МБДОУ ДСКВ № 68 «РОМАШКА»

**Конспект игры**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**тема: «Путешествие по морю»**

Нижневартовск 2014 год

**Задачи руководства игрой.** Способствовать развитию сюжетосложения в игре. Закреплять у детей умение выстраивать простые ролевые связи и отношения, вести ролевые диалоги, использовать предметы заместители. Развивать у детей самостоятельность при организации игрового пространства. Продолжать развивать фантазию и воображение. Находясь в роли персонажа, обладающего волшебной палочкой, выходить на связь с носителями любой роли, подсказывать дальнейшее развитие возможных событий.

**Атрибуты.** Волшебная палочка, кукла «Мастер Карандаш», штурвал, бинокль, подзорная труба, бескозырка, воротники, карта, спасательные круги в виде обруча.

***Предполагаемый план развития игры.***

**1.** **Создание игровой проблемной ситуации.** *(вопросы задает воспитатель от имени «Мастера Карандша»)*

- Ребята, посмотрите на наш аквариум, (обращая внимание на коллективную работу детей), и на рыбок, плавающих в нем. Как вы думаете, рыбкам нравится плавать в таком аквариуме? Почему? (нет водорослей, камней…).А как вы думаете, чем мы могли бы помочь им? (выслушиваются мнения детей, предполагается отправиться в путешествие по морю с целью добыть морские камни и водоросли).

***Вопросы к детям:*** *(использование игры «Волшебная коробочка»)*

- ребята,  **куда** нам надо отправиться в путешествие, чтобы добыть водоросли и камушки. (воспитатель достает из волшебной коробочки конверт в котором лежат карточки с предполагаемыми вариантами ответов).

- как вы думаете, **на чем** мы могли бы путешествовать по морю? (на корабле). А он какой по размеру должен быть? (ответы детей) Почему?

- **к кому** мы могли бы заехать в гости по пути, кто нам может помочь в решении нашей проблемы. Чем?

-какие **волшебные вещи** могли бы пригодиться нам? В чем?

- но ведь путешествие без приключений не интересно! Путешествуя на корабле, **что может с нами произойти**?

**2. Распределение ролей.**

-Мы выбрали корабль для путешествие. А он сам по себе может плыть? *(нет).*

-Кто им управляет? *(капитан).* Какими качествами должен обладать капитан? - Кто из вас, мог бы взять на себя такую ответственную роль? *(дети выбирают).*

-Назовите, кто еще входит в команду кроме капитана? *(штурман, радист, боцман, матросы, кок, корабельный врач).*

- Скажите, может ли случиться так, что какая-нибудь из этих ролей будет не неважной? Почему? *(дети перечисляют обязанности всех членов команды и по желанию берут на себя роли).*

-Кто самый главный на корабле, кто будет отдавать команды и распоряжения, кому будет подчинятся команда? *(капитан).*

Ребята, а кроме капитана и его команды, кто еще может плыть на корабле. *(Пассажиры)*

**М.К.** - Ой ребята, а я тоже хочу взять на себя какую-нибудь роль. А можно я буду волшебником, ведь у меня есть волшебная палочка.

*В связи с тем, как будет разворачиваться игра, дети будут принимать на себя дополнительные роли.*

**3. Создание игровой обстановки.**

Детям предлагается постройка корабля и подготовка атрибутов к игре.

***Вопросы к детям:*** *(от имени «Мастера Карандаша»)*

- Капитан, ваша команда готова к постройке корабля?

- А мы все поместимся на корабль?

- А если случится какая-нибудь непредвиденная ситуация, (например корабль будет тонуть), у вас есть необходимое оборудование для решения проблемы. Наличие спасательных кругов, шлюпок, спасательных жилетов.

- по какому маршруту вы будете плыть, как узнаете, какое направление нужно выбрать. ( наличие карты, компаса).

- Извините, вы не подскажите, где можно пообедать?

- Ой, у меня кажется, началась «морская болезнь», мне срочно нужно обратиться в медицинский пункт, там, наверное, есть нужные лекарства.

(Мастер Карандаш сообщает детям о том, что ему нужно отлучиться в свою сказочную страну. Но так как у него есть волшебная палочка, в любой момент он может появиться и помочь детям в решении проблемных ситуаций ).

**4. Создание предполагаемых игровых, проблемных ситуаций.**

*(Мастер Карандаш незаметно подбрасывает за борт игрушечную собачку. По волшебству появляется на корабле ).*

*-*Мне срочно нужен капитан. Посмотрите как горит моя волшебная палочка. По-моему у вас что-то случилось? Посмотрите за борт, мне кажется, в воде кто-то барахтается. (капитан отдает команду подчиненным о спасении утопающего).

- Ребята, что-то мне становится холодно, кажется, что поблизости большая глыба льда. Что это может быть? *(штурман, капитан смотрят в подзорную трубу, бинокль и замечают айсберг. Дети действуют по ситуации; либо уходят от столкновения с айсбергом, либо задевают его бортом).*

*( Мастер Карандаш чихает и кашляет).*

- По-моему из-за этого холода я простыл. Капитан, а остальная команда как себя чувствует? Кто-нибудь еще заболел? Что же нам делать? (приглашается корабельный врач, который лечит команду).

- Что-то наш корабль сильно трясет? Может где-то неисправность? Необходимо проверить. ( Предполагается остановить корабль. Капитан отдает команду матросам проверить исправность двигателя. Выясняется, всех ли деталей хватает для ремонта. Предполагается высадиться в ближайшем порту, и купить все необходимое ).

- Ребята, а вы не забыли, зачем мы отправились в путешествие. У меня для вас есть хорошая новость. Наш корабль приближается к маленькому острову, я знаю, что на нем живут русалки. Они - то нам и помогут раздобыть водоросли и камушки.

**5. Подведение итогов.**

- Ребята вам понравилась игра?

- Чем она вам понравилась, какие приключения были самыми захватывающими, увлекательными.

- В какие путешествия вы бы хотели еще отправиться?

- А что для вас было самым трудным в игре и почему?