**СЮЖЕТНО - РОЛЕВАЯ ИГРА : « Больница для животных ».**

**Задачи:**

1) Расширять представления детей о профессиях; обогащать знания о деятельности медицинского персонала ,который занимается лечением домашних и диких питомцев .

Расширять знания воспитанников о домашних и диких животных (собаки, кошки, морские свинки, бегемоты, слоны, обезьяны), их повадках, знакомство детей со средствами необходимыми для содержания и ухода за животными: корма, витамины, лекарства , и др.; формирование у детей бережного отношения к животным.

2) Формирование умения развивать сюжет на основе знаний, полученных детьми при восприятии из окружающей действительности, из литературных произведений; расширение игровых замыслов; развивать умения дошкольников согласовывать тему игры, распределять роли в соответствии с сюжетом, подготавливать необходимые условия для ее проведения, атрибуты; Создание условий для творческого самовыражения воспитанников.

3) Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми; соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения: договариваться, самостоятельно разрешать конфликты.

 ХОД ИГРЫ :

 Вбегает в группу Айболит , на руках с обезьянкой. « Здравствуйте, дети .Помогите мне пожалуйста. Обезьянка поранилась , а мне срочно нужно быть в Африке .Что мне делать?» Дети заинтересованы помочь Айболиту. Айболит оставляет обезьянку и убегает.

Воспитатель использует прием напоминание и говорит: «Сегодня вы пришли

в группу не одни, а принесли с собой из дома своих четвероногих друзей, для того чтобы отправится на осмотр и консультацию в ветеринарную клинику «Айболит», а еще мы должны помочь обезьянке. Далее педагог использует прием уточнения и обращается к детям: «Посоветуйтесь друг с другом, и определите, какие роли нам необходимы для игры?»

Для распределения ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из

приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или я вас могу познакомить с новой считалкой и с помощью нее мы определим, кто кем будет в нашей игре?».

А сейчас предлагаю всем отправиться на маршрутке в ветеринарную клинику .Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство табличку « Ветеринарная клиника-Айболит » ранеесовместно

изготовленные с детьми атрибуты: вывеска «Ветеринарная клиника -Айболит », корм, носилки, , защитный колпак и т.д. Дети и их питомцы успешно добираются , с помощью водителя маршрутки в клинику.

Воспитатель берет на себя роль вет. врача клиники, предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открывает ветеринарную клинику и приглашает всех детей посетить ее, позаботиться о своем любимом питомце, привести его на осмотр. Всех пришедших просит обратиться к регистратору, присесть на скамейки и дождаться своей очереди. Педагог обращается к первому посетителю: ведет диалог с клиентом, используя ролевые действия: осматривает больного, спрашивает у хозяина, что случилось с питомцем; назначает лечение и просит показаться врачу через некоторое время; проводит консультацию об уходе за питомцем: необходимости подбора правильного питания питомцу, ношении защитного колпака; врач дает указания фельдшеру (медсестре) делать прививки, проводить процедуры (делать уколы, удалять клещей, обрабатывать и смазывать ранки); так же дает указание регистратору записать посетителя на последующий прием. Далее объявляет участникам, что ей необходимо ненадолго отлучится, и прием пациентов будут проводить другие ветеринарные врачи клиники. Не забываем позаботиться о больной обезьянке . В это время педагог наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Для поддержания интереса у воспитанников и развития игры педагог вносит дополнительные атрибуты – которые необходимы для игры в «Семью». Уже после посещения ветеринарной клиники можно доехать на маршрутке в гости к замечательной гостеприимной семье.

Тем самым вводя новые игровые ситуации и новые игровые роли (бабушка, дедушка, мама, папа). В гостях уже угощают людей чаем , а их питомцев –кормом для животных .

Воспитатль обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей, в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

**Окончание игры .**

По окончанию игры воспитатель подводит краткий итог работы детей в ролях: «Вы все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали?».

 **Оценка игры .**

Общая положительная оценка воспитателя, позитивный настрой на следующую деятельность и на следующую игру .Воспитатель предлагает детям самостоятельно по желанию организовать эти игры .Вопросы к детям : кто вам понравился сегодня в игре и почему, какую вы хотели бы роль для себя взять в следующий раз .

 **Схема игры .**

**с**

Стульчики для маршрутки

семья

регистратура

Скамейки для посетителей

Кабинет вет.врача