**Картотека сюжетно-ролевых игр**





**Игра «Гости»**

**Цель.** Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка ком­наты, сервировка стола).

**Игровой материал**. Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги.

**Подготовка к игре**. Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости». Разучивание песенки «К нам гости пришли». Составление плана игры.

**Игровые роли.** Хозяева и гости.

**Ход игры.** Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в вообра­жаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой группы.

Подготовку **к** игре педагог начинает с беседы, в ко­торой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хо­зяева были вежливы по отношению к гостям, предуп­редительны, употребляли вежливые слова: «будьте доб­ры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д.

После этого все игровые действия развертываются вокруг подготовки к приему гостей и заботы о них. Вос­питатель сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяева должны убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут.

Также педагог может разучить с детьми куплет извес­тной песенки с хлопками:

К нам гости пришли,

Дорогие пришли,

Мы не зря кисель варили,

Пироги пекли.

И с капустой пирог,

И с картошкой пирог.

А который без начинки —

Самый вкусный пирог!

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происхо­дить в ней. Он может подать некоторые идеи более ин­тересного развития сюжета, но основное содержание должны придумать сами ребята.

Один из вариантов игры может быть следующим. Когда «гости» пришли, «хозяева» правильно расса­живают их, предлагают самые удобные места. Во время чаепития гостей занимают интересной беседой, их приветливо угощают: «Кушайте, пожалуйста», «Попробуйте этот пирог», «Не хотите ли еще чаю или сока?».

После чаепития «хозяева» с помощью воспитателя развлекают гостей коллективными песнями, загадками, подвижными или словесными играми. Все это «хозяе­ва» заранее обсуждают и готовят, распределяя, кто ка­кие развлечения будет проводить.

По окончании игры педагогу необходимо коллектив­но обсудить все ошибки, допущенные хозяевами или го­стями.



**Игра «День рождения»**

**Цель.** Воспитание чуткости, внимания. Закрепление культурных навыков.

**Игровой материал**. Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.

**Подготовка к игре.** Беседа об организации дня рожде­ния. Разучивание стихов, придумывание игр, аттрак­ционов. Составление плана игры.

**Игровые роли.** Именинник, мама, папа, бабушка, Дедушка, учительница, братья, сестры, гости.

**Ход игры.** Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распреде­ляются роли, ребята делятся на группы.

Например, дети, играющие в семью, могут разыг­рать эпизод утра: все встают, умываются, делают заряд­ку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим чле­нам семьи готовиться ко дню рождения.

Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбира­ют на роль учителя, остальные — ученики. Таким об­разом, пока дома готовятся ко дню рождения, стар­шие братья и сестры, именинник и его товарищи учат­ся в школе.

Содержание игры в день рождения может проводить­ся аналогично содержанию игры в гости: уборка кварти­ры, приготовление угощений, подарков.

Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают иг­рать в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договари­ваются, кто и как будет развлекать гостей, придумыва­ют игры, аттракционы, читают стихи, загадывают за­гадки и т. д.

Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложат­ся спать.

По окончании игры участники делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают ин­тересные моменты и ошибки, допущенные в игре.



**Игра «Пароль»**

**Цель.** Приучение детей к выполнению требований вос­питателя, няни, медицинской сестры. Закрепление пра­вил поведения в общественных местах.

**Игровой** материал. Красная кепка и наручная повязка, носовые платки, чиаая одежда; афиши, билеты и др.

**Подготовка к игре.** Беседа о требованиях детского сада, предъявляемых к ребенку. Этические беседы на тему «Мы идем в театр». Подготовка атрибутов для игры в театр.

**Игровые роли.** Часовой, воспитанники, кассир, би­летер, зрители, артисты.

**Ход игры.** Игра может проводиться в нескольких ва­риантах.

**1-й вариант.** Перед началом игры педагог проводит беседу о требованиях, которые необходимо усвоить де­тям в детском саду: у каждого ребенка должен быть но­совой платок, он должен быть чисто и аккуратно одет, руки и лицо должны быть чистыми, волосы причесаны и т. д.

После этого воспитатель назначает часового, вручает ему красную кепку и нарукавную повязку. Часоной ста­новится у дверей группы и по одному пускает детей в комнату. При этом входящему ребенку говорит: «Па­роль!» Пароли педагог может менять каждые два-четыре дня. Они зависят от того, выполнение каких требова­ний необходимо усвоить детям. Например, если воспи­татель добивается, чтобы все дети приносили с собой носовые платки, паролем считается предъявление часо­вому платка. Если необходимо, чтобы все ребята не за­бывали причесываться, пароль — аккуратно причесанные волосы. Паролем может быть чистая одежда, а так­же подстриженные ногти.

Ребята, не выполнившие условий сегодняшнего па­роля, входят в группу последними. В конце недели вос­питатель сообщает ребятам о том, кто из ребят выпол­нил условия игры, а кто нет.

Данная игра может проводиться в тех случаях, когда необходимо добиться выполнения какого-либо требова­ния, и продолжаться не более двух-трех недель (часто с перерывами). При этом педагогу нужно постоянно ме­нять пароль.

**2-й вариант.** Театр вежливых ребят.

Воспитатель проводит беседу о правилах поведения в общественных местах и сообщает: «Скоро мы будем иг­рать **в** театр, но эта игра не простая, в ней нужно знать вежливые слова и уметь ими пользоваться».

После этого педагог помогает ребятам в организации театра, в подготовке афиш, билетов, разучивании сти­хотворений, инсценировок.

Когда все готово для игры, воспитатель сообщает, что в театре платой за билет служат вежливые слова. Если дошкольник подойдет к кассиру и скажет: «Дайте, по­жалуйста, билет», он его получит. Если он забыл веж­ливое слово «пожалуйста», его отправят подумать, вспом­нить, что надо сказать, чтобы получить билет. Если ребенок скажет: «Здравствуйте. Дайте, пожалуйста, би­лет», а получив билет, ответит: «Спасибо», он будет сидеть в первых рядах. Игра начинается.

В театре вежливых октябрят исполняются стихи и инсценировки, которые учат детей правилам культур­ного поведения. «Билетеры» театра зорко следят за тем, чтобы все зрители строго соблюдали правила: уступали друг другу дорогу, пропускали вперед девочек, проходили между рядами, повернувшись лицом к сидящим, не разговаривали во время представления и т. д.

При последующем проведении игры можно менять сюжет, например, поиграть в «Кинотеатр вежливых ре­бят» или «Экскурсию в музей» и т. д.



Игра «Волшебники»

**Цель.** Воспитание у детей чуткости, стремления про­явить заботу и внимание к окружающим.

**Игровой материал.** Карандаши, бумага, картон, пла­стилин и др.

**Подготовка** к игре. Чтение сказок. Этическая беседа «Добрые волшебники». Изготовление подарков для ма­лышей. Подготовка к концерту.

**Игровые роли.** Волшебники.

**Ход игры.** Перед началом игры воспитатель проводит этическую беседу «Добрые волшебники», опираясь на сказочные сюжеты, в которой наводит детей на мысль о том, что добрые волшебники в сказках всегда помогают хорошим людям. Для дальнейшего хода беседы педагог задает следующие вопросы: «А какого человека мы мог­ли бы назвать добрым волшебником не в сказке, а на самом деле? (Доброго, отзывчивого, который всегда ста­рается помочь другим людям). Как вы думаете, а вы могли бы вы постараться всегда поступать, как добрые волшебники? Вот, например, кто-то из вас забыл при­нести, из дома фломастеры и очень огорчен, а ему на помощь приходят добрые волшебники и предлагают «Возьми мои». А давайте мы с вами станем добрыми волшебниками для малышей? Что бы мы могли для них

сделать? (Дети предлагают мастерить из пластилина иг­рушки; слепить снежную бабу, сделать из картона фи­гурки кукол и т. д.). Затем воспитатель обобщает бесе­ду: «Значит, чтобы играть в добрых волшебников, надо действительно, прежде всего, стать добрыми — делать только хорошее и приятное».

После этого педагог знакомит с правилами добрых волшебников: «Разговаривай приветливо и ласково с людьми», «Научись всем делиться с другими», «Делай радостные сюрпризы и малышам, и товарищам, и сво­им родителям».

Затем педагог предлагает: «Давайте с сегодняшнего дня играть в добрых волшебников. Согласны? Теперь каж­дый из нас добрый волшебник» и дает задание каждому ребенку подумать, чтобы он хотел сделать доброго для детей младшей группы.

На следующий день воспитатель снова возвращается к игре про волшебников и просит ребят сообщить о своих задумках и планах. Ребята, к примеру, могут предло­жить сделать для малышей альбом «Наш детский сад», или вылепить снежную бабу, или залить горку, или сде­лать из пластилина маленький сказочный город, или смастерить елочные игрушки и т. д.

Воспитатель делит ребят на группы и предлагает каж­дой сделать свой сюрприз. После того, как все подарки готовы, педагог с ребятами выпускают «молнию» (здесь на большой лист бумаги вывешиваются рисунки, на ко­торых изображены дела добрых волшебников).

В один из дней малышам дарят добрые «подарки». В этот же день ребята подготовительной группы организу­ют для них концерт: читают стихи, поют песни, разыг­рывают сценки о добрых и дружных ребятах.



**Игра «Улица»**

**Цель**. Обучение детей реализовывать и развивать сю­жет игры. Закрепление названий машин, правил пове­дения на улице и в общественном транспорте.

**Игровой материал.** Картонные дома, вывески, фи­гурки людей, игрушки-машины, светофор, рули.

**Подготовка к игре.** Тематические прогулки - экскур­сии по улице. Беседы с использованием иллюстратив­ного материала. Изготовление совместно с воспитате­лем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «Улица».

**Игровые роли**. Пешеходы, шоферы, милиционер, дворник и др.

**Ход игры.** Перед игрой проводится большая предва­рительная работа. Подготовка к игре начинается с про­ведения нескольких прогулок по улице.

На первой прогулке воспитатель показывает детям улицу и обращает внимание детей на то, что на улице много домов — новых и старых, очень высоких и низ­ких, разного цвета и размера; также можно посчитать с детьми этажи у нескольких домов. Далее педагог объяс­няет, что дома на улице различаются потому, что в од­ном живут люди, в другом находится театр, в третьем - ателье или почта, в четвертом — магазин, в пятом - фотоателье или салон красоты, и т. д.

После этой прогулки воспитателю нужно закрепить все, что они видели; это можно сделать, рассматривая картинки, открытки и рисунки, на которых изображена улица с домами. Затем на занятии педагог может пред­ложить детям, нарисовать различные дома, находящиеся на улице; из строительного материала воспитатель сове­тует построить рядом много разных домов и сделать, ули­цу; на занятиях по конструированию детям раздаются выкройки домов разной величины, сделанные из бума­ги нескольких цветов. Под руководством воспитателя дети должны склеить из этих выкроек дома, наклеить на них двери и окна или нарисовать их. Педагог может посове­товать на одном доме окна наклеить в один-два ряда ~ в этом доме будет всего один-два этажа; на другом накле­ивают четыре-пять рядов окон - это соответственно че­тырех- или пятиэтажный дом. Потом воспитатель раз­дает детям вывески, которые они наклеивают над две­рями домов: «Школа», «Детский сад», «Ателье», «По­чта», «Библиотека», «Аптека», «Салон красоты», «Боль­ница» (или «Поликлиника»), «Магазин», «Булочная», «Фотоателье», «Кино» (или «Театр»), «Цирк». Каждый ребенок должен сделать на занятии один дом. Так полу­чается целая улица.

На второй прогулке педагогу надо показать детям, как много на улице разных машин: на одних ездят люди, на других возят мороженое, на третьих — молоко, чет­вертые убирают снег или, если дело происходит летом, поливают улицу, подметают. Есть машины, на кото­рых возят больных. Показав детям городской транспорт, следует рассказать, что эти машины возят людей на работу, домой с работы, в цирк, кино, детей в детс­кий сад или в школу, а также объяснить, как надо себя вести в троллейбусе, автобусе, трамвае и т. д. (не кри­чать, не толкаться, уступать место старым и больным и т. д.).

После второй прогулки педагогу следует побеседовать с детьми о транспорте, показать на иллюстративном материале изображения машин разных видов: легковых, грузовых, самосвалов, для перевозки молока, хлеба, машин, поливающих и подметающих улицу, убираю­щих снег, автобусов, троллейбусов, трамваев и т. д. Кроме того, с детьми можно рассмотреть рисунки, на которых изображено внутреннее помещение автобуса или троллейбуса, чтобы дать представление, что происходит внутри. Показ такойкартинки воспитатель может со­провождать следующим рассказом: «Кондуктор дает би­лет, девочка уступает место бабушке: бабушке трудно стоять, она старенькая; вотсидит мама с малышом на руках, ей уступили место: малыш маленький, его будут толкать, а маме тяжело его держать на руках; инвалиду тоже надо уступить место; надо помогать, пожилым лю­дям сойти с автобуса или троллейбуса». После этого педагог может предложить вниманию детей рисунок с отрицательным содержанием: в автобусе сидит мальчик, а рядом стоит старушка, и спросить ребят, правильно ли ведет себя мальчик, воспитанный ли он и почему дети думают, что он невоспитанный.

На занятии педагог предлагает ребятам нарисовать ка­кую-нибудь из тех машин, которые они видели на ули­це. В конце занятия следует показать детям все рисун­ки, называя изображенные на них машины и закрепляя названия. Во время свободных игр детей педагогу нужно собрать все машины, какие имеются в группе. И пре­вратить часть из них в специализированные: к одномуметаллическому грузовику сделать картонный кузов с за­писью «Продукты», к другому — свернутый трубкой кар­тон и надписать «Квас», к легковой машине приклеить маленький красный крест — на ней будут возить боль­ных. Затем педагог может посоветовать детям построить из строительного материала несколько домов (улицу) и поиграть с ними и машинами: возле больницы дежурит «Скорая помощь», грузовик возит в магазин вылеплен­ные из пластилина овощи и фрукты, в продуктовый ма­газин на специальной машине из пекарни привозят хлеб, бублики, печенье, булки, по улице едет маршрутное такси.

На третьей прогулке по улице педагог должен рас­сказать детям о пешеходах: на улице много людей, они - идут и на работу, и с работы, и в зоопарк, и в мага­зин, и в больницу. Возле магазина можно показать ребятам людей, которые заходят туда за покупками, у кинотеатра - тех, кто спешит на очередной сеанс, около школы - школьников, которые идут учиться, и т. д. Также надо сказать детям, что людей на улице много, все спешат, поэтому по ней надо ходить так, чтобы никому не мешать. После этого воспитатель сообщает детям некоторые правила, которые нужно соблюдать на улице: на улице нельзя бегать, играть, ходить надо спокойно, не толкая прохожих, только по тротуару, по дороге ходить нельзя — там едут машины, автобусы, троллейбусы.

После такой прогулки в группе педагог вместе с деть­ми может рассмотреть картинки, где нарисованы пеше­ходы на улице. Рассматривая изображенных людей, нуж­но рассказать о них: «Вот идут школьники с портфеля­ми, они торопятся в школу; вот дедушка идет в мага­зин, у него в руках большая сумка; вот тетя идет к оста­новке троллейбуса, она спешит на работу; вот мама гу­ляет с малышом, показывает ему улицу, дома, маши­ны; вот мальчик несет мяч, он идет на футбольное поле, будет играть с друзьями в футбол» и т. д. Очень хорошо показать детям картинку, на которой изображено, как ребята помогают старушке нести тяжелую сумку или пе­реводят ее через дорогу. Также можно показать рисунок, где изображен мальчик, который поднимает с тротуара бумажку и бросает ее в урну.

На занятии лепкой воспитателю нужно предложить каждому ребенку вылепить из пластилина кого-нибудь из людей, которых они видели на улице. Нужно напом­нить детям: «Можно лепить девочку с портфелем, папу и маму, можно тетю с сумкойили милиционера». Пос­ле занятия педагог с детьми рассматривает изделия, дают каждому из них оценку.

На четвертой прогулке педагог показывает детям, как пешеходы переходят улицу, останавливаются на пере­крестке у светофора, ждут, пока зажжется зеленый свет, как они смотрят сначала налево, а дойдя до середины дороги — направо. Затем ребятам нужно объяснить, что нельзя перебегать улицу, а надо переходить ее спо­койно. Также на улице следует показать детям мили­ционера и рассказать, почему он следит за порядком: чтобы все шли спокойно, не бегали по мостовой, пе­реходили улицу только по пешеходным дорожкам при зеленом свете, а при красном стояли, не играли на дороге, не сорили, бумажки бросали не на тротуар, а в урны. Воспитатель может продолжить свой рассказ тем, что на улице должно быть всегда чисто, «поэтому улицу убирают дворники, подметают, поливают, зи­мой чистят тротуары от снега. Дорогу убирают маши­ны и т. д. После этого педагог может перевести детей через дорогу с целью научить ребят правильно перехо­дить улицу.

После этой прогулки-экскурсии взрослому надо по­казать детям изображение перекрестка, рассмотреть переходящих улицу пешеходов, спросить у детей, ка­кой, по их мнению, сейчас свет на светофоре и почему они так считают. В беседе педагог должен закрепить те впечатления и знания, которые дети получили во время прогулки.

Педагог также может предложить детям нарисовать перекресток, светофор и машины или пешеходов на пе­рекрестке, затем провести с ними подвижную игру, рас­пределив роли милиционера, водителей и пешеходов. Милиционер стоит на перекрестке и с помощью воспи­тателя руководит движением машин и пешеходов.

Впоследствии после четырех прогулок педагог может провести с детьми беседу по большой картине, на ко­торой изображены и разные дома, и пешеходы, и иду­щий транспорт, и перекресток с милиционером, све­тофором, переходящими улицу людьми. Также хоро­шо показать детям и фильмы или фрагменты по теме «На улице».

Для игры в «улицу» кроме склеенных детьми домов и вылепленных ими из пластилина фигурок воспита­тель совместно с детьми должен приготовить и другие атрибуты: картонные фигурки пешеходов, урны, све­тофор (с одной стороны на нем будет красный свет, с другой - зеленый, время от времени светофор нужно поворачивать), игрушечные трамваи, троллейбусы, автобусы и др.

После подготовки и предварительной работы к игре воспитатель говорит детям, что они будут играть в «ули­цу», но для этого сначала надо ее построить. Педагог раздает домики, он предлагает детям сделать ровную, красивую улицу, советует (если дети испытывают зат­руднения), как лучше расположить на ней дома. Когда все готово, воспитатель говорит, что улица не бывает пустой: по тротуарам идут люди, а по мостовой едут машины. Он предлагает детям сделать на улице тротуа­ры, людей. Воспитатель рассказывает о «жизни» улицы и предлагает детям по ходу повествования совершать те или иные действия: «Первым на улицу приходит двор­ник. Он смотрит, чистый ли тротуар, не насорил ли кто, и подметает тротуар. Света, помоги дворнику под­мести этот тротуар, а ты, Рома, помоги убрать другой тротуар. (Дети берут фигурки дворников и подметают улицу.). Вот, молодцы, теперь оба тротуара чистые. Приезжают машины - они убирают проезжую часть - сначала одна подметает, а потом другая поливает, что­бы дорога тоже была чистая. Женя, ты шофер. Подме­ти своей машиной дорогу. Алеша тоже шофер. Он сей­час польет дорогу водой. (Ребята двигают машины и убирают дорогу.). Теперь улица чистая. Утро. Шоферы едут на машинах, на улицах много машин. (Дети выво­зят на улицу машины.). Вот идут в детский сад дети. Давайте поможем им дойти быстро. (Фигурки ребят про­ходят к детскому саду, и их ставят за зданием, как будто они вошли внутрь.). На улице появляется много людей: они идут в магазин, к доктору, на работу. (Ребята игра­ют с фигурками — двигают их вдоль улицы, пешеходы заходят в дома и т. д.). Воспитатель во время игры не должен показывать детям игровые действия. Его задача - объединить все игровые действия детей общим замыс­лом и помочь им реализовать его, развить сюжет игры.

Форма игры в виде рассказа воспитателя, иллюстри­руемого игровыми действиями детей, помогает детям полностью овладеть и замыслом, и содержанием игры. Эта форма игры служит хорошей подготовкой к ролевой игре на эту тему, ребенок в ней учится вычленять и диф­ференцировать отдельные ролевые действия, проявляет самостоятельность в обыгрывании роли.

После такой подготовки педагог призывает ребят брать на себя определенные роли (шофера, дворника, милиционера, воспитательницы, продавца в магазине и т. д.), в соответствии с которыми и будут действо­вать в процессе игры.

Далее, развиваясь, игра может быть объединена с другими игровыми темами: «Магазин», «Школа», «Дет­ский сад», «Шоферы», «Поликлиника» и др.



**Игра «В лесу»**

**Цель.** Закрепление названий различных видов ра­стений, семян, грибов. Воспитание интереса и любви к природе.

**Игровой материал.** Коллекции цветов, листьев, се­мян, грибов. Рисунки стволов деревьев. Костюмы для детей. Ключ из картона. Угощение.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в лес. Изготовление совместно с родителями костюмов для игры. Разучива­ние лесных танцев. Выставка коллекций семян, листь­ев, цветов, грибов. Подготовка игр и аттракционов для лесного карнавала.

**Игровые роли:** Хозяева лесных опушек, гости леса.

**Ход игры.** Перед началом игры педагог совместно с родителями проводит экскурсию в лес или в ближайший парк, знакомит с названиями растений, деревьев, при­влекает внимание к обитателям леса: насекомым, пти­цам и т. д. Ребята слушают голоса птиц. На лесной поляне можно им прочитать рассказы о природе.

После этого воспитатель совместно с детьми начина­ет подготовку к предстоящей игре. Дети вместе с роди­телями мастерят костюмы для лесного карнавала, разу­чивают танцы «Ромашка», «Гриб боровик», «Стройные

березки». Воспитатель предварительно распределяет роли: нескольких человек выбирает на роли хозяев лесных опу­шек, остальные — гости леса. Хозяева лесных опушек под руководством педагога подбирают материал для игр с гостями.

За день-два до начала игры педагог может провести выставку коллекций семян, листьев, цветов, грибов. Это поможет детям распознавать лесные растения.

В день проведения игры педагог вместе с родителями оформляет групповую комнату: делают игровые пункты: Цветочную поляну, Старый дуб, Семечко, Листик и Гриб. На Цветочной поляне на столе раскладывается коллекция полевых цветов, у Старого дуба - рисунки с изображением стволов различных деревьев, у Семечка - семена деревьев и кустарников, у Листка - коллекция листьев, у Гриба — коллекция грибов.

В каждом игровом пункте находятся его хозяева - два-три ребенка в костюмах, изображающих цветы, гри­бы, листья, и т. д. Они ведают коллекциями.

После этого все гости леса приглашаются в группо­вую комнату. Воспитатель говорит: «Ребята, сегодня вам нужно будет найти Ключ от леса. Тот, кто найдет Ключ, никогда не заблудится в лесной чаще, ему будут понят­ны и разговор птиц, и следы на земле животных. Но найти Ключ нелегко. Для этого необходимо выполнить все задания, которые вас ждут в лесу. Сначала вам нуж­но побывать на Цветочной поляне, потом сходить к Ста­рому дубу, затем найти Семечко, Листик, и, наконец, побывать в гостях у хозяина грибов. Если вы ответите на вопросы, которые вам зададут хозяева леса, то вы полу­чите волшебный Ключ. Кто из вас первым найдет Ключ и принесет его на Лесную поляну, получит право от­крыть веселый лесной карнавал».

После этого ребята подходят к месту, где находится Цветочная поляна. Ее хозяева показывают ребятам кол­лекцию цветов (5—6). Дети по одному называют цветы и переходят к месту, где расположен Старый дуб. Там хозяева показывают коллекцию рисунков с изображени­ем различных стволов деревьев и предлагают назвать де­ревья, чьи это стволы (5-6). После этого ребята пере­ходят к игровому пункту — Семечко, где ребятам пред­лагают рассмотреть внимательно коллекцию семян и на­звать от каких они растений. Затем детям предстоит прой­ти еще одно испытание, — они переходят к Листику, где хозяева предлагают вниманию детей коллекцию листъев, ребятам нужно отгадать, от каких они деревьев. Далее дети попадают в гости к хозяину грибов, где отга­дывают названия грибов. Кто из детей первым выпол­нит все задания и правильно ответит на вопросы, полу­чает Ключ и имеет право начинать лесной парад.

Воспитатель дает сигнал о подготовке к карнавалу. Лесной карнавал начинается с общего парада, затем ребята показывают заранее подготовленные танцы лес­ных жителей, исполняют стихи и песни о лесе, о пти­цах, загадывают загадки. Заканчивается карнавал чае­питием на Лесной поляне с дарами леса — ягодами, пирогом с джемом.



**Игра «Путешествие по реке»**

**Цель.** Обучение детей реализовывать и развивать сю­жет ифы. Формирование представлений о видах речно­го транспорта, о значимости труда взрослых — работни­ков речного порта для городов и сел страны.

**Игровой материал.** Строительный материал, пласти­лин, картон и другие материалы; атрибуты для игры: тель­няшки, фуражка капитана, руль.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в порт. Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. Чтение отрывков из книги Ф. Лева «Мы плывем на самоход­ке». Сооружение из строительного материала причалов и судов. Рисование различных кораблей. Изготовление карты-схемы реки. Лепка подарков для отправки в дру­гие города. Подготовка выставки рисунков. Рассматри­вание картины «Морской лорт». Изготовление совмест­но с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «В порту».

**Игровые роли.** Капитан, матросы, грузчики, пасса­жиры, жители города, директор завода, рабочие.

**Ход игры.** В подготовительной группе детского сада идет дальнейшее развитие содержания игры в «путеше­ствие». Как и в старшей группе, педагог может провес­ти экскурсию в порт, тем самым уточнив и закрепив уже имеющиеся представления детей о видах речного транспорта, о строении кораблей и др.

После экскурсии воспитатель рассказывает детям, что суда привозят в город руду, лес, щебень. Из руды, на­пример, на металлургических заводах выплавляют ме­талл, из которого делают станки, машины, посуду. Всю эту продукцию отправляют в города, села, поселки на­шей страны. Воспитатель в беседе говорит: «Очень нуж­ны нам такие суда. Без них не смогли бы работать заво­ды, фабрики нашего города. Вот представьте, напри­мер, что в наш город не привезли лес или песок. А из нашего порта не повезли в другие города металл, хлеб. Что было бы тогда? Выслушав мнение ребят, педагог обобщает высказывания детей: «Правильно, порт нам нужен. Города и села нашей страны помогают друг дру­гу. Из нашего порта, как и из многих портов страны, отправляются нужные грузы в города и села, где их очень ждут».

При подготовке к игре «Путешествие по реке» сочета­ется несколько форм детской деятельности: лепка, ри­сование, труд, ролевая и строительная игры. Одни ре­бята лепят теплоходы, баржи, овощи или становятся пассажирами, речниками, жителями воображаемых го­родов; другие строят причалы, речные суда и т. д. Это дает возможность детям перестраиваться и примыкать к тем или иным группам играющих, исходя из собствен­ных интересов.

Педагог рассказывает ребятам, что суда могут плавать по реке вверх и вниз, и постепенно маршруты игровых путешествий все более усложняются, а сами рейсы ста­новятся содержательнее. Баржи перевозят машины по реке в другие города, а из других привозят арбузы и дыни.

Дальнейшее развитие игры может происходить так. Педагог предлагает рассмотреть карту, где изображена река, ребята видят, что река протекает по различным тер­риториям, на пути реки встречаются города и села, река даже пересекает границу нашей страны. Дети могут на­глядно представить себе маршруты путешествий. В соот­ветствии с маршрутом они быстро могут наметить цель: привезти машины в другие города и республики, отвезти пассажиров к друзьям в разные места страны и др.

К примеру, педагог, не вмешиваясь в игру, может направить ее по следующему руслу. Дети совместно ре­шают отправить по реке своим друзьям из другого города машины. Ребята делятся на бригады. Первая группа ле­пит машины, вторая — строит причал и самоходку, тре­тья (команда теплохода и пассажиры) перевозит машины в другой город, четвертая группа (жители другого города) строит причал и готовит угощение для друзей.

«Капитан» самоходки перед погрузкой машин звонит на завод: «Товарищ директор, где же машины? Само­ходка уже готова к отплытию».

Один из детей руководит погрузкой. Он командует: «Осторожно, не испортите машины, им еще далеко плыть». Машины аккуратно ставят на самоходку подъем­ным краном. «Грузчики» помогают их установить. «Ка­питан» дает команду «матросам»: «Полный вперед! От­правляемся в путешествие по реке».

Самоходка отправляется в путь. Вдруг по пути следо­вания она начинает тонуть — пробоина в трюме. «Мат­росы» ныряют в воду, сваривают дно самоходки. После этого один из них докладывает капитану: «Все в поряд­ке, ни одной машины не пропало». Прибытие самоход­ки в другой город — радостное событие для играющих. «Матросы» и «грузчики» передают автомашины жителям другого города. «Речники» танцуют матросский танец.

При последующем проведении игру можно расширить за счет соединения с другими сюжетно-ролевыми играми: «Путешествие по другому городу», «Остановка в лесу» и др.



**Игра «Путешествие с героями любимых книг»**

**Цель**. Привитие интереса к книгам детских писате­лей. Развитие способности принимать на себя роль ска­зочного героя.

**Игровой материал.** Костюмы литературных героев, бумага, карандаши, краски, атрибуты для игры, фиш­ки, елочные шишки, конфеты, печенье.

**Подготовка к игре.** Чтение сказок детских писателей. Выставка рисунков по прочитанным произведениям. Инсценировки фрагментов сказок. Просмотр мультфиль­мов по сказке.

**Игровые роли.** Петрушка, Доктор Айболит, Буратино, герои детских сказок.

**Ход игры.** Перед началом игры педагог вместе с ребя­тами читают сказки детских писателей: Л. Н. Толстого «Буратино», К. И. Чуковского «Доктор Айболит» и др.

Затем можно предложить детям сделать выставку ри­сунков по прочитанным книгам, каждый ребенок дол­жен нарисовать понравившегося ему героя сказки. Ри­сунки вывешиваются в группе и обсуждаются.

После этого воспитатель делит ребят на подгруппы и дает задание распределить роли и подготовить фрагмент из какой-нибудь сказки. Для этого ребятам совместно с воспитателем и родителями необходимо подготовить ко­стюмы и атрибуты для инсценировки.

Когда все готово, игру можно начинать с украшения группы рисунками, самодельными игрушками сказоч­ных героев и др. Путешествие можно проводить в раз­ных вариантах.

**1-й вариант.** Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он приглашает детей на веселое путешествие по люби­мым книгам.

Путешествие начинается с того, что воспитатель в ко­стюме Петрушки объявляет о выступлении труппы ку­кольного театра. За ширмой ребята показывают заранее подготовленные коротенькие сценки, взятые из произ­ведений любимых детских писателей. Остальные дети, участники путешествия, должны правильно указать, откуда взят отрывок и кто автор. Дети, правильно отга­давшие сказку, получают фишки.

После этого перед ребятами появляется доктор Айбо­лит (воспитатель одевает другой костюм). Он задает ре­бятам вопросы по сказкам К. И. Чуковского. За пра­вильные ответы ребята также получают фишки.

Затем Айболита сменяет Буратино, он ведет викто­рину по произведениям С. Я. Маршака. Самые актив­ные дети поощряются фишками.

В конце игры воспитатель предлагает ребятам инсце­нировать заранее приготовленные фрагменты из сказок.

По окончании игры педагог организует обсуждение и награждение призами ребят, которые получили наиболь­шее количество фишек. Другие дети тоже поощряются конфетами.

Путешествие заканчивается демонстрацией мультфиль­ма, поставленного по произведению одного из авторов детских книг.

**2-й вариант.** Путешествие проводится в зале ритми­ки, на «лесной опушке». Ребята вместе с воспитателем заранее готовят сказочное оформление: избушку на ку­рьих ножках, теремок, «ледяную» избушку лисы и «лубя­ную» — зайца. Между деревьями протягивают разноцвет­ные гирлянды; на листах бумаги изображают героев лю­бимых рассказов, сказок и стихов.

Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он объяв­ляет о начале сказочного путешествия на лесной полян­ке. Сначала сказочные герои показывают несколько за­ранее приготовленных сцен из сказок.

После этого педагог делит ребят на подгруппы. Каждая из подгрупп подходит к разным избушкам по очереди, и дети отвечают на вопросы героев сказок. По условиям игры ответ может быть коллективным. Путешественникам вру­чают шишки за правильные ответы, а в лесном буфете эти шишки зайка обменивает на конфеты и печенье.

В конце воспитатель называет группы — победителей игры. Им вручаются дипломы, скрепленные подписью одного из героев детских сказок.



**Игра «Магазин»**

**Цель.** Обучение детей реализовывать и развивать сю­жет игры. Закрепление знаний о функционировании магазина. Формирование навыков культурного поведе­ния в общественных местах.

**Игровой материал.** Плакат «Магазин», прилавки, кас­сы, бумага, карандаши, несколько игрушечных весов, счеты, банки емкостью 0,5 л, 1 л, 2 л, пластилин, при­родный материал, предметы-заместители, одежда для продавцов, сумки, кошельки.

**Подготовка к игре.** Этическая беседа о поведении ре­бят в общественных местах, в том числе в магазине. Экскурсия в магазин. Беседа с администрацией магази­на. Сооружение прилавков и касс. Изготовление атри­бутов для игры.

**Игровые роли.** Директор магазина, продавцы, касси­ры, покупатели, рабочие фабрики, шоферы.

**Ход игры.** Педагог сообщает, что ребята идут на экс­курсию в магазин, после этого проводит этическую бе­седу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсии ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают по­купки.

Возвратившись в группу и обсудив экскурсию, вос­питатель организует работу несколько фабрик — швей­ной, игрушечной, письменных принадлежностей, а

также хлебобулочного комбината. Дети под руковод­ством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрадочки, дела­ют из пластилина и природного материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булки, пирожные, торты и т. п.

Перед началом игры**,** после распределения ролей и обсуждения плана игры, воспитатель еще раз напоми­нает, как должен покупатель разговаривать с продав­цом, а продавец — с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «по­жалуйста», «спасибо» товары отпускаться не будут. Дальше начинается игра. Директор объявляет об от­крытии нового магазина и приветливо встречает поку­пателей. После этого покупатели расходятся по отде­лам магазина: одни покупают одежду, другие - про­дукты, третьи — канцелярские товары. Идет оживлен­ная торговля. Все товары имеют цены, но округлен­ные, чтобы дошкольникам было легче считать, в рам­ках изучаемого в детском саду программного материа­ла. Неплохо в игру ввести маленькие весы для взвеши­вания продуктов (песок, мелкие камешки, другой при­родный материал). Желательно продавать молоко, что­бы дети знакомились с емкостями - 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ре­бятам поменяться ролями.

Игру в «Магазин» можно соединять с другими игра­ми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Фер­ма», «Шоферы», и др.



**Игра «Почта»**

**Цель.** Обучение детей реализовывать и развивать сю­жет ифы. Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, теле­фон, радио. Воспитание чуткого и внимательного от­ношения к товарищам и близким.

**Игровой материал.** Плакат «Почта», прилавки, почто­вый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бума­га, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.

**Подготовка к игре.** Экскурсия на почту, краткая бе­**седа** с работниками почты, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного паке­та», А. Шейкина «Вести приходят так», С. Я. Марша­ка «Почта». Показ фильма или мультфильма по теме «Почта». Беседа по картине «На почте». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика дляписем, сумки, денег, кошельков и др.

**Игровые роли.** Работники почты: сортировщица, по­чтальон, телеграфист, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер, посетители.

**Ход игры.** Предварительную работу по подготовке к игре педагог может начать с беседы о разных формах по­чтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио, рас­смотреть иллюстративный материал по этой теме.

Спустя некоторое время, воспитатель сообщает де­тям о приближении какого-нибудь праздника и говорит, что обязательно нужно поздравить своих родных с этим событием: «Ребята, во время прогулки мы пойдем на почту покупать конверты, а вечером будет писать позд­равления мамам и папам».

Во время экскурсии на почту педагог знакомит ре­бят с работниками почты: с сортировщицей, почталь­оном, телеграфистом, оператором по приему бандеро­лей и посылок, начальником почты, шофером, а так­же обращает внимание детей на то, как - там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают по­сылки; рассказывает детям о том, что письмо кладут в конверт, на который наклеивают марку, на конверте пишут адрес и опускают письмо в почтовый ящик. Потом письма везут на машине, поезде или самолете далеко, на другую почту, и там их берет почтальон, кладет в большую сумку и несет тому, кому они напи­саны. Также педагог объясняет, что почтальон каж­дый день носит в дома газеты, журналы, письма. Мож­но послать и посылку — положить в ящик вещи, иг­рушки, конфеты и др.

После осмотра почты и рассказа воспитателя педагог побуждает каждого ребенка купить конверт и марку. С этими покупками дети возвращаются в детский сад.

По возвращении в группу воспитатель раздает детям бумагу и цветные карандаши и предлагает им нарисовать для мамы и папы красивый рисунок. Когда рисунки бу­дут сделаны, педагог советует детям написать под ними «Маме и папе» и подписать свое имя. Затем воспитатель дает каждому ребенку купленный им утром на почте кон­верт, просит аккуратно положить в него свой рисунок, показывает, как заклеить конверт, как и где, приклеить марку. После того, как ребята выполнили задание вос­питателя, он подходит к каждому из них, надписывает на конверте адрес его родителей, при этом, показывая ребенку, что пишет название улицы, где он живет, но­мер его дома и квартиры, а внизу — адрес детского сада и имя ребенка-отправителя. Затем педагог хвалит детей за хорошо сделанные рисунки и говорит, что мама и папа будут очень рады получить к празднику такой пода­рок и что завтра они вместе с ребятами пойдут отправ­лять свои письма.

На следующий день во время прогулки педагог вместе с детьми подходит к ближайшему почтовому ящику и каждый из детей сам опускает в него свое письмо.

В группе педагог может побеседовать с детьми о том, что они видели на почте, рассмотреть с ними соот­ветствующие открытки, картинки, рисунки и составить рассказы по их содержанию. Для этой цели можно взять иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака или другие ри­сунки с изображением почтальона, который несет корреспонденцию, вручающего письмо или газеты, людей, опускающих в почтовый ящик письма, читаю­щих письмо, и т. д. С ребятами можно также рас­смотреть и прочитать детские книги: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так». Потом воспита­тель должен напомнить ребятам, что все — и работни­ки почты, и ее посетители — разговаривают приветли­во друг с другом, употребляя «волшебные» слова.

Также воспитатель может узнать на почте, в какие часы происходит выемка писем из ближайшего почтово­го ящика и в какое время почтальон носит корреспон­денцию в соседние дома, в один из дней во время про­гулки можно опять пойти с детьми к почтовому ящику и показать им, как подъезжает почтовая машина, как вы­сыпают в мешок письма, опущенные в почтовый ящик, и как машина едет дальше. Во время другой прогулки можно пронаблюдать с детьми, как идет в соседние дома почтальон, какая у него полная сумка, как там много газет, журналов и писем и с какой «похудевшей» сум­кой он возвращается назад.

Следующим этапом при подготовке к сюжетно-ролевой игре может быть договор педагога с родителями о том, что письма, полученные ими от детей, должны к их приходу домой лежать на видном месте (чтобы ребе­нок увидел, что то самое письмо, которое он сам опус­кал в почтовый ящик, лежит у него дома, что мама и папа получили его). Родители также должны поблагода­рить ребенка за такой подарок, чтобы он понял, что своим письмом и рисунком доставил им радость. А еще родители должны послать на адрес детского сада письмо своему ребенку, в котором поблагодарят сына или дочь за рисунок, и вложить в конверт какую-нибудь открытку. На конверте должно стоять имя ребенка, которому ад­ресовано письмо.

Потом воспитателю надо провести с детьми обобща­ющую беседу по картине (можно использовать иллюст­рации к «Почте» С. Я. Маршака), показать фильм или мультфильм по теме «Почта». Беседу по картине или просмотренному фильму педагогу надо построить так, чтобы в ней дети могли отразить то, что узнали сами, когда были на почте, что наблюдали во время прогулок (как разносит письма почтальон, как вынимают письма из почтового ящика).

Затем на занятиях воспитателю совместно с детьми нужно сделать все необходимые для игры атрибуты: наре­зать почтовую бумагу по выкройке, вырезать и склеить маленькие конверты, из цветной бумаги нарезать марки и аккуратно приклеить их в правом верхнем углу конвер­та, склеить почтовый ящик для писем и повесить на стену в групповой комнате, сделать сумку, в которой по­чтальон будет носить газеты, журналы, письма и открыт­ки, нарезать деньги для посетителей почты, сделать им кошельки и др.

Для игры педагог может принести в группу детские газеты и журналы, часть которых будет продаваться на почте, а другую часть почтальон будет разносить по до­мам.

После этого педагог помогает детям устроить помеще­ние почты, повесить почтовый, ящик, советует аккурат­но разложить для продажи отдельными стопками, кон­верты, бумагу, марки, открытки, газеты, журналы, следит за тем, как дети будут распределять роли, а если они сами не сумеют с этим справиться, помогает им.

Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почто­вого ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адре­сату; когда почтальон принесет письмо, ответить на него письмом и т. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом (здо­роваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов).

После того, как игра будет освоена, воспитатель мо­жет объединять ее с другими играми, например, в «се­мью» содержание игры — подготовка к празднику: сна­чала убирают квартиру, при этом дети помогают взрос­лым, потом все пишут поздравительные письма и от­крытки своим друзьям. Кто заканчивает раньше, идет на почту, покупает конверты, подписывает их и опус­кает в почтовый ящик или в «детский сад» (ребята пи­шут письма своим родителям).



**Игра «Школа»**

**Цель.** Обучение детей реализовывать и развивать сю­жет игры. Знакомство иприучение дошкольников к ре­жиму школьной жизни.

**Игровой материал.** Строительный материал, тетради, учебники, ручки, карандаши, звонок, портфели, пе­налы, картон.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в школу, беседа с ра­ботниками школы: учителем, директором, вахтером, уборщицей, буфетчицей, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг по теме «Шко­ла». Показ фильма или мультфильма о школьной жиз­ни. Беседа по картине «На уроке». Изготовление со­вместно с воспитателем игровых атрибутов: портфелей, пеналов, маленьких тетрадей, альбомов для рисования, маленьких палочек, картонных фигурок.

**Игровые роли.** Учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица.

**Ход игры.** Подготовку к игре педагог может начать **с** беседы о том, что дети через год пойдут в школу: «Кто будет хорошо считать, играть, рассказывать, хорошо вести себя, тот пойдет в школу.

Об экскурсии в школу воспитатель предупреждает де­тей за несколько дней, чтобы они ждали ее, чтобы у них создалось особое, приподнятое, даже немножко торжественное настроение: «Пройдет четыре дня, и мы пойдем на экскурсию в школу. Надо хорошо себя вес­ти. В школе мы с вами посмотрим, как ребята хоро­шо сидят на занятиях, учатся, как отдыхают после за­нятий на перемене».

Педагог заранее договаривается в школе о времени эк­скурсии, чтобы ребят там ждали и приветливо встретили. Очень хорошо, если школьники приготовят малышам ка­кие-нибудь поделки из бумаги, картона. Прийти в школу нужно во время урока, и пока все школьники в классах, педагог проводит детей по коридору, показывает им, как много в школе классов, рассказывает, что во всех учатся дети, что сейчас в коридоре никого нет, потому что идет урок, ребята занимаются: они пишут, читают, рассказы­вают, считают. Когда урок закончится, прозвенит зво­нок, и ребята выйдут из классов, будет перемена. Также воспитателю надо показать ребятам, что в школе очень чисто, школьники не пачкают полы, стены, не сорят. Они вытирают ноги при входе в школу, сами моют пол, подметают, убирают. Они дежурят в раздевалке, классе, коридоре. Надо показать детям буфет, зал, кабинет вра­ча, мастерскую и рассказать об их назначении.

Потом детей следует повести в класс и показать, как школьники сидят за партами, как аккуратно на парте сло­жены тетради и книги, а на крючке висят портфели, пока­зать, в каком порядке у детей тетради и учебники — чис­тые, целые, обернуты в обложки. Дети должны увидеть, как ученики встают, здороваясь и прощаясь, если в класс входят или из класса выходят взрослые, как поднимают руку, если хотят ответить, как встают, отвечая учительнице.

Когда школьники подарят малышам свои поделки, надо, чтобы те не забыли их поблагодарить. После того, как прозвенит звонок, воспитатель должен объяснить дошкольникам, что урок закончился и школьники сейчас пойдут отдыхать на перемену в коридор, а дежурный откроет форточку, вытрет доску и приготовит класс к новому уроку. Нужно показать, как строем, спокойно, не толкаясь, ребята выходят из класса в коридор, ходят по коридору, играют, как по звонку строятся возле сво­его класса и дежурный впускает их в класс, как они встают, приветствуя входящего учителя. После этого гости должны поблагодарить хозяев, попрощаться и при­гласить их к себе в детский сад.

После экскурсии педагогу надо рассмотреть с детьми открытки, картинки, на которых изображена школьная жизнь, объяснить ребятам непонятное, задать вопросы, составить рассказы. Затем можно предложить детям на­рисовать рисунки на тему «Школа».

Через день или два во время прогулки педагог может подойти с ребятами к школе и рассказать им, что школа новая, красивая, светлая, ее строили много рабочих, чтобы детям было удобно учиться, что школу надо бе­речь. Нужно показать детям, как одни дети уходят из школы, другие идут на занятия (если есть вторая смена).

На занятиях воспитателю совместно с детьми надо изготовить ряд вещей, нужных для игры в «школу»: скле­ить портфели, пеналы, сделать маленькие тетради, аль­бомы для рисования, покрасить маленькие палочки, превратив их в ручки, и положить вместе с маленькими карандашами в пеналы, а пеналы — в портфели и т. д. Воспитателю следует объяснить детям и показать назна­чение всех школьных принадлежностей, чтобы процесс изготовления игровых предметов был осмысленным. Так­же ребята готовят кукольные фигурки, вырезают их из картона, рисуют одежду.

Когда все приготовления к игре будут сделаны, педаго­гу с детьми хорошо рассмотреть картинку, на которой изоб­ражен какой-нибудь эпизод из школьной жизни. Можно показать ребятам фильм или мультфильм о школе.

В начале игры педагог предлагает детям построить школу. Можно дать им для этого рисунок с образцом, а можно положиться на выдумку детей. Когда школа будет построена, надо устроить в ней класс и коридор, затем оборудовать класс, расставив в нем парты и стол для учи­тельницы, сделанные из крупного строительного мате­риала или склеенные из картона. Затем педагог раздает ребятам картонные фигурки и говорит: «Вы папы и мамы. Это ваши дети. Им надо учиться в школе. Нужно купить в магазине портфели, тетради, альбомы, карандаши, пластилин, пенал; в парикмахерской подстричь дочку или сына; сходить к доктору. Он посмотрит, здоровы ли дети. Если дочка или сын больны, надо вылечить, а потом вести в школу. Затем папы и мамы должны привести де­тей в школу, потому что дети еще не знают дороги.

После этого игра начинается. Дети идут в магазин за покупками, потом в парикмахерскую, в поликлини­ку. Когда папы и мамы приводят своих детей в школу, там их встречает учительница (первый раз эту роль бе­рет на себя воспитатель). Учительница здоровается с детьми, знакомится с ними и говорит, что она будет их учить. После этого предлагает родителям попрощать­ся с детьми и уводит детей в школу, где объясняет им, показывая класс, что они будут здесь учиться писать, считать, рисовать, лепить, потом ведет их в коридор, зал и т. д., по пути рассказывая, что и где они будут делать. В классе учительница рассаживает детей за парты, вешает их портфели на место и начинает урок. Во время перемены дети выходят из класса, ходят по коридору, играют, завтракают в буфете и т. д.

Дети участвуют в игре с картонными куклами, на­блюдают за тем, что делает воспитательница, которая обыгрывает игрушки. Игра в «школу» заканчивается тем, что детей отпускают домой, их встречают родители, они готовят с ними уроки.

При последующем проведении игры воспитатель пред­лагает ребятам поиграть самостоятельно. Воспитатель внимательно следит за игрой и в случае необходимости советом или своим участием оказывает помощь в разви­тии замысла, сюжета игры.

Затем педагог может предложить детям играть в «шко­лу» без кукол. Дети распределяют игровые роли - учи­тель, ученики, директор, вахтер, уборщица; они дого­вариваются о том, что все роли будут разыгрывать по­очередно. Затем обсуждают, какие у них сегодня будут уроки. Игра начинается. Учитель ведет уроки, ставит оценки, ученики выполняют все его требования; дирек­тор присутствует на уроке, следит за его ходом, за пове­дением учеников и делает записи в своей тетради; убор­щица убирает коридор, вахтер дает звонок. После про­ведения всех уроков по расписанию роли меняются.

Воспитатель может посоветовать ребятам следующие сюжеты игры: одним детям взять с собой в школу завт­рак, другим — позавтракать в школьном буфете, напом­нить всем детям не опаздывать на урок, слушаться учи­тельницу, осторожно переходить улицу по дороге вшко­лу, устроить в школе праздник — украсить класс и под­готовить выступления, пригласить на праздник малышей из детского сада (детей из другой группы) и т. д.

После каждой игры воспитатель проводит обсуждение. Если в разыгрывании ролей дети допускают ошибки, на­рушают внутренние правила игры, например, учитель кричит на детей, часто их наказывает, директор и убор­щица не знают, что им делать в игровых ролях, педагог наталкивает детей на мысль о более правильном и инте­ресном ролевом поведении. Лучше, если педагог возьмет на себя роль директора. Это позволит ему обогатить содер­жание игры непосредственно в воображаемой ситуации.

Он вызовет к себе в кабинет учителя и посоветует ему, как нужно вести себя с детьми, как организовать игры и хороводы с детьми на переменах; поможет правильно со­ставить расписание уроков; пригласит на работу учителей-предметников по физкультуре, ритмике, пению (что­бы многие дети смогли побывать в активных ролях).



**Игра «Библиотека»**

**Цель.** Обучение детей реализовывать и развивать сю­жет игры. Создание интереса к работе в библиотеке. Знакомство с правилами пользования книгой. Пробуж­дение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

**Игровой материал.** Книги, формуляры.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в библиотеку с после­дующей беседой. Рассматривание картины «Библиоте­карь» из серии картин «Кем быть?». Чтение произведе­ния С. Жупанина «Я — библиотекарь». Показ фильма или мультфильма о библиотеке. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчи­ков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мо­тивам прочитанных произведений.

**Игровые роли.** Библиотекарь, читатели.

**Ход игры.** Подготовку к сюжетно-ролевой игре вос­питателю следует начать с экскурсии в библиотеку. Во время экскурсии педагогу надо показать детям, как много в ней книг, в каком порядке они содержатся: аккуратно стоят на полках, не порваны, не измяты, все подклее­ны, многие обернуты в чистую бумагу, чтобы не пачка­лась светлая обложка. Также педагогу надо рассказать и показать детям, как пользоваться книгой: книгу можно брать только чистыми руками, нельзя перегибать ее, мять, загибать уголки, слюнявить пальцы, переворачи­вая страницы, облокачиваться на нее, бросать, и т. д. Воспитатель объясняет детям, что каждую книгу долж­ны прочесть много ребят. Если сначала один ребенок будет неаккуратно обращаться с ней, потом еще один, потом еще кто-нибудь, книга быстро порвется, ее не смогут прочитать многие дети, которые тоже хотят чи­тать ее и смотреть в ней картинки.

Воспитатель должен показать и рассказать детям, что делает библиотекарь: он выдает книги, записывает на­звание в личный формуляр, принимает книги, следит за их сохранностью и т. д. Также нужно осмотреть с детьми читальный зал и объяснить его назначение: тол­стые книги разрешается брать для чтения домой, а жур­налы, газеты и книжки-малышки можно читать в чи­тальном зале.

Для закрепления полученных на экскурсии знаний и впечатлений педагог может провести с детьми беседу по картине «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?», а также беседы по открыткам, рисункам, изображаю­щим библиотеку, читальный зал, читающих детей, де­тей, получающих книгу от библиотекаря, и т. д.

В группе педагог может предложить ребятам открыть «Книжкину мастерскую» по ремонту книг. Ребята при­водят в порядок все имеющиеся книги: подклеивают их, разглаживают помятые листы, оборачивают книги и пишут на обертках названия. Также воспитатель может провести ряд занятий, чтобы научить детей культурно обращаться с книгами.

На занятиях изобразительной деятельностью можно предложить ребятам сделать различные закладки (для себя и в подарок родителям) и научить, ими пользо­ваться (закладки должны лежать во всех книгах, кото­рые дети не дочитали). После этого педагог может пред­ложить ребятам в каждую книгу вклеить маленький кар­машек для листочка с названием этой книги и при­влечь к изготовлению для игры картотеки с абонемент­ными карточками.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть выставка рисунков детей по мотивам прочитанных про­изведений.

После этого воспитатель говорит детям, что в группе можно организовать свою библиотеку. Для этого дети должны аккуратно поставить на полку книги, а дежур­ные каждый день будут следить за порядком на полке очень строго.

Когда все книги в группе будут приведены в порядок и поставлены на полку, воспитатель вместе с детьми может прочитать произведение С. Жупанина «Я — биб­лиотекарь», рассмотреть иллюстрации к «Книжке про книжки» С. Я. Маршака и побеседовать об изображен­ном: Хороший ли мальчик нарисован? Почему дети ду­мают, что он плохой? Аккуратно ли он обращался с книжками? Как надо с ними обращаться? и т. д. Также можно показать ребятам фрагменты фильма или мульт­фильм о книгах и правилах пользования ими.

Для проведения игры в первый раз педагогу надо при­нести в группу несколько новых книг, которых дети рань­ше не видели. Можно использовать книжки-малышки и самодельные книжки.

Педагог говорит детям, что открывается библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится вое шпатель. Библиотекарь за­водит абонемент на каждого читателя, в который он вкладывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читате­лю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внима­тельно смотрит, не повреждена ли она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спра­шивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки.

Библиотекарь предупреждает каждого читателя, что­бы он не измял книгу, когда будет ехать из библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобу­се только посмотреть картинки и т. д.

В следующий раз роль библиотекаря берет на себя уже ребенок группы.

При последующем проведении игры педагог может предложить ребятам объединять игру с другими сюжета­ми (например, с играми в «семью», в «путешествие», в «детский сад», в «школу» и т. д.).



**Игра «Завод»**

**Цель.** Формирование трудовых умений, развитие твор­ческого воображения детей. Формирование представле­ний дошкольников о том, что такое завод (фабрика) и что он производит. Воспитание у детей положительного отношения к рядовым будничным профессиям рабочих династий.

**Игровой материал.** Машины легковые, грузовые, подъемный кран, флажки для украшения построек, железная дорога, защитные очки, трубы для завода из бумаги, картона, катушек, защитные рукавицы, пропуска, ведерко, цветная бумага, природный материал, ткань, нитки, иголки.

**Подготовка к игре.** Экскурсия к проходной завода. Экскурсия на фабрику. Беседа о труде рабочих. Про­смотр фрагментов фильма о людях рабочих специально­стей. Чтение рассказа «Автомобильный завод» из книги А. Дорохова «Сто послушных рук». Чтение отрывков из книг В. Маяковского «Кем быть?», В. Авдиенко «Все работы хороши», В. Арро «Встань пораньше». Рассмат­ривание иллюстраций к книге В. Соколова «Сталевар». Рисование на тему «Наш завод (фабрика)». Лепка авто­мобилей. Составление альбома о труде взрослых на за­воде (фабрике).

**Игровые роли.** Директор завода, сталевар, оператор, грузчик, прокатчик, шофер, бригадир, крановщик, сборщик, контролер, строитель, конструктор, швея, инструктор.

**Ход игры.** Предварительную подготовку к игре воспи­татель начинает с рассказа о заводе. Из слов педагога ребята узнают, что станки, машины, ракеты, самоле­ты, телевизоры, игрушки сделаны на заводах. В городе много заводов: автомобильный, авиационный, метал­лургический и др.

Далее воспитатель может прочитать отрывок из книги А. Дорохова «Сто послушных рук» и рассказать детям о высоких зданиях с огромными окнами от земли до са­мой крыши, которые называются цехами. Вместо две­рей в цехах встроены ворота, через такие ворота может выехать и грузовик, и тепловоз. Под крышами цехов установлены разные машины, на которых делают части автомобилей, самолетов, тракторов и др. Затем воспи­татель знакомит дошкольников с производственным про­цессом. в частности с работой в сборочном цехе. Полученные знания педагог закрепляет на занятиях по конструированию. Он предлагает ребятам не про­сто воспроизвести знакомую конструкцию, а создать постройку по представлению. Чтобы активизировать детское воображение, воспитатель ставит ряд вопро­сов, например: « Какого размера цех? Какие ворота в цехе?», и др.

После такой работы педагог может прочитать ребятам отрывок из книги В. Маяковского «Кем быть?», чтобы помочь детям представить работу в сборочном цехе. Ре­бята могут рассмотреть иллюстрации к этой книге и рас­сказать, что делает рабочий, на каком станке работает, для чего он трудится. После повторного чтения педагог предлагает детям вообразить, как бы они действовали, если бы были рабочими.

На занятии по конструированию воспитатель просит ребят построить каждого свой станок: отрезной, метал­лорежущий, токарный, машину для электросварки. Во время этого педагог вносит дополнительный материал, нужный по ходу игры, обращает внимание детей на ин­тересную выдумку товарища: «Посмотрите, какой ста­нок придумал Саша. Покажи, Саша, как он работает».

Далее подготовку к игре педагог может продолжить рисованием на тему «Наш завод». Вместе с детьми мож­но составить альбом о труде взрослых на заводе.

Игру «Завод» можно проводить в различных вариан­тах: «Автозавод», «Авиазавод», «Металлургический за­вод» и др.

Игру «Автозавод» педагог может начать с предложения ребятам распределить роли между собой: бригадира, ра­бочих, инженеров, сборщиков, контролеров. Воспита­тель предлагает детям сделать из металла (пластилина) ма­шины. Ребята делятся на группы. Одна труппа детей строит «конвейер» из строительного материала. «Бригадир» следит за порядком и отмечает самые лучшие машины. Другая группа детей с увлечением выполняет роль «рабо­чих». Дети ставят ряд стульчиков с одной стороны стола и ряд - с другой стороны. Один ребенок, взявший на себя роль инженера, раздает детям -«сборщикам» детали машин. «Контролеры» на первом и втором ряду, следят, чтобы каждый «сборщик» справлялся с заданием. Ребята терпеливо ждут каждый своей очереди и прилаживают нуж­ную деталь.

Следующим шагом в развитии познавательного ин­тереса является постановка перед детьми вопроса: «Что из чего сделано?». Ребята узнают, что многие предметы, в том числе и машины, изготовлены из металла. Воп­рос педагога: «А где же берут этот металл, из чего и как его получают?» активизирует детскую познавательную де­ятельность.

С целью формирования представлений о некоторых этапах процесса изготовления металла (сначала шахтеры добывают руду, из которой потом плавят сталь, а из нее изготавливают машины) детям можно предложить для рассматривания иллюстрации к книге В. Соколова «Ста­левар».

По мере развития сюжетно-ролевой игры «Металлур­гический завод» педагог формирует у детей потребность в изготовлении предметов, нужных для диспетчера, ста­леваров: сделать трубы, пропуска, защитные очки. Эти атрибуты дети могут сделать из бумаги, катушек.

Педагог может предложить следующий вариант игры: «Постройка доменной печи». Он предлагает ребятам построить из строительного материала большую площад­ку, из кубиков соорудить «доменную печь». Потом на площадку принести несколько игрушечных паровозов и подъемный кран. «Это будет заводской двор, он боль­шой, а паровозы подвозят руду к доменной печи. Нуж­но быть здесь очень осторожным, потому что тут очень жарко, надо надевать очки, чтобы в глаза не попали искры». Ведерко может послужить детям ковшом, кото­рым «сталевары» набирают расплавленный металл. А красные листы бумаги - готовой сталью. Когда она ос­тывает, то ее нужно развозить по всем заводам для изготовления машин, самолетов и т. д.

В дальнейшем педагог может задать следующий воп­рос: «А если бы на заводе были только сталевары, то смогли бы они выплавить сталь?» Такой вопрос застав­ляет детей подумать, кто еще работает на заводе.

Чтение отрывков из книг, рассматривание иллюстра­ций обогащает представления детей не только о труде сталеваров, но и других рабочих профессиях в цехах. На­пример, дети узнают, что оператору подчиняется дви­жение огромного прокатного стана. Глыбу раскаленно­го металла, которую вынимают из формы, оператор рас­катывает, как кусок теста. Глыба становится все тонь­ше и длиннее. Возле нее ходят прокатчики.

Игру «Авиазавод» можно начать с распределения ро­лей: директора, главного инженера, рабочих. Ребята под руководством главного инженера на заводе делают бу­мажные авиамодели, парашюты, змеи и другие летаю­щие бумажные игрушки. В конце рабочего дня (на про­гулке) производят запуск летающих игрушек. Лучшие, пролетевшие дальше всех, модели отбираются для буду­щих соревнований, остальные педагог может использо­вать для повседневных игр.

Педагог рассказывает дошкольникам, что каждый человек на заводе имеет свое рабочее место: доменщики у домен выплавляют чугун, сталевары у мартеновских

печей из чугуна варят сталь, оператор управляет огром­ным прокатным станом и т. д. Действия разных людей взаимосвязаны и направлены на общую пользу.

Во время проведения игры на первых порах одну из ведущих ролей берет на себя воспитатель (директор заво­да). «Директор» советует ребятам, как построить «цех», помогает выбрать роли, подсказывает, как действовать. К примеру, педагог может разделить ребят на группы: первая группа - строители домны, шоферы, подвозя­щие материал для строительства и руду (желуди, ракуш­ки); вторая группа — сталевары, подручные сталеваров; третья группа - прокатчики, оператор.

Очень похожей по содержанию на игру «Завод» явля­ется игра «Фабрика игрушек». В процессе игры в швей­ном цеху шьют куклам одежду, в игрушечном учатся делать игрушки из природного материала (шишек, ве­ток, яичной скорлупы), глины, пластилина и т. п. Во время игры «инструкторы» (после консультации воспи­тателя) учат ребят изготовлению различных поделок.

За месяц до Нового года педагог предлагает всем це­хам фабрики перейти на выпуск новогодней продукции. Они должны выполнить заказы Деда Мороза, которые приходят по почте в адрес фабрики. В цехах изготовля­ются елочные украшения, новогодние маски, детали к костюмам — воротники, шляпы, пояса.

После Нового года рабочим фабрики педагог пред­лагает приготовиться к празднику игр и игрушек, орга­низуется работа бумажно-картонажного цеха, ребята де­лают настольные игры, домики, наборы картонных кукол с бумажной одеждой, вырезают и раскрашивает фи­гурки любимых сказочных персонажей (Золушки, Буратино, Красной Шапочки). Швейный цех может де­лать простые мягкие игрушки, изготавливать из природного материала фигурки сказочных персонажей и др. После этого проводится праздник игр и игрушек. Орга­низуется выставка цехов, ребятами инсценируются лю­бимые сказки, к детям приходят в гости герои различ­ных сказок.

Игры в «Завод» и «Фабрику» могут объединяться с играми в «теплоход» (перевозят металл, самолеты, ма­шины, игрушки в другие города), в «больницу» (лечат сталеваров, рабочих фабрики), столовую (кормят рабо­чих завода или фабрики), «магазин», «библиотеку» и др.



**Игра «Ателье»**

**Цель.** Формирование трудовых умений, развитие твор­ческого воображения детей. Формирование представле­ний дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять усвоен­ные нормы и правила культуры поведения в обществен­ных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.

**Игровой материал.** Строительный материал, цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, нож­ницы, сумки, кошельки, блокнот, зеркало, предме­ты-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в ателье. Экскурсия в магазин готовой одежды. Беседа с работниками ателье. Рассматривание иллюстраций по теме «Ателье». Изго­товление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.

**Игровые роли.** Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

**Ход игры.** Подготовку к игре воспитателю следует на­чинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ате­лье педагогу надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать, выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха сначала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке и т. д.). При этом вос­питателю нужно подчеркнуть коллективный характер тру­да (и приемщица, и закройщики, и портные — все ра­ботают вместе для того, чтобы сшить хорошую, краси­вую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны).

После экскурсии в ателье воспитатель может повести детей в магазин готовой одежды и рассказать, что все, что здесь продается, шьют в ателье.

Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по кар­тинкам, открыткам, изображающим то, что дети виде­ли в ателье: как снимают мерку, кроят материю, при­меряют заказчику то, что шьют, как шьют, и т. д. Пе­дагог может рассмотреть с детьми рисунки, где изобра­жено, как мама шьет и примеряет платье дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и т. д. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в ма­газине или сшили, кто сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Педагог дает ребятам возможность рас­сказать, кому и как сшили или купили новую одежду.

Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей, а сам берет на себя все остальные роли, чтобы познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков и т. д.

Для игры воспитатель и дети изготавливают картон­ные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав детям картон­ных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в детский сад, ни в школу, ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но пе­ред этим надо купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани».

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая небольшими рулонами всевозмож­ная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (вос­питатель), который спрашивает у каждого из них, ка­кую ткань тот хочет купить, что думает из нее шить и предлагает подходящую для этой цели. Так, если поку­патель указывает на белую с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомен­довать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань покупают для брюк, то из­мерение следует производить от талии до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона две длины в после­днем, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагода­рить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выс­тавлены образцы одежды, изготовленные заранее вос­питателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом си­дит приемщица (воспитатель). С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присажи­ваться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше вы­брать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), за­тем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземпля­рах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на при­мерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а при­мерка будет через день.

Через день игру вновь можно возобновить. Закрой­щица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить пор­тнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра ут­ром».

На следующий день заказчики приходят уже за гото­вым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полоч­ки заказ и отдает клиенту.

В последующих играх педагог предоставляет детям са­мостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспи­тателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы пока­зать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Педагогу надо показать детям, как действовать воображаемой иголкой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгла­дить швы. При следующем проведении игры роль порт­нихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.

Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и раз­вития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе ра­бочую одежду.

Когда ребята познакомятся с правилами игры, педа­гог может предложить им составить примерный план игры. Например, игра «Ателье «Малышок» может вклю­чать следующие моменты: прием заказов и их оформле­ние, первая примерка, получение заказа, выставка мо­делей и др. В игру можно ввести новые роли: худож­ник, диспетчер, заведующая ателье и др.

Игру «Ателье» в последующем можно соединить с дру­гими играми: «Фотография», «Парикмахерская», «Прачечная». Совместно с детьми подобрать атрибуты, пред­меты, игрушки для реализации игровых замыслов (аль­бом «Модели одежды (причесок)», набор лоскутов, швейные машинки, фотоаппараты, наборы парикмахера и др.).



**Игра «Пограничники»**

**Цель.** Способствование военно-патриотической под­готовке дошкольников. Воспитание у них смелости и выносливости.

**Игровой материал.** Игрушки: пистолеты, автоматы; погоны, знаки различия, палатка (для оборудования санчасти), санитарные сумки, бинт, вата, фляжка, те­лефон, бинокли, котел, кружки.

**Подготовка к игре.** Встреча детей с пограничником, беседа о трудной и почетной службе в пограничных вой­сках. Чтение нескольких рассказов о пограничниках, просмотр кинофильма. Рисование на тему «Граница». Разучивание и драматизация песен о границе. Изготов­ление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

**Игровые роли.** Командующий армией, командир зас­тавы и наряда, шпионы, разведчики, связные, снай­перы, врач, санитарки, рядовые пограничники, повар и др.

**Ход игры. В** целях создания интереса к игре педагог может провести беседы с детьми на военную тематику, типа «Как пограничники охраняют границу?», «Что де­лает командир (разведчик, снайпер)?», организовать встречу с пограничником, который расскажет ребятам о своей службе, ответит на все интересующие их вопросы. Затем с ребятами можно прочитать насколько расска­зов о границе и о людях, ее защищающих, посмотреть фрагменты фильма о пограничниках, предложить сделать зарисовки на тему «Граница», также можно выучить и инсценировать песни о пограничниках.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть предложение провести маневры перед игрой (военно-спортивную подготовку), метание в цель, изучение про­стейших топографических знаков, построение по сигна­лу тревоги, перевязку раненых, упражнения на наблю­дательность, переход по бревну, ползание по-плас­тунски и т. п.). Сначала маневры проводятся в форме упражнений, затем воспитатель организует военно-спортивную эстафету. Ребята выполняют задания, со­ревнуются в силе, ловкости, меткости.

Воспитатель может предложить детям провести сорев­нование двух «погранзастав» по выполнению заданий: «Обнаружить и задержать нарушителя границы», «Дос­тавить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесе­ние» (в виде ребуса) и т. д.

За день до игры распределяются роли, чтобы дети вместе с воспитателем могли подумать об игровом рек­визите, подготовить все необходимое для разыгрывания ролей.

Затем участники игры находят подходящее место на площадке детского сада для заставы, оборудуют штаб, санчасть, договариваются о том, где проходит граница.

После того как намечен основной сюжет (с участием педагога), начинается игра. Воспитатель делит ребят на подгруппы: пограничный патруль, разведчики, снайпе­ры, шпионы, санитарки.

Пограничников командир выводит на открытое мес­то рядом с границей (проведенная красным мелом линия на асфальте) и говорит: «Нам доверено охранять гра­ницу. Стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача — задержать их. Знайте: враг хитер, будет умело маскироваться». Затем вдоль грани­цы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.

У разведчиков свое боевое задание. Командир ведет их по дорожке и говорит: «Идите и все по пути запоми­найте. Пройдете десять шагов и возвращайтесь обрат­но, чтобы доложить мне, что увидели и услышали. Потом снова идите той же дорогой и смотрите в оба: все ли на ней так, как было. Разведчику нужен зоркий глаз!».

Снайперы в другой стороне площадки соревнуются в меткости. Педагог ставит щит-мишень. Каждый снай­пер получает по полмешка боеприпасов - еловых ши­шек. Командир дает задание стрелять по-разному: с ме­ста, с разбега, лежа, с колена.

Шпионы идут на свою территорию и выбирают место для вылазки.

Санчасть готовится к приему раненых и отправляет несколько санитарок на границу - подбирать раненых и оказывать им первую помощь.

Когда все участники игры займут свои места, вос­питатель дает команду горнисту — это сигнал о том, что граница на замке. Нарушители могут начинать вы­лазку.

После этого пограничники обнаруживают шпио­нов, начинается стрельба, погоня; появляются ране­ные - их подбирают санитарки и оказывают первую помощь. Пограничники ловят нарушителей границы, доставляют их в штаб к командиру, где он с ними беседует.

По окончании игры командующий армией зачитыва­ет приказ: «Всем бойцам, участвовавшим в боевой опе­рации, за ловкость, смелость, находчивость объявляет­ся благодарность. Приказываю всех без исключения бой­цов наградить медалями»;

При последующем проведении игры можно расши­рять сюжет. Ребята могут изображать жизнь на погра­ничной заставе - дежурить в штабе, заниматься строе­вой подготовкой, осваивать бег с препятствиями, спо­собы маскировки, переноса раненых, передвижение по-пластунски.

Эта игра очень помогает в повседневной жизни де­тей. Например, если дети медленно строятся, долго не могут встать с постели, педагог объявляет построение по тревоге, организует на пограничной заставе соревно­вание на самое быстрое построение взводов, объявляет в приказах благодарности лучшим взводам и погранич­никам, назначает особенно отличившихся на команд­ные должности.

При обсуждении сюжетов проведенных игр педагог должен обращать внимание на умение детей самостоя­тельно описывать события, выражая собственное отно­шение к героям и их поступкам.

При обсуждении ролевого поведения детей после игры также нужно обращать внимание на раскрытие образа любимого персонажа (героя гражданской вой­ны, российского воина). Например: «Света была сме­лой и заботливой медсестрой, она перевязывала ране­ных и доставляла их в госпиталь», «Пограничники ока­зывали помощь друг другу во время переправы через реку».



**Игра «Космонавты»**

**Цель.** Способствование военно-патриотической под­готовке дошкольников. Воспитание ответственного от­ношения к учению. Совершенствование физической подготовки. Обучение самостоятельно развивать сюжет игры.

**Игровой материал.** Строительный материал, эмбле­мы, игрушки, атрибуты для игры.

**Подготовка к игре.** Рассматривание иллюстративного материала. Чтение художественной литературы (А. Ан­дреев «Звездный») и очерков о космонавтах. Просмотр фильма о космонавтах. Рисование на тему «Космос». Разучивание песен о космонавтах. Изготовление совме­стно с воспитателем атрибутов для игры.

**Игровые роли.** Командир отряда космонавтов (пе­дагог), бортинженер, диспетчер, командиры космичес­ких экипажей, космонавт номер 1, космонавт номер 2, космонавт номер 3.

**Ход игры.** Для развития интереса к игре педагог пред­лагает ребятам рассмотреть набор открыток «Космонав­ты» и иллюстрации в книге А. Андреева «Звездный», беседует с ними о космических профессиях, о качествах, которыми должен обладать космонавт. Воспитатель об­суждает с детьми характеристики людей - космонавтов. Например, командир корабля, спокойный и уверенный, сообщает на Землю о результатах наблюдения в космосе; бортинженер внимательно следит за показаниями при­боров пульта управления полетом и стыковки; диспетчер принимает информацию с космоса и передает на ко­рабль.

Воспитатель может организовать экскурсию в музей космонавтики, где ребята узнают такие фамилии, как С. Королев, Ю. Гагарин. Также можно предложить вни­манию детей фильм о космонавтах.

После этого педагог совместно с детьми намечает при­мерный план сюжет игры «Полет в космос», который может включать следующие моменты: тренировка кос­монавтов, сдача экзамена на готовность к полету, ос­мотр врача, посадка в ракету, пуск корабля, работа в космосе, сообщения с борта корабля, управление поле­том с Земли, приземление, встреча на Земле, меди­цинский осмотр, отдых космонавтов после полета, сда­ча рапорта о прохождении и завершении космического полета.

Далее воспитатель может предложить ребятам постро­ить ракету из строительного материала. При сооруже­нии постройки ракеты он выделяет ее части (нос, люки, отсеки, иллюминаторы, пульт управления) и обыгры­вает все части постройки с помощью игрушек, предметов-заместителей.

Затем педагог предлагает ребятам придумать эмблему отряда космонавтов. Воспитатель может организовать конкурс между детьми на лучшую эмблему. После всех приготовлений к игре он может поделить ребят на груп­пы — экипажи, имеющие разные названия: «Смелый», «Отважный», «Веселый» и др.

Затем весь отряд космонавтов выстраивается на пло­щадке. После этого педагог объявляет о первом этапе игры \_ подготовке к космическим полетам. Воспита­тель зачитывает приказ о формировании экипажей кос­мического корабля «Ракета», знакомит ребят с закона­ми космонавтов:

1. Только сильные ребята могут полететь в космос**.**
2. Только умные ребята могут стать космонавтами.
3. Только трудолюбивые могут отправиться в полет.
4. Только веселые и дружелюбные могут полететь в космос.

После команды «смирно» командиры экипажей сда­ют рапорты командиру отряда (воспитателю): «Товарищ командир отряда юных космонавтов! Экипаж «Смелый» построен и готов для испытаний. Командир экипажа Александр». Затем командир отряда приветствует кос­монавтов и предлагает им спеть песню, которая заранее разучивается детьми.

Затем начинается первый этап проверки — испытание силы. На этом этапе проверяют физическую подготовку экипажей. Космонавты бегают, упражняются на брев­не, прыгают, выполняют гимнастические упражнения, соревнуются по метанию в цель.

Командир объявляет о втором этапе испытаний. Про­водится конкурс на решение задач по математике, про­верка знаний по развитию речи и др. В этот конкурс включают занимательные вопросы типа викторины в рамках программы детского сада. Здесь можно провести космическую викторину, в которую войдут такие воп­росы: «Кто первым полетел в космос? В каком году? (Ю. А. Гагарин, 12 апреля 1961 года.) Кто совершил первую прогулку» в космосе? (А. А. Леонов.) Назовите первую женщину, побывавшую в космосе». (В. В. Ни­колаева-Терешкова.) и т. д.

Следующий этап — конкурс на лучшую поделку из бумаги или картона (желательно на космическую тему).

Заключительный этап конкурса — экипажи участвуют в космическом концерте, разыгрывают заранее отрепе­тированные в экипажах космические сценки (высадка на Венеру, прилунение).

Командир отряда и жюри (другие воспитатели, няня) подводят итоги конкурса, вручают медали, заготовлен­ные заранее, — «Лучший космонавт», «Космонавт но­мер 1», «Космонавт номер 2», «Космонавт номер 3».

Далее игра продолжается. Космонавты идут на ос­мотр к врачу, затем производится запуск ракеты. Летят на Луну несколько человек, остальные ждут их возвра­щения на Земле. Воспитатель дает ребятам самостоятель­ность в игре, стараясь не вмешиваться в ее ход. Он только вносит новое содержание в игру, например, полет не­скольких экипажей и их совместная работа на орбите; в космосе проводится выход космонавтов в открытое про­странство, стыковка кораблей.

В самостоятельной игре педагог призывает ребят мо­делировать отношения людей (трудовые и личностные), направленные на выполнение ответственного задания. Например, педагог сообщает детям, что одни люди со­здают корабли и ракеты, другие — испытывают их и го­товят к полету, третьи — обеспечивают полет и при­земление.

После каждой игры воспитатель привлекает детей к разбору игровых ситуаций.