Сюжетно-ролевая игра «Волшебный колокольчик»

Возраст от 3 до 4лет. 2 мл. группа.

Воспитательно-образовательные цели.

1.Воспитательная. Воспитывать инициативность в речевом общении с окружающими.

2.Образовательная. Использовать игру для формирования разнообразных интересов и творческих способностей детей. Развивать ролевой диалог.

3.Игровая. Предоставить детям возможность «превращаться» в животных при помощи «волшебного» колокольчика. Вызывать интерес к сказкам.

Ход игры: воспитатель интересуется у детей их отношением к сказкам и предлагает пройти в сказочный лес. Педагог обращает внимание детей на панно с изображением леса и предлагает вспомнить сказочных героев. Которые живут в лесу («Колобок», «Теремок», « Заюшкина избушка»).

Затем воспитатель делает вид , что под елочкой находит «волшебный» колокольчик . Но тут из-за елочки показывается сказочный персонаж «старичок-боровичок» .Он говорит детям ,что колокольчик с его помощью может превратить детей в зайчиков.

-Колокольчик позвени !

-Детей в зайчишек преврати!

Детям надеваются шапочки-маски . Воспитатель выражает удивление по поводу появления «зайчишек». Любуется их длинными ушками и хвостиками. Предлагает «зайчатам» поиграть. С детьми проводится пальчиковая игра «Зайка серый».

Затем с детьми проводится логоритмика под соответствующую музыку.

Аналогичным образом дети превращаются в мишек. Дети показывают движения медведя. Воспитатель предлагает детям по желанию показать еще какое-нибудь животное. Затем спрашивает: «Дети, а как одним словом называются все эти животные?» (Дикие животные)

Затем колокольчик звенит, и дети превращаются в самих себя.

Воспитатель предлагает им вернуться в группу и слепить из пластилина угощение для зайчат (медвежат и т.д).

 Метод литература: « Играют взрослые и дети» .(г. Москва «Линка-Пресс» 2006 г.) Т.Н. Доронова

 Оборудование: шапочки-маски животных, панно сказочный лес, кукла-изображающая старичка-боровичка

Самоанализ сюжетно-ролевой игры: «Волшебный колокольчик».

Тема сюжетно-ролевой игры: «Волшебный колокольчик или превращения в волшебном лесу».

В ней обозначены следующие задачи:

1.Обучающая:побуждать детей включаться в совместную со взрослыми игру.

Учить играть дружно, не ссориться. Прививать элементарные навыки социального общения.

2.Развивающая: развивать воображение детей, интерес к сказкам, развивать ролевой диалог, расширять словарный запас детей, творческие способности.

3.Воспитательная: воспитывать инициативность и самостоятельность в речевом общении с окружающими.

Игровую ситуацию я построила следующим образом.

В организационном моменте детей ждал сюрприз. (дети попадают в сказочный лес и встречают сказочного персонажа).Сюжет в игре был построен таким образом, чтобы ребенок мог задействовать свое воображение и фантазию. Это способствует переходу на новый уровень развития не только интеллекта , но и личности, воображения, памяти.

Каждому ребенку была дана возможность самореализоваться.

У детей был устойчивый интерес к игре, благодаря созданным условиям, предварительной работе(чтению худ. литературы, бесед, рассматриванию иллюстраций).

Программное содержание игры построила в соответствии с требованием программы» От рождения до школы» и с учетом возрастных особенностей детей 3-4 лет.

В игре участвовали все дети. Был использован прием привлечения внимания(появление нового персонажа).Прием вхождения в образ(превращение в зверят).Дети были заинтересованы ,активны, дружелюбны.

Также были использованы приемы обеспечения эмоциональности, интереса детей (логоритмика, пальчиковые игры, чтение стихов). Оборудование, которое было использовано в игре соответствует эстетическим требованиям (яркое, красочное, безопасное). В игре отражены все поставленные задачи.