

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение центр
развития ребёнка – детский сад № 5
муниципального образования Усть – Лабинский район

Методическое пособие для педагогов «Сюжетно – ролевая игра в детском саду»



Автор – составитель:
Воспитатель МБДОУ ЦРР № 5
Остапюк Яна Сергеевна

г. Усть – Лабинск
2020 год

Содержание

1. Сведения об авторе. Аннотация	3
2. Методические рекомендации по построению предметно – пространственной развивающей среды в разных возрастных группах	4
3. Рекомендации по подбору материалов и оборудования для сюжетно – ролевых игр во всех возрастных группах детского сада	13
4. Примеры по вовлечению мальчиков и девочек в совместную игровую деятельность	18
5. Алгоритм организации сюжетно-ролевой игры	
6. Картотека сюжетно – ролевых игр для детей старшего дошкольного возраста:	
- Семья	23
- Образование	23
- Здоровье	25
- Торговля	29
- Производство	29
- Мир красоты	31
- Строительство	32
- Развлечения. Общественные места	33
- Путешественники	34
- Транспорт	35
- Военная тематика	36
- Спорт	37

Сведения об авторе

Автор: Остапюк Яна Сергеевна

Должность: воспитатель МБДОУ ЦРР № 5

Педагогический стаж: 8 лет

Аннотация

Данное пособие адресовано педагогам, студентам педагогических колледжей, а также всем, кто занимается социально – коммуникативным развитием детей дошкольного возраста.

В пособии представлены краткие методические рекомендации по построению предметно – пространственной развивающей среды в разных возрастных группах детского сада, рекомендации по подбору оборудования и материалов для организации сюжетно – ролевых игр, примеры по вовлечению мальчиков и девочек в совместное игровое взаимодействие, алгоритмы организации сюжетно – ролевой игр на разных возрастных этапах.

В пособии также представлена картотека сюжетно – ролевых игр, разбитая на блоки: «Семья», «Образование», «Здоровье», «Торговля», «Производство», «Мир красоты», «Строительство», «Развлечения. Общественные места», «Путешественники», «Транспорт», «Военная тематика», «Спорт».

В каждом блоке представлены игры с описанием целей игры, необходимых атрибутов, описано ролевое взаимодействие в ходе игры, предварительная работа.

Методические рекомендации по построению предметно – пространственной развивающей среды в разных возрастных группах. Оборудование для развития сюжетно – ролевых игр

Группа раннего возраста (от 2 до 3 лет)

В группах раннего возраста игра как деятельность находится в периоде становления, дети еще только обучаются игровым действиям.

Задачи воспитателя:

- в совместной с детьми игре учить детей действовать с предметами и игрушками, учить объединять их несложным сюжетом;
- развивать умение детей переносить с помощью воспитателя знакомые действия с игрушками в новые игровые ситуации;
- развивать умение выполнять действия в соответствии с ролью;
- развивать умение выполнять в игре 2 – 3 последовательных эпизода.

Для решения этих задач предметно – развивающая среда должна содержать готовые игровые зоны:

➤ Спальня

- кровати разных размеров (до 5 штук)
- для кровати – постельные принадлежности (одеяло, простыня, наволочка, пододеяльник, матрац, подушка – до 5 наборов)
- коляски (до 5 штук)
- куклы – младенцы в конвертах (до 4 штук)
- шкаф для одежды, в котором хранятся запасные комплекты постельного белья, пелёнки для кукол – младенцев, одежда для кукол – мальчиков и кукол – девочек, набор зимней и летней одежды для кукол.

➤ Столовая

- стол (до 2 штук)
- стулья (до 8 штук)
- кресла и диванчик
- набор чайной и столовой посуды
- телефон со звонком

➤ Кухня

- плита
- кухонный стол
- шкаф для посуды
- набор кухонной посуды
- гладильная доска
- утюги

➤ **Ванная**

- ванночка для купания кукол
- тазик для стирки
- веревка для белья и прищепки

➤ **Магазин продуктов**

- маленькие баночки, упаковки от готовых продуктов (йогуртов, творожков, соков и т.п.) – чисто промытые, из пластика или картона
- игровые наборы пластмассовых игрушек – овощей или фруктов (восковые муляжи лучше не использовать)
- таблички, на которых нарисованы наборы продуктов для приготовления различных блюд – супов, компотов, каш, мясных блюд
- возможно, кассовый аппарат
- сумочки, корзиночки разные

➤ **«Парикмахерская»**

- зеркало
- расчески и щетки, вырезанные из мягкого пластика или линолеума

➤ **Рядом с парикмахерской обычно располагается «Уголок ряжения»**

Готовые игровые зоны необходимы для того, чтобы побуждать детей к игре, подталкивать их к совершению различных игровых действий. Эти игры будут еще однообразны, дети будут вновь и вновь возвращаться к привычному сюжету.

Воспитатель показывает детям, как использовать в игре предметы – заместители: кубик – хлеб, маленький кирпичик – кусочек мыла, палочка – градусник. Поэтому нам необходим специальный короб (лоток, коробочка, небольшой ящик) с **предметами – заместителями**.

➤ **Зона конструирования**

- большой конструктор – строитель деревянный
- настольные строительные наборы из дерева
- крупные пластмассовые конструкторы (типа «Лего»)
- небольшие игрушки для обыгрывания построек

➤ **Транспортные игрушки и двигатели**

- автомобили грузовые (не менее 4 штук)
- автомобили легковые (не менее 4 штук)
- автобусы
- паровозы с вагончиками;
- лодочки
- самолеты
- крупные игрушки – двигатели

➤ **Игрушки животные:** наборы диких и домашних животных.

Младшая группа

В младшей группе продолжается формирование и развитие игровых навыков.

Задачи воспитателя:

- способствовать возникновению игр на темы наблюдений из окружающей среды, литературных произведений;
- в совместных с детьми играх развивать умение придумывать несложный сюжет, выбирать роль, выполнять в игре несколько взаимосвязанных действий (делать покупки, готовить обед, накрывать на стол), выполнять роль в совместной игре со сверстниками;
- в совместных играх с детьми учить ролевым взаимодействиям в сюжетах с 2 – 3 действующими лицами, в индивидуальных играх с партнерами – игрушками выполнять роль и за себя, и за игрушку;
- поощрять попытки детей самостоятельно выбирать атрибуты для игр, дополнять игровую обстановку недостающими предметами и игрушками;
- учить детей использовать в играх строительный материал.

Исходя из этих задач во второй младшей группе ещё остаются готовые игровые зоны, но они значительно обогащаются.

Для игры «Семья»

- *Куклы:* куклы девочки и мальчики, куклы – младенцы в конвертах, наборы кукольной одежды для разных сезонов. Кукольная одежда может помещаться уже не в отдельном шкафу, а в пластиковых или картонных лотках, поставленных на стеллажи. Каждый такой лоток имеет своё условное обозначение: например, на коробку с постельным бельем можно поместить изображение кровати; на коробку с зимней одеждой – изображение зимней шубы или шапки и снежинки и т.п.
- *Оборудование для игр с куклами*
 - постельные принадлежности (до 5 комплектов)
 - мебель для кукол (столы, стулья, кровати разных размеров)
 - коляски и качели для кукол
 - стиральные наборы
 - утюги
 - телефон со звонком
 - наборы кукольной посуды – кухонной, столовой и чайной⁴ посуду тоже не обязательно помещать в отдельный шкаф или красиво расставлять на полках, заведите для неё отдельные коробки
- *Зона для игры в «Магазин»*
 - прилавок или витрина
 - несколько различных наборов продуктов, которые могут храниться на полочках под прилавком: молочные продукты, овощи и фрукты

из пластика или дерева небольшого размера, бакалейные или гастрономические товары

- кассовый аппарат

- сумочки разные

- **Зона для игры в «Больницу»:** здесь содержатся игрушечные атрибуты из пластика – банки, стетоскоп, шпатели, градусники. Во второй младшей группе не должно быть баночек или коробок от таблеток.
- **«Парикмахерская»:** зеркало, различные флаконы из пластика или небьющегося стекла небольшого размера от духов и шампуней, расчески, щетки из пластика, игрушечные фены.
- **Игрушки – животные:** наборы диких и домашних животных разного размера, сделанные из разных материалов.
- **Транспортные игрушки:** автомобили легковые и грузовые, автобусы, паровозы с вагонами, лодочки и катера разных размеров, самолеты, вертолеты.
- **Игровые строительные наборы:** напольный конструктор строитель, настольные строительные материалы, крупные пластиковые легоподобные конструкторы, мелкие пластиковые игрушки для обыгрывания построек.
- **Предметы – заместители.**

Средняя группа

Задачи воспитателя:

- в совместных с детьми играх, содержащих несколько ролей, совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия в соответствии с игровым замыслом;
- учить детей готовить обстановку для игры – подбирать предметы и атрибуты, выбирать удобное место;
- развивать у детей умение создавать и использовать атрибуты для игры из строительного материала, пластмассовых и деревянных конструкторов;
- развивать умение использовать предметы – заместители.

В соответствии с задачами педагогической работы здесь уже не нужны такие четко выраженные игровые зоны, как в младших группах. Границы игровых зон размыты, одни и те же атрибуты могут быть использованы для игр «Аптека» и «Больница».

Важно учить детей взаимопроникновению сюжетов. Например, при игре в больницу можно ввести в сюжет роль водителя «Скорой помощи». При игре

«Семья» можно запланировать поход по магазинам для покупки продуктов и вещей.

Содержание игровых зон значительно обогащается. Например, если во второй младшей группе у нас был продуктовый магазин, то в средней добавляются магазин одежды, обуви и т.д.

- ***Куклы и все атрибуты для игры в кукол***
 - наборы одежды и обуви
 - мебель для кукол – столы и стулья, диван, кресла, шкафы для одежды, кровати
 - коляски, качели для кукол
- ***Посуда*** кухонная, столовая, чайная. Различные кухонные приборы и приспособления, например, игрушечная мясорубка, кухонный комбайн, тостер и т.д.
- ***Игровая зона «Магазин»***
 - прилавков
 - «Продуктовый магазин»: в корзинках или лотках – различные имитаторы продуктов (пластиковые, деревянные наборы овощей и фруктов, гастрономических продуктов, бакалеи; вылепленные из соленого теста и раскрашенные хлебобулочные и кондитерские изделия, колбасы и т.д.) Необходимо обратить внимание на размеры атрибутов – они должны быть небольшими. Можно сделать несколько магазинов – «Булочная», «Кондитерская», «Овощи - фрукты», «Молочные продукты», «Мясо» и т.д. это также могут быть отделы одного большого супермаркета.
 - «Магазин одежды и обуви»: различные кукольные одёжки, которые можно достать из шкафчика для кукольной одежды и разложить на прилавке.
 - «Магазин игрушек»
- ***Игровая зона «Парикмахерская»:*** самодельные альбомы с образцами причёсок, кукольные расчески, фены, бигуди, щипцы для завивки; небольшие небьющиеся флаконы из-под духов, шампуней и др.
- ***Игровая зона «Ателье»:*** «рулоны» ткани, выкройки одежды, самодельные журналы мод. Здесь же может стоять небольшая коробка с лоскутами тканей, которые дети могут использовать для создания различных атрибутов. Например, из кубика делается стол для кукол, он накрывается лоскутком – скатертью.
- ***Игровая зона «Больница» или «Аптека»:*** обратите внимание на то, что ни в коем случае в атрибутах не должно быть баночек или

коробочек от лекарственных форм, которыми мы пользуемся в повседневной жизни. Все этикетки смываются, надписи заклеиваются, пузырьки (только пластиковые) и коробки обклеиваются яркой бумагой. В качестве упаковок таблеток используйте картон, на котором нарисованы (или наклеены) поролоновые кружочки, имитирующие таблетки. Также можно использовать игровые наборы «Доктор Айболит» - стетоскопы, пластиковые градусники, шприцы, банки и др.

- **Игровая зона «Транспорт»:** грузовые и легковые автомобили; автомобили специального назначения; автобусы, лодочки и катера разных размеров, самолеты и вертолеты. Можно вырезать рули из картона или фетра и сделать таблички с изображением разных видов транспорта.
- **Игрушки – животные:** наборы домашних животных и диких животных средней полосы России, сделанные из разных материалов и разных размеров.
- **Зона конструирования:** большой напольный конструктор – строитель; настольный строительный материал; различные пластиковые конструкторы; мелкие игрушки для обыгрывания построек.
- **Игрушки для мальчиков:** роботы, трансформеры, солдатики.

Важно, чтобы у детей был **бросовый материал**, из которого они самостоятельно могли бы создавать атрибуты для сюжетных игр. Он хранится в отдельной коробке (лотке, сундучке), которую дети хорошо знают и к которой имеют свободный доступ. Воспитатель учит детей, как использовать материалы этого «волшебного сундучка», при организации игр предлагает подумать, какие игрушки и атрибуты нужны детям и из чего их можно смастерить.

При создании предметно – развивающей среды для сюжетных игр детей важно помнить, что в игре должны отражаться личный опыт детей и те знания, которые они получают на занятиях, во время экскурсий, наблюдений, чтения художественной литературы. Поэтому игровая среда должна быть гибкой, видоизменяющейся, в неё постоянно вносятся изменения в зависимости от интересов детей, их потребностей. Например, на этой неделе воспитатель рассказывает детям о работе врачей разных специальностей; поэтому на первый план выдвигается атрибутика, связанная с игрой в «Больницу», все игрушки и атрибуты вынимаются из коробок и размещаются в игровых зонах. На следующей неделе темой занятия по ознакомлению с социальной действительностью будет «Почта». Значит, всю атрибутику игры в «Больницу» мы вновь аккуратно сложим в коробку, поставим на полку

стеллажа и оставим в свободном доступе детей. А в игровой зоне разместим атрибутику для игры «Почта».

Старшая и подготовительная к школе группы

Задачи воспитателя:

- развивать умение самостоятельно выбирать тему для игры;
- развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего, из литературных произведений, во время просмотра телевизионных передач;
- учить согласовывать тему начала игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия;
- учить коллективно возводить постройки, необходимые для игры, совместно планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное;
- развивать умение использовать предметы – заместители.

В соответствии с перечисленными задачами в группах старшего дошкольного возраста **необходимо отказаться от стационарных игровых зон**, сковывающих игровую инициативу детей, предлагающих детям готовые сюжеты.

Все атрибуты различных сюжетных игр помещаются в яркие пластиковые, деревянные или картонные лотки, коробки, которые помечаются специальными условными обозначениями (например, красный крест на коробке с атрибутами для игр «Больница» или «Аптека»; изображение книги и глобуса на коробке с атрибутами для игр «Школа» и «Библиотека»; изображение кастрюли на коробке с игрушечной посудой для игры «Семья» и т.д.)

Дети сами выбирают нужные им атрибуты в соответствии с замыслом игры. При этом сюжет игры может разворачиваться и обогащаться: дети начали играть в больницу, а затем им понадобилась посуда, для того, чтобы приготовить пищу пациентам; атрибуты для игры «Библиотека» - в больнице устроили читальный зал для больных.

Желательно, чтобы в группах было много конструкторов и строительного материала, а также бросового материала – чтобы дети сами создавали игровую среду и атрибуты для своих игр. Для этой же цели в группах есть мягкие игровые модули.

В группах старшего дошкольного возраста необходимы также различные макеты для развития режиссерских игр детей.

Содержание игр значительно обогащается за счет накопления личного опыта детей, обогащения их представлений об окружающей действительности. Поэтому в группах старшего дошкольного возраста могут появиться такие ранее не известные игры, как «Туристическая фирма» или «Рекламное агентство», «Телевидение» и т.д.

По – прежнему актуальным остается наличие разнообразных **предметов – заместителей**.

- **Макеты:** макет средневекового замка, макет корабля – парусного судна, парохода или современного теплохода, макеты различных жилых помещений и т.д.

- **Атрибуты для игры «Семья»**
 - разные куклы
 - наборы кукольной мебели «Жилая комната», «Спальня», «Кухня»
 - посуда кухонная, столовая, чайная
 - различные кухонные приборы и техника – мясорубка, тостер, стиральная машинка, плита, посудомоечная машина, холодильник

- **Атрибуты для игры «Магазин»:** магазины делаются самые разные – продуктовые, одежды, обуви, «Свет», «Радиотехника», «Салон шляп» или «Головные уборы», «Магазин игрушек», «Канцтовары», «Мебель», «Спорт», «Книги» и др. Небольшие прямоугольники бумаги с написанными на них цифрами, обозначающие «деньги». Нам также понадобятся кассовый аппарат, корзинки и сумочки для покупок.

- **Атрибуты для игры «Парикмахерская» или «Салон красоты»:** самодельные альбомы с образцами причёсок, кукольные расчески, фены, бигуди, щипцы для завивки; небольшие небьющиеся флаконы из – под духов, шампуней и др.

- **Атрибуты для игры «Ателье»:** «рулоны» ткани, выкройки одежды, самодельные журналы мод. Швейные машинки. Стойка для одежды и плечики. Возможно, игрушка – манекен.

- **Атрибуты для игры «Больница» или «Аптека»:** в старшем возрасте дети знакомятся с различными специализациями врачей, поэтому и атрибутика игры значительно обогащается. Например, здесь могут быть таблицы для проверки зрения, различные игрушечные хирургические инструменты, игрушечные шприцы, бинты. Можно сделать коробку с «регистрацией» - в неё помещаются «амбулаторные карты». Баночки для лекарств по – прежнему без этикеток, оклеены яркой бумагой.

- **Атрибуты для игр «Транспорт»:** грузовые и легковые автомобили разного размера и разных марок; автомобили специального назначения; автобусы и троллейбусы; лодочки и катера разных размеров; самолеты и вертолеты. Добавляется строительная и дорожная техника: бульдозер, экскаватор, трактор. Можно вырезать рули и штурвалы из картона или фетра и сделать таблички с изображением разных видов транспорта.

- **Атрибуты для игр «Школа» и «Библиотека»:** самодельные тетради и книги, мелки, картинки, наборы цифр и букв, для библиотеки – самодельные формуляры и детские книги.
- **Атрибуты для игры «Почта»:** самодельные посылки – небольшие; открытки, телеграммы, письма в самодельных конвертах, игрушечный штемпель (детская печать).
- **Игрушки – животные:** наборы домашних животных и диких животных средней полосы России, животные жарких стран, животные доисторической эпохи (динозавров) из разных материалов и разного размера.
- **Зона конструирования:** большой напольный конструктор – строитель; настольный строительный материал; различные пластиковые конструкторы. Схемы для конструирования. Коробки с бросовым материалом – лоскутами ткани, кожи, бумагой и др., которые дети могут использовать для изготовления атрибутов различных игр.
- Так как содержание детских игр значительно обогащается, то могут появиться атрибуты для игр **«Рекламное агентство», «Туристическое бюро», «Телевидение»**. Для «Рекламного агентства», например, нужны будут рекламные проспекты, сделанные самими детьми: вырезанные из разных журналов, наклеенные в определенном порядке образцы различных товаров. Для «Туристической фирмы» нам понадобятся туристические проспекты, «база данных» на карточках, модель компьютера и т.д. Для игры «Телевидение» - игрушечный микрофон, макет телекамеры или игрушка – телекамера, кофр для телекамеры и т.п.
- **Игрушки для мальчиков:** роботы, трансформеры, солдатики, воины разных эпох и народов.

Важно, чтобы у детей был **бросовый материал**, из которого они самостоятельно могли бы создавать атрибуты для сюжетных игр. Он хранится в отдельной коробке. Воспитатель поощряет детскую самостоятельность и творчество в изготовлении атрибутики для игр, подсказывает им новые способы использования природного и бросового материала.

Рекомендации по подбору материалов и оборудования для сюжетно – ролевых игр во всех возрастных группах детского сада

Материалы для сюжетной игры детей группы раннего возраста

Игрушки-предметы оперирования для детей от 2 до 3 лет представляют собой имитации бытовых «орудий» - игрушечные посуда, утюг, молоток и пр. Привлекательны для детей и имитаторы транспорта – грузовики (деревянные и пластмассовые, в которых ребёнок может нагружать кубики, усестся сам), коляски для кукол, конь на колёсиках, тележки и т. п.

Все эти игрушки должны быть довольно крупными (соразмерными самому ребёнку или кукле) и готовыми к использованию.

Игрушки-маркеры условного пространства для детей этого возраста также должны быть крупными и готовыми к использованию. В основном, это предметы, имитирующие бытовую обстановку: крупная игрушечная мебель, соразмерная самому ребёнку и большим куклам (кровать, стол, стулья) кухонный шкафчик, кухонная плита и т.п. Это могут быть также имитаторы жилища (ширма-домик, теремок), крупные предметы, моделирующие пространство транспортного средства («остов» автомобиля, автобуса с рулём и узнаваемым «фасадом»), в которые дети могут заходить и размещаться внутри.

Игрушки-персонажи занимают очень важное место, особенно куклы. В этом возрасте кукла служит объектом воздействия ребёнка (а не замещает активного партнёра по играм). Он осуществляет по отношению к ней условные игровые действия, которые в реальности взрослый осуществляет по отношению к нему самому (кормит куклу, поит, купает, укладывает спать и т.п.) именно поэтому существенным требованием к кукле является возможность придавать ей соответствующие функциональные позы: кукла должна «уметь» менять положение – стоять, сидеть, лежать, её можно взять за ручку и вести рядом с собой.

Материалы для сюжетной игры детей младшего дошкольного возраста

С трёх лет дети становятся более требовательными к «похожести» игрушек на реальные вещи.

Игрушки-предметы оперирования используются меньших размеров, соразмерные не самому ребёнку, а небольшой кукле, по отношению к которой осуществляется орудийное действие – её кормят, катают в машине и т.д.)

Игрушки-маркеры условного пространства для детей 3-4 лет сохраняют свои характеристики, являясь примерно такими же, как и в первой младшей группе. Их состав может быть обогащён ширмой-«прилавком» (имеющей многофункциональное значение - магазина, аптеки и пр.)

Игрушки-персонажи (куклы и мягкие животные) для детей 3-4 лет приобретают больше реалистических черт и уменьшаются в размерах (до среднего). Также для этого возраста полезны игрушки-персонажи из известных народных и авторских сказок, мультфильмов, детских телепередач (среднего размера – до 10-15 см), с которыми ребёнок может разыгрывать соответствующие сюжетные события. Для такой игры необходим набор персонажей (по крайней мере, два персонажа) из одного смыслового контекста (например, Филя и Степашка из телепередачи «Спокойной ночи, малыши»; крокодил Гена и Чебурашка и т.д.) Полезны будут эти персонажи, как в виде обычных кукол, так и в виде наручных кукол би-ба-бо, плоскостных фигур на подставках (все среднего размера)

Полуфункциональные материалы практически те же, что и в первой младшей группе. Всё большее значение приобретают крупные строительные наборы, элементы которых используются как маркеры игрового пространства (для обозначения домов для кукол, зверей, для гаражей, зоопарков и пр., в связи с расширяющейся тематикой детской игры)

Сюжетообразующие наборы материала и его размещение

Используется тот же принцип, что и в предыдущей возрастной группе, но сюжетообразующие наборы становятся более мобильными. Воспитатель предлагает детям перемещать маркеры игрового пространства (чтобы не мешать другим играющим), соединять их по смыслу сюжета, т.е. постепенно направляет детей на частичную переорганизацию обстановки

С младшей группы привлекали детей к изготовлению простейших поделок для игр: лепили пирожки из солёного теста, конфеты из пластилина.

Материалы для сюжетной игры детей средней группы

Игрушки-предметы оперирования становятся с одной стороны, всё более реалистическими, детализированными, более разнообразными по тематической направленности. С другой стороны, усиливается условность игрушек по параметрам размера и готовности: они соразмерны средним и мелким игрушкам-персонажам, по отношению к которым осуществляются игровые действия. Увеличивается доля игрушек-трансформеров, сборно-разборных игрушек.

Игрушки-маркеры условного пространства с 4-х лет становятся особенно ценными для детской игры. Они претерпевают изменения в двух направлениях. Первое – изменение в сторону большей реалистичности и уменьшения в размерах. Это средней величины кукольные дома и мебель для них, различного рода строения – гаражи, фермы, соразмерные кукольным персонажам, а также строительные наборы специального назначения – для возведения замка, крепости, сборных домиков и пр. Второе направление – изменение крупных

маркеров в сторону предметов, не имеющих определённой тематической нагрузки, могущих обозначать всё, что задумано самими детьми в игру. Это, например, универсальная складная «рама», обозначающая по прихоти детей контур корабля или самолёта и т.д.

Игрушки-персонажи также приобретают всё больше реалистических черт и уменьшаются в размерах. Для детей 4-5 лет нужны средних размеров антропоморфные животные, куклы (в разнообразной одежде мальчиков и девочек), кукольные семьи, наборы наручных и плоскостных фигурок-персонажей (сказочных, из мультфильмов). Необходимы так же фигурки зверей и птиц, отдельные и в наборах, средней величины и мелкие.

Полифункциональные материалы представлены крупными объёмными набивными модулями (их количество увеличивается, а форма становится разнообразнее, по сравнению с младшими группами), крупным строительным материалом (напольным). Большое значение получают крупные (напольные) кнопочные конструкторы среднего размера, деревянные строительные наборы.

Сюжетообразующие наборы материала и его размещение

В средней группе предметно-игровая среда должна быть существенным образом (если не сказать – радикально) изменена, по сравнению с младшими группами. Постоянные сюжетообразующие наборы (тематические зоны) уступают место более гибким сочетаниям сюжетообразующих игрушек. Дети уже частично сами организуют среду под замысел.

Тематические «зоны» редуцируются до ключевого маркера условного пространства, а «начинка» этого пространства (подходящие предметы оперирования, игрушки-персонажи) располагаются в стеллажах, полках, в непосредственной близости.

Так, довольно подробно обставленная в младших группах «кухня» для крупных кукол, в этой возрастной группе уже должна быть представлена мобильной плитой / шкафчиком на колёсиках; кукольная «спальня» и «столовая» - одной кукольной кроватью, столиком и диванчиком, которые легко перемещаются; всё остальное может быть построено детьми из крупных полифункциональных материалов. Универсальная «водительская» зона также становится мобильной и представлена штурвалом или рулём на подставке, который легко переносится с места на место, или скамеечкой на колёсах со съёмным рулём. Пара низких (30-50 см) пятичастных ширм (рам) обеспечивает огораживание любого условного игрового пространства (дома, корабля). Трёхчастная ширма с раздвигающейся шторкой служит подвижным и универсальным заместителем «магазина», «кукольного театра» и т.п.

Материалы для сюжетной игры детей старшей и подготовительной к школе группы

Игрушки-предметы оперирования в возрастном диапазоне изменяются в двух направлениях. С одной стороны это усиление реалистичности игрушки с одновременным уменьшением её размеров и степени готовности к использованию. Это готовые реалистические игрушки-модели (например, автомобильчики разных марок), а также сборные модели (типа «лего», сборные мелкие игрушки из «киндер-сюрпризов») и игрушки-трансформеры.

С другой стороны, весьма привлекательными для детей в этом возрасте становятся игрушки, реалистические по облику и соразмерные настоящей вещи, позволяющие ребёнку осуществлять действие, приближающиеся к реальному (например, игрушечная швейная машина, которая действительно шьёт, позволяет «портнихе» в самом деле одевать обитателей кукольного дома и т.п.

Игрушки-маркеры условного пространства также претерпевают изменения в двух направлениях. Первое направление – изменение в сторону большей реалистичности и, одновременно, уменьшения размеров. Очень большое значение приобретают макеты – предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные сооружения и территории.

Второе направление – изменение крупных маркеров в сторону всё большей условности. Например, складная многочастная рама (ширма), которая по прихоти детей может обозначить контур корабля или самолёта, или автомобиля (как и набор крупных набивных модулей). В пределе, мы имеем дело в этом направлении уже не с игрушками как таковыми (т.е. предметами, специально предназначенными для игры), а с любым крупным подсобным материалом (диванные подушки, перевернутые стулья, стол со спущенной скатертью и пр.) Крупные условные маркеры особенно ценны для поддержки совместной сюжетной игры старших дошкольников.

Игрушки-персонажи в старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) уменьшаются в размерах. Большую ценность для ребёнка приобретает не отдельная игрушка-персонаж, а персонаж в наборе с предметами оперирования и маркерами пространства («наполненный макет») или наборы из нескольких персонажей, относящихся к общему смысловому контексту. Такого рода наборы позволяют ребёнку не просто осуществлять условные игровые действия или их цепочки, реализовывать ту или иную роль, но строить свой игровой мир и управлять им, т.е. выступать в качестве творца.

Стремление к реалистичности проявляется у девочек в желании иметь небольшого размера куклу (кукол) с разнообразной одеждой, подходящим по размерам реалистическим антуражем. Те же предпочтения проявляются и у мальчиков в традиционном увлечении наборами солдатиков, ковбоев, рыцарей, туземных воинов, роботов и пр.

Отвечают детским потребностям и наборы реалистических животных (мелких по размеру): домашние и дикие животные, доисторические животные – динозавры и пр., позволяющие ребёнку «творить» более разнообразные миры в игре, проникая в реальность и расширяя её исторические и географические рамки для себя.

В этом возрасте для игры полезны мелкие игрушки-персонажи крайней степени условности, которые могут обслужить любую задуманную ребёнком тему игры. Это человеческие фигурки размером 5-6 см, с условным телом (конусом или цилиндром) и головой с намеченными в общем виде чертами лица. Ребёнок может приписать им любые роли. Такого рода игрушки служат опорой для игр, как мальчиков, так и девочек.

Сюжетообразующие наборы материала и его размещение.

В связи с тем, что игровые замыслы детей 5-7 лет весьма разнообразны, весь игровой материал размещён таким образом, чтобы дети могли легко подбирать игрушки, комбинировать их «под замыслы». Стабильные тематические зоны полностью уступают место мобильному материалу – крупным универсальным маркерам пространства и полифункциональному материалу, которые легко перемещаются с места на место.

Крупные и средние игрушки-персонажи как воображаемые партнёры ребёнка уходят на второй план, поскольку всё большее место в детской деятельности занимает совместная игра с партнёрами сверстниками. Функция сюжетообразования принадлежит разнообразным мелким фигуркам-персонажам в сочетании с мелкими маркерами пространства – макетами.

Сюжетообразующие наборы меняют свой масштаб – это игровые макеты с тематическими наборами фигурок-персонажей и соразмерными им предметами оперирования («прикладом»).

Универсальные игровые макеты располагаются в местах, легко доступных детям; они должны быть переносными (чтобы играть на столе, на полу, в любом удобном месте). Тематические наборы мелких фигурок-персонажей целесообразно размещать в коробках, поблизости от макетов (так, чтобы универсальный макет мог быть легко и быстро «населён» по желанию играющих).

«Полные» сюжетообразующие наборы – макеты типа «лего» (замок, кукольный дом с персонажами и детальным мелким антуражем) могут быть представлены детям, но надо иметь в виду, что они в меньшей мере способствуют развёртыванию творческой игры, нежели универсальные макеты, которые населяются и достраиваются по собственным замыслам детей.

Примеры по вовлечению мальчиков и девочек в совместную игровую деятельность.

№	Тема	Вариативность игровых действий	Приемы вовлечения девочек и мальчиков в игровую деятельность
1	«Семья»	Прием гостей	Скоро должны прийти гости. Но вот беда-то, папа ушел на работу, кто же поможет перенести стол и стулья из кухни в комнату <i>(или наоборот)</i> ? Может быть соседи? Предложить мальчикам исполнить роль соседей по дому и помочь девочке-хозяйке расставить необходимую мебель.
2		День рождение куклы	У куклы день рождения. А какой же праздник без торта? Надо обратиться к повару-кулинару. Мальчики, кто хочет быть поваром, чтобы испечь для куклы торт? Но на торт же нужны свечки! Кто-то съездит на машине в магазин за свечками?
3		Кукла заболела. Вызов скорой помощи.	Кукла-дочка заболела. С ней дома один остался только папа. Ему нужна помощь. Девочки, подскажите, что делать? Девочка предлагает вызвать скорую помощь. Мальчики постройте скорее машину скорой помощи, а то врачу не на чем приехать к больной кукле. Приезжает скорая помощь с водителем-мальчиком и врачом-девочкой.
4		Семья переезжает в новую квартиру. Новоселье	В группе перестановка после дневного сна. Ребята, посмотрите, нам построили новую квартиру. Надо переезжать и перевозить вещи. А вещи-то все тяжелые. Нам нужна грузовая машины. Мальчики, может быть не все еще выехали из гаража? Есть ли свободный водитель грузовика и грузчики? На новоселье приглашаются все участники переезда.
5		Поездка на автобусе	Девочка-хозяйка решила сварить грибной суп. А грибов не оказалось. Где можно взять грибы для супа? <i>(в магазине, в лесу)</i> . Давайте отправимся в лес за грибами. Для этого нам нужен автобус. Построим? Чтобы сесть в автобус нужно купить билет. Девочки, кто хочет стать билетным кассиром <i>(кондуктором)</i> и продавать билеты? А еще нам нужен внимательный, сильный, ответственный водитель для

			автобуса. Водителя среди мальчиков можно выбрать считалкой. В путь!
6		Непредвиденная дорожная ситуация	На построенном автобусе девочки вместе с куклами «детьми» отправляются по магазинам. Вдруг спускается колесо. Водитель обращается к пассажирам за помощью. Нужен телефон, чтобы вызвать аварийную машину. Мальчикам предлагают организовать спасательную бригаду, чтобы подкачать колесо или его заменить.
7	«Магазин»	Магазин открывается	Путешествие на автобусе (<i>машине</i>) было длительным. Пассажиры проголодались. Пассажир-воспитатель просит водителя остановить автобус возле ближайшего магазина. Остальных детей воспитатель просит организовать магазин овощей, магазин сладостей, магазин соков.
		Купим одежду кукле	Девочка-мама идет в магазин, чтобы выбрать одежду для куклы-дочки. Магазин огромный, одежды много, поэтому весь товар должен охраняться. Роли охранников можно предложить мальчикам.
8	«Автомастерская»	Перерыв на обед	Мальчики - «слесаря» очень долго работали. Воспитатель, обращаясь к девочкам: «Девочки, пора наших мальчиков накормить». Давайте приготовим им обед. Мальчики-«водители» привезите девочкам овощи, фрукты и т. д.
9	«Парикмахерская»	Новые прически	Воспитатель приходит с новой прической и обращает на это внимание детей. Предлагает поиграть в парикмахерскую, в которой девочки будут парикмахерами, а мальчики - клиентами. Затем дети меняются ролями, ведь мальчики тоже могут быть хорошими парикмахерами.
10		Причешем куклу	Воспитатель обращается к сначала к девочкам, а потом и к мальчикам: «Девочки, мне кажется, что вашим куколкам пора сходить в парикмахерскую. Что-то у них волосики спутались, да и челку надо подстричь. Мальчики открывайте скорее парикмахерские. К вам уже выстраиваются очереди. Нужно куклам головы помыть, причесать»

Алгоритм организации сюжетно-ролевой игры:

Направления руководства игрой	Задачи руководства игрой
Сюжетно-отобразительная игра 2-3 лет	
Обогащение содержания игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Побуждать переносить в игру события из повседневной жизни, осваивать назначение и свойства предметов. 2. Учить ставить разнообразные игровые задачи (разрозненные и взаимосвязанные).
Формирование предметных способов решения игровых задач	<ol style="list-style-type: none"> 3. Обогащать развёрнутые игровые действия с игрушками разнообразного содержания. 4. Своевременно формировать игровые действия с предметами заместителями. 5. Побуждать использовать действия с воображаемыми предметами. 6. Подводить к пониманию замены отдельных игровых действий словами. 7. Способствовать тому, чтобы для решения поставленных игровых задач дети использовали разнообразные предметные способы.
Развитие самостоятельности	<ol style="list-style-type: none"> 8. Развивать у каждого ребенка самостоятельность в постановке разнообразных игровых задач. 9. Побуждать самостоятельно выбирать различные предметные способы для решения поставленных игровых задач.
Побуждение к взаимодействию в игре	<ol style="list-style-type: none"> 10. Поощрять интерес к играм сверстников. 11. Приучать играть не мешая друг другу.
Сюжетно-ролевая игра детей 3-5 лет	
Обогащение содержания игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Содействовать появлению интересных игровых замыслов. 2. Побуждать отображать в играх разнообразные действия людей. 3. Учить ставить разнообразные, взаимосвязанные игровые задачи
Совершенствование способов решения игровых задач	<ol style="list-style-type: none"> 4. Совершенствовать предметные способы решения игровых задач: побуждать к разным вариантам замещения, конструировать сложные предметы-заместители; при необходимости включать в игру

	<p>воображаемые предметы; заменять отдельные игровые действия словом.</p> <p>5. Побуждать принимать разные роли.</p> <p>6. Способствовать появлению разнообразных эмоционально-выразительных ролевых действий.</p> <p>7. Учить сопровождать ролевые действия ролевыми высказываниями, обращенными сначала к игрушке-партнеру и воображаемому собеседнику, затем ко взрослому и сверстнику.</p>
Развитие самостоятельности	<p>8. Предоставлять возможность самостоятельно определять замысел игры, для его реализации ставить разнообразные игровые задачи.</p> <p>9. Развивать самостоятельность и творчество в выборе разнообразных игровых замыслов, в постановке игровых задач для их реализации в игре.</p> <p>10. Поощрять самостоятельно выбирать предметные и ролевые способы решения поставленных игровых задач, проявляя при этом творчество.</p>
Включение во взаимодействие в игре	<p>11. Поощрять совместные игры детей, желание вступить во взаимодействие в игре.</p> <p>12. Побуждать ставить игровые задачи взрослым и сверстникам.</p>
Игры детей 5-7 лет	
Обогащение содержания игры	<p>1. Обогащать тематику игр. Способствовать проявлению интересных замыслов, для их реализации ставить репродуктивные и инициативные игровые задачи.</p> <p>2. Побуждать отображать в играх разнообразные действия взрослых, взаимоотношения, общение между людьми.</p>
Способы решения игровых задач	<p>3. Поощрять за оригинальность, самостоятельность в использовании предметных способов решения игровых задач.</p> <p>4. Усиливать эмоциональную выразительность и разнообразить ролевые действия, используемые для отображения взятой роли.</p> <p>5. Побуждать к проявлению инициативы в общении со взрослыми и сверстниками по поводу игры, способствовать появлению ролевых высказываний и ролевой беседы.</p>
Взаимодействие в игре	<p>6. Побуждать ставить игровые задачи сверстникам.</p> <p>7. Учить детей принимать игровые задачи,</p>

	<p>поставленные сверстниками, или тактично от них отказываться, договариваться по поводу игрового взаимодействия.</p> <p>8. Поддерживать длительное взаимодействие в игре.</p>
Самостоятельность	<p>9. Продолжать развивать самостоятельность в выборе разнообразных, интересных замыслов и в постановке игровых задач для реализации.</p> <p>10. Поощрять выбор оригинальных предметных и ролевых способов претворения замыслов в игре.</p> <p>11. Приучать самостоятельно договариваться в игре.</p>

Картотека сюжетно – ролевых игр для детей старшего дошкольного возраста

Семья

«Дом, семья»

Задачи: Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Роли: мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

Игровые действия: Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные поделки, применять природный материал.

Предварительная работа: Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся». Рассматривание семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома». Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы.

Образование

«Детский сад»

Задачи: расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.

Роли: воспитатель, младший воспитатель, логопед, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители.

Игровые действия: Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... Младший воспитатель

следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду... Логопед занимается с детьми постановками звуков, развитием речи... Муз. руководитель проводит муз. занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Игровые ситуации: «Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «На музыкальном занятии», «На физкультурном занятии», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.

Предварительная работа: Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петрушки сценок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок». Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника, повара, помощника воспитателя, медсестры.

Игровой материал: тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

«Школа»

Задачи: Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение

взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Предварительная работа: Экскурсия в школу (осмотр школьного здания и пришкольного участка, осмотр класса). Беседа с учительницей 1 класса. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка». Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга). Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание...)

Игровой материал: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

«Библиотека»

Задачи: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

Роли: библиотекарь, читатели.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Прием заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Предварительная работа: Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.

Здоровье

«Скорая помощь»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.

Игровые действия: Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает

фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Наблюдение за машиной скорой помощи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки и т.д.)

Игровой материал: телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

«Поликлиника»

Задачи: Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Игровые действия: Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации: «На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской поликлинике. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В.Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.) Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

«Больница»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врачи, медсестры, больные, санитарки.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

«Ветеринарная лечебница»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.

Игровые действия: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает

мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

Игровой материал: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

«Аптека»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: водитель, работники аптеки (фармацевты)

Игровые действия: Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Экскурсия в аптеку. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

Игровой материал: халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.

Торговля

«Магазин»

Задачи: вызвать у детей интерес к профессии продавца, формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Роли: директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

Игровые действия: Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровые ситуации: «В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

Предварительная работа: Экскурсия в магазин. Наблюдение за разгрузкой товара в овощном магазине. Беседа с детьми о проведенных экскурсиях. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др. Этическая беседа о поведении в общественных местах.

Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).

Игровой материал: весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

Производство

«Швейное ателье»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

Роли: модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.

Игровые действия: выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка,

глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

Предварительная работа: Экскурсия в швейное ателье. Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии. Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду). Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа. Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук». Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?» Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?» Изготовление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)

Игровой материал: разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швей, журнал мод, трюмо, квитанции.

«Фотоателье»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в фотоателье, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Роли: фотограф, кассир, клиенты.

Игровые действия: Кассир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, просмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отретшировать фотографии, купить фотоальбом, фотопленку.

Предварительная работа: Экскурсия в фотоателье. Беседа по проведенной экскурсии. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами фотографий. Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата. Рассматривание семейных фотографий. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фотопленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий.

Мир красоты

«Парикмахерская»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу

Роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Дидактическая игра «Причесем куклу красиво» Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

Игровой материал: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, бигуди, лак для волос, одеколон, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

«Салон красоты»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Роли: парикмахер, мастер маникюра, мастер косметического кабинета, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво». Дидактическая игра «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

Игровой материал: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Строительство

«Строительство»

Задачи: формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Роли: строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Предварительная работа: Экскурсия на стройку. Беседа со строителями. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители

«Строим дом»

Задачи: познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Игровые действия: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется

...? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Игровой материал: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Развлечения. Общественные места

«Зоопарк»

Задачи: расширять знания детей о диких животных: воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

Роли: строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

Игровые действия: Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Предварительная работа: Чтение литературных произведений о животных. Рассматривание иллюстраций о диких животных. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк» Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рисование «Что я видел в зоопарке». Коллективная лепка «Зоопарк» Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги.

«Цирк»

Задачи: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; закреплять знания о цирке и его работниках.

Роли: билетёры, работники буфета, директор цирка, артисты (клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат и др.).

Игровые действия: Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. Экскурсия в цирк. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачёв. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.)

Игровой материал: афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы), грим, косметические наборы, спецодежда для билетёров, работников буфета и др.

«В кафе»

Задачи: учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта.

Игровые действия: в гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригласить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

Игровой материал: необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

Путешественники

«Космонавты»

Задачи: расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку, расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

Игровые действия: воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде.

Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радииста, Капитана распределяются по желанию детей.

Игровой материал: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

«Кругосветное путешествие»

Задачи: расширять кругозор детей, закреплять знания о частях света, разных стран, воспитывать желание путешествовать, дружеские взаимоотношения, расширить словарный запас детей: «капитан», «путешествие вокруг света», «Азия», «Индия», «Европа», «Тихий океан».

Игровые действия: воспитатель предлагает детям отправиться в кругосветное путешествие на корабле. По желанию выбирают детей на роли Капитана, Радииста, Матроса, Мичмана. Закрепляем знания о том, что делают на корабле эти люди – их права и обязанности. Корабль проплывает и Африку, и Индию, и другие страны и континенты. Морякам приходится ловко управлять кораблем, чтобы не столкнуться с айсбергом, справиться с бурей. Только слаженная работа и дружба помогают им справиться с этим испытанием.

Игровой материал: корабль, сделанный из строительного материала, штурвал, бинокль, карта мира.

Транспорт

«На дорогах города»

Задачи: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.

Игровые действия: детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

Игровой материал: игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.

«Правила движения»

Задачи: продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Игровые действия: детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

Игровой материал: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – полицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

«На станции технического обслуживания автомобилей»

Задачи: расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.

Игровые действия: сообщить детям о том, что на дорогах города очень много автомобилей и эти автомобили очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть станцию технического обслуживания автомобилей. Детям предлагают построить большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслуживающий персонал. Их знакомят с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов и т. д.).

Игровой материал: строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей.

Военная тематика

«Пограничники»

Задачи: продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».

Игровые действия: воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного

командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

Игровой материал: граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки.

«Мы – военные разведчики»

Задачи: развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».

Игровые действия: воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.

Игровой материал: элементы военной одежды для детей, оружие.

Спорт

«Мы – спортсмены»

Задачи: дать детям знания о необходимости занятий спортом, совершенствовать спортивные навыки – ходьбу, бег, метание, лазание. Развивать физические качества: быстроту, ловкость, координацию движений, глазомер, ориентировку в пространстве.

Игровые действия: воспитатель предлагает детям провести соревнование по разным видам спорта. По желанию детей выбирают судей, организаторов соревнования. Остальные дети – спортсмены. Каждый самостоятельно выбирает вид спорта, в котором будет состязаться с соперниками. Судьи присуждают баллы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.

Игровой материал: медали победителям, рекламный щит для демонстрации количества заработанных баллов, спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, канат, лесенки, скамейки и т. д.