**Игра «Детский сад».**

**Цель.** Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работниках детского сада. Воспитание интереса и уважения к их тру­ду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрос­лых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в кол­лективной творческой игре.

**Игровой материал.** Куклы, игрушечная посуда, на­бор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-замес­тители.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в кабинет врача. Вне­сение атрибутов для организации игры в «детского вра­ча». Чтение рассказа А. Кардашовой «Наш доктор». Наблюдение труда прачки. Организация труда детей — стирка кукольного белья. Экскурсия на кухню. Занятие «Испечем для себя и малышей булочки». Лепка продуктов для игры в «повара». Беседа «Кто и как работает в на­шем детском саду». Рисование на эту тему. Внесение атрибутов для организации коллективной игры в «детс­кий сад».

**Игровые роли.** Врач, медицинская сестра, воспи­татель, заведующая, музыкальный работник, няня, повар.

**Ход игры.** Перед началом игры воспитатель проводит предварительную работу. Вместе с ребятами посещают медицинский кабинет, кухню, прачечную, зал ритми­ки, кабинет заведующей и беседуют с медицинской се­строй и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе.

 После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает зна­ния, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры. Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саде и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д. Далее воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло долж­ного интереса к игре, педагог может выступить в игре как равноправный партнер, выполняя главную или второсте­пенную роль, косвенно влияя на изменение игровой сре­ды, он может вести коррекцию игровых отношений. К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «за­ведующая», «музыкальный работник», «няня», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с кукла­ми, потом посадить их завтракать». «Няне нужно быст­ро сходить на кухню и принести завтрак». «После завт­рака надо идти на осмотр к врачу». После завтрака «врач» и «медицинская сестра» вни­мательно осматривают «детей», каждому дают рекомен­дации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболе­ла, ее надо забрать из детского сада». После медицинс­кого осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное заня­тие» и т. д. По ходу игры воспитатель следит за правильным раз­витием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

**Игра «Семья».**

 **Цель.** Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоя­тельно создавать для задуманного сюжета игровую об­становку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).

 **Игровой материал.** Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), музыкальные инструменты, предметы-заместители.

 **Подготовка к игре.** Игры-занятия «Как будто дома у нас младенец», «Как будто дома папа и дедушка, а мамы нет дома», «Мамин праздник», «Праздник в семье», «День рождения куклы». Беседы о взаимоотношениях в семье. Совместные игры с детьми подготовительной и младшей групп.

 **Игровые роли.** Дедушка, бабушка, внук, внучка, мама, папа, брат, сестра.

 **Ход игры.** С целью развития игры воспитатель может сна­чала побеседовать с детьми на тему «Где работают родите­ли». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрос­лых людей: ответственное отношение к своим обязаннос­тям, взаимопомощь и коллективный характер труда. Далее педагог побуждает детей творчески воспроиз­водить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома по представлению, используя строитель­ный материал. Во время постройки дома учит детей до­говариваться о совместных действиях, составлять пред­варительный план конструкции, доводить работу до кон­ца. Затем вносит игрушки (куклы, мебель, посуду и др.), игровые атрибуты (передники, косынки). После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

 Игру «Когда мамы нет дома» можно организовать со­вместно с младшими детьми, предварительно объяснив цель совместной игры: научить малышей распределять роли, планировать игру, играть самостоятельно.

 Игра «К нам пришли гости» должна научить детей, как правильно приглашать в гости, встречать гостей, вру­чать подарок, вести себя за столом.

 В игре «Я помогаю маме» воспитателю необходимо вносить в нее элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, ремонт книг, уборка помещения. По ходу игры педагог должен подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать соб­ственные самоделки, применять природный материал.

 В сюжеты любимых детских игр педагог должен вно­сить новое содержание. Например, игра «Семейный праздник» предполагает показ в детском саду концерта, используя детские музыкальные инструменты: рояль, ме­таллофон, бубен, трещетки, дудки, треугольники и др. «Члены семьи» исполняют песни и пляски, читают сти­хи, шутят, загадывают загадки. Эта игра требует пред­варительной работы, воспитатель заранее совместно с детьми по их желанию может распределить кто и что бу­дет делать на празднике.

 Также педагог может объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллектив­ных игр, например: «Семья» и «Школа».

**Игра «Школа».**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сю­жет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бы­товой и общественно полезный труд взрослых.

**Игровой материал.** Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в школу. Беседа с учи­телем 1-го класса. Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми под­готовительной группы.

**Игровые роли.** Учитель, ученики.

**Ход игры.** Перед тем как начать игру, воспитатель орга­низует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками, беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: пока­зать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе. Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Так­же педагог помогает детям в овладении выразительны­ми средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Совместно с детьми педагог может изготовить атри­буты для игры: журнал для учителя, повязки для дежур­ных и т. д. В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение взаимо­связанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колыш­ки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства данной игрой различны: испол­нение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка шко­лы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они дей­ствуют в соответствии со своими избирательными инте­ресами (проводят уроки чтения, физкультуры, матема­тики). Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен кос­венно влиять на изменение игровой среды, вести кор­рекцию игровых отношений. Воспитатель также должен способствовать воспроиз­ведению в играх бытового и общественно полезного тру­да взрослых. Закреплять знания Правил дорожного дви­жения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность дли­тельных коллективных игр: «Семья» — «Школа» — «До­рога в школу» — «Путешествие по городу».

**Игра «Путешествие».**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сю­жет игры. Знакомство с трудом постового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокза­ле, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного от­ношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севе­ре и на юге нашей страны.

**Игровой материал.** Строительный материал, техничес­кие игрушки: заводные машины, катера, теплоходы, руль, одежда для моряков, набор «Дорожные знаки», набор иг­рушечных животных и птиц, предметы-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсия на речной вокзал, на теп­лоход. Беседа с милиционером, работниками флота, тру­жениками села. Чтение произведений М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!»; М. Маркова «Про Топку-моряка»; Ф. Льва «Мы плывем на самоходке»; Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню»; П. Донченко «Петрусь и золотое яичко»; Г. Юрмина «Все работы хоро­ши!»; С. Баруздина «Страна, где мы живем»; А. Членова «Как Алешка жил на Севере»; Б. Житкова «Что я видел?». Изготовление атрибутов для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вы­вески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок»; лепка из разноцветного пластилина судов с разными «огнями».

**Игровые роли.** Милиционер, начальник порта, кас­сир, продавец, дежурный, капитан, боцман, матрос, кок, судовой врач, доярка, птичница, оленеводы, ле­сорубы, геологи, пограничники, садоводы и т. д.

**Ход игры.** Игра «Путешествие» является одной из лю­бимых детских игр. Ее можно реализовывать в различ­ных вариантах, например: «Путешествие по городу», «Пу­тешествие по реке», «Путешествие в деревню», «Мы от­правляемся на Север», «Мы едем на юг» и др.

Начиная игру ***«Путешествие по городу»***, воспитатель прежде всего может провести экскурсию с целью озна­комления с достопримечательностями города, построй­ками, с работой милиционера и т. д. В группе обсу­дить виденное, обобщить знания, ответить на интересу­ющие детей вопросы. Затем педагог может познакомить детей с произведе­ниями М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей ули­це»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, мили­ционер!». Обсудить нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений. Совместно изго­товить атрибуты для игры: погоны милицейские, повяз­ки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок». Далее педагог может предложить детям соорудить по­стройки по представлению и образцу (рисунок, фото­графия, схема). При обыгрывании постройки исполь­зовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, пред­меты (электрический фонарик, насос). Во время самостоятельной игры детей педагог учит под­бирать нужный игровой и рабочий материал, договари­ваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть друж­но, помогать товарищу.

В игре ***«Путешествие по реке (озеру, морю)»*** роль вос­питателя заключается в планомерном и систематическом сообщении детям сведений о деятельности и взаимоотно­шениях речников. В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

 Подготовку к игре ***«Путешествие в деревню»*** педагог начинает с чтения произведений Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню», П. Донченко «Петрусь и золотое яичко», Г. Юрмина «Все работы хороши!», рассмат­ривает с детьми иллюстративный материал, рассказы­вает на тему «Что я видела в деревне», проводит беседу «О труде работников села». С целью воплощения в игре положительного игрового поведения педагог может обсудить с детьми характерис­тику тружеников колхоза, например, доярка встает рано, чтобы успеть подготовить корм для коров и телят, поит их и моет, доит коров, помогает в работе своим товари­щам и т. д.

 Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр:

«Уборка урожая в колхозе», «Наша животноводческая ферма», «Праздник урожая в колхозе», «В гостях у бабушки», «Экскурсия на птицеферму», «Концерт для тружеников села», помогает детям в составлении пла­нов-сюжетов, в отборе эпизодов, которые можно включить в игру, в выделении действующих лиц (персо­нажей). После игры педагог совместно с детьми обсуждает поведение участников: средства передачи роли, ролевые отношения, умение выполнять усвоенные нормы и пра­вила (культуры поведения, дружеских коллективных вза­имоотношений).

Для создания интереса к сюжету игры ***«Мы отправ­ляемся на Север»*** ребятам воспитатель может прочитать «письмо» из Якутии с приглашением в гости, показать открытки с изображением жизни людей на Севере или кратко рассказать об отдельных якутских городах и се­лах, предложить ребятам «отправиться» в путешествие на Север, порекомендовать, чтобы они обсудили отдель­ные роли, раскрыть нравственный смысл труда взрос­лых людей (оленеводы, лесорубы, геологи, погранич­ники и др.). В целях создания устойчивого интереса к теме игры педагог может предложить ребятам рассматривание ил­люстративного материала, составить рассказ на тему «Что я видел?», чтение произведений, например, С. Баруз­дина «Страна, где мы живем», А. Членова «Как Алеш­ка жил на Севере»), Б. Житкова «Что я видел?».

Вызвать интерес к сюжету игры «Мы едем на юг» мож­но чтением письма от детей-грузин и показать фотогра­фии, открытки, игрушки.

  **Супермаркет.**

**Цели:**

1)Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры;

2) 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;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.

**Строительство.**

**Цели:**

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли,

использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные

материалы, спра­ведливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение,

выразительность речи детей.

**Примерные игровые действия**:

\*выбор объекта строительства;

\*Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку;

строительство;

\*дизайн постройки;

\*сдача объекта.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

- планы строительства;

- различные строительные материалы;

- инструменты;

- униформа;

-строительная техника;

- каски;

- образцы материалов;

- журналы по дизайну.

**Скорая помощь. Поликлиника. Больница.**

**Цели:**

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по

окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость

медицины. Воспитывать уважение к труду меди­цинских работников, закреплять

правила поведения в обще­ственных местах.

**Примерные игровые действия**:

приход в поликлинику, регистратура;

прием у врача;

выписка лекарства;

вызов «Скорой помощи»;

госпитализация, размещение в палате;

назначения лечения;

обследования;

посещение больных;

выписка.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

халаты, шапочки врачей;

карточки больных;

рецепты;

направления;

наборы «Маленький доктор»;

«лекарства»;

телефон;

компьютер; носилки

**Телевидение.**

**Цели:**

Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд —

коллективный, от качества работы одного зависит 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:**

Научить 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.

**Ателье. Дом мод.**

**Цели:**

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соот­ветствии с сюжетом и по окончании

заданного игрового дейст­вия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение

к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный,

что от доб­росовестной 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».

**ГИБДД.**

**Цели:**

Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять 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 пла­нами;

\*инспектор — водитель;

\*инспектор — пешеход;

\*оформление документов на машину;

\*отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

- жезлы;

- свистки;

- дорожные знаки;

- светофоры;

- водительские права.

Пираты.

Цели:

1.Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, 2.Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

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

4. 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».

**Цирк.**

**Цели:**

1)научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, 2)воспитывать дружеское отношение друг к другу,

3)закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах,

4)закреплять знания о цирке и его работниках.

**Примерные игровые действия:**

\*изготовление билетов, программок циркового представ­ления;

\*подготовка костюмов;

\*покупка билетов; приход в цирк;

\*покупка атрибутов;

\*подготовка артистов к представлению, составление про­граммы;

\*цирковое представление с антрактом;

\*фотографирование.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

- афиши; билеты;

- программки; элементы костюмов;

- атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузы­ри, «ушки»;

- гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.;

- атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары,

- булавы;

- грим, косметические наборы;

- спецодежда для билетеров, работников буфета и др.

**Театр.**

**Цели:**

1.Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать

доброжелательное отношение между ­детьми.

2.Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости. 3.Закреплять знания детей о театре, о труппе театра,работниках театра, показать коллективный характер работы в театре.

4.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:**

1.Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. 2.Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфиче­ских условиях труда.

3. 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.**

**Цели:**

1.Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

2. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми.

3.Практическое примене­ние знаний о количестве и счете.

4.Развитие умения действовать с предметами и без предметов.

5.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

1.Закреплять ролевые действия работников редакции; показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. 2.Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни.

3.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» .**

**Цели:**

1.Научить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать согласно принятой на себя роли.

2. Отражать в игре явления социальной действительности.

3.Закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику.

4.Формирование навыков речевого этикета

5.Учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней при­влекательные для себя моменты.

6.Учить оценивать качество выполнения задания.

7.Формировать навыки сотрудничества.

**Примерные игровые действия:**

\*работа операторов связи;

\*работа менеджеров по продажам 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.

**Зоопарк.**

**Цели:**

1.Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. 2.Расширять пред­ставления детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основ­ных трудовых

процессах по обслуживанию животных.

**Примерные игровые действия**:

\*приобретение билетов в зоопарк;

\*изучение плана зоопарка,

\*выбор маршрута;

\*площадка молодняка,

\*работа проводников с молодня­ком;

\*экскурсия по зоопарку, наблюдение кормления животных, уборки вольеров;

\*площадка отдыха.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

- билеты;

- схема зоопарка;

- указатели;

- строительный материал;

- элементы костюмов животных;

- набор игрушек-животных.

**Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия.**

**Цели:**

1.Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью. 2.Учить самостоятельно создавать необ­ходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей.

3.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, благо­дарность);

\*оплата заказа;

\*уборка столика, мойка посуды.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

- фартуки;

- наборы посуды;

- подносы;

- меню;

- скатерти;

- полотенца;

- салфетки;

- наборы продуктов;

- пиццерия.

**Библиотека.**

**Цели:**

1.Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры.

2. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную зна­чимость

библиотек.

3. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения

в общественном месте.

4.Развивать память, речь детей.

**Примерные игровые действия:**

\*оформление формуляров читателей;

\*прием заявок библиотекарем;

\*работа с. картотекой (использование компьютера);

\*выдача книг;

\*поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

- компьютер;

- учетные карточки;

- книги;

- картотека.

**Агентство недвижимости.**

**Цели:**

1.Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им.

2.Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем.

3.Закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости.

4.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;

- фотографии домов.

**Исследователи космоса.**

**Цели:**

1.Научить детей самостоятельно распределять роли, пони­мать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

2.Закреплять знания детей об исследованиях в области кос­моса, о специфических условиях труда исследователей.

3.Учить моделировать игровой диалог.

4.Использовать различные конст­рукторы, строительные материалы, предметы-заместители.

5.Развивать творческое воображение, связную речь детей.

**Примерные игровые действия:**

\*выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с дру­гой 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:**

1.Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей.

2.Использовать при необходимости предметы-заместители.

3. Отражать в игре представления о сфере обслуживании, закреплять знания детей о служащих химчист­ки.

4. 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:**

1.Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом.

2.Формировать навыки речевого этикета.

3. 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:**

1.Создавать условия и поощрять социальное творчество.

2.Формировать умение распределятьсяна подгруппы в соответст­вии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. 3.Расширять представления детей о гуманной направленности работы служ­бы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях.

4. Развивать речь детей.

**Примерные игровые действия:**

\*вызов по тревоге;

\*осмотр места происшествия, ориентировка на местности;,

\*распределение спасательных работ между разными груп­пами;

\*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».

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

пульты управления,

грузовой транспорт;

тросы (веревки).

**Музей.**

**Цели:**

1.Учить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать в соответствии с ними.

2.Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу.

3.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.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

•паспорта на экспонаты;

•инструменты для реставраторов, спецодежда.

**Банк.**

**Цели:**

1.Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, фор­мировать навыки сотрудничества.

2.Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведе­ния в общественных местах.

3.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.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

пластиковые карточки;

деньги разных стран;

аппарат для работы с пластиковыми карточками.