрите на лево?

Вы разглядели остров, в дали?

Послушайте загадки и узнаете, какие животные там живут.

Этот зверь усатый,

Грозный, полосатый,

Он похож немножко

На большую кошку

(Тигр)

Кто из всех зверей на свете

Так заботится о детях?

Носит в сумке детвору

Это точно… (Кенгуру)

Очень много силы в нём,

Ростом он почти, что с дом.

У него огромный нос.

Будто нос лет тыщу рос.

(слон)

Он высокий и пятнистый,

С длинной-длинной шеей

И питается он листьями-

Листьями деревьев.

(Жираф)

По реке плывёт бревно,

Ох, и злющее оно!

Тем, кто в речку угодил

Нос откусит (Крокодил)

Что за коняшка,

В полосатых рубашках?

(Зебра)

Кто весь век качается,

Да-да-да!

Тот не огорчается ни когда.

Лучшие качели гибкие лианы-

Это с колыбели знают…

(Обезьяны)

На этот остров мы высаживаться не будем, очень здесь опасно.

Кок у нас закончилась питьевая вода?

Капитан. Матросы сойти на берег, набрать воды.

Матрос наловить рыбы и отнести рыбу в камбуз.

Игра «На корабле объявлена тревога потому, что…

… приближается пиратский корабль;

… корабль сел на мель;

… на корабле начался бунт;

… обнаружилась серьёзная поломка;

… на корабле закончилась еда;

… корабль сел на мель;

… впереди скалы;

Капитан, что же случилось у нас? Пробоина, матросы устраните неполадки.

Капитан. Экипаж, стройся кок, приготовил для нас обед, на камбуз шагом марш (обед в камбузе) .

Заварила чайка чай

Из морской капусты

Рыбы пили, похвалили:

«Чай у чайки вкусный»

Капитан. Слушай мою команду, экипаж стройся, Надвигается гроза.

(танец «Тучку наказали»)

Вот море успокоилось, что вы видите? (Корабль, подцепляют его и отправляются в обратный путь.)

Вёз корабль карамель

Наскочил корабль на мель

И матросы две недели

Карамель на мели ели.

Экипаж стройся, я благодарю вас за смелость, за то, что вы спасли корабль, помогли людям, вручаю вам эмблемы смелого капитана.