**Сюжетно-ролевые игры в старшей группе (картотека).**

 **Игра «Детский сад».**

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

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

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

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

**Ход игры.** Перед началом игры провести предварительную работу. Посетить медицинский кабинет, кухню, прачечную, зал ритми­ки, кабинет заведующей и побеседовать с медицинской се­строй и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе.

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

 **Игра «Семья».**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

 **Игра «Школа».**

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

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

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

**Игровые роли.** Учитель, ученики.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

 Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр:

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

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

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

 **Игра «Российская Армия».**

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкрет­ных представлений о герое-воине, нравственной сущ­ности его подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов-моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крей­сер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танко-десантный корабль. Воспитание у детей чувства патрио­тизма, гордости за свою Родину, восхищения герои­змом людей.

**Игровой материал.** Строительный материал, пилот­ки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешоч­ки с песком, шлемы, предметы-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсии к памятникам, к мес­там боевой славы. Рассматривание иллюстративного материала по теме. Чтение произведений Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». Составление альбома о воинах-героях. Изготовление атрибутов для игр. Лепка танка, военного кораб­ля. Конструирование из строительного материала бое­вой техники.

**Игровые роли.** Танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос.

**Ход игры.** Данная игра может быть представлена в раз­личных вариантах: «Танкисты», «Боевая пехота», «Во­енные корабли» и т. д.

 В первую очередь при подготовке к серии игр детей старшей группы необходимо познакомить с памят­никами, которые увековечивают подвиг нашего народа в годы Великой Отечественной войны. Это обелиски, монументы, памятники-пушки, памятники-Танки, па­мятники-самолеты, памятники-корабли, установлен­ные в честь освобождения родного края. С детьми педа­гог должен организовать экскурсии к местам боевой славы. После экскурсии воспитатель беседует с ребятами о Российской Армии, чтобы сформировать у них представ­ление о том, что люди чтят память героев. Во время беседы педагог должен рассказать об улице родного го­рода, которая носит имя героя-танкиста, героя-летчи­ка, героя-матроса и др. Также воспитатель знакомит детей с изображением различных типов военных кораб­лей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль и др. Затем педагог может прочитать детям рассказы Л. Кас­силя «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». Совместно с воспитателем и с родителями ребята могут составить альбом о воинах-героях. Также педагог предлагает детям нарисовать танк, само­лет, военный корабль, боевую машину, бинокли, сле­пить танк или корабль. Затем воспитатель может предложить коллективную постройку по выбору: танк, военный корабль и др. Во время постройки он должен обращать внимание на зави­симость формы постройки от его назначения, учить де­тей совместно обсуждать план сооружения и организа­цию предметно-игровой среды. Совместно с педагогом и детьми подготовительной группы ребята могут подготовить атрибуты для игры: пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы. Затем воспитатель может организовать военно-спортив­ные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряков. Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать. Эти упражнения педагог организует на участке дет­ского сада. Воспитатель сначала берет на себя роль «Ко­мандира», он следит за правильным выполнением дви­жений: метанием мешочков с песком, переползанием, перепрыгиванием и т. д. Отмечает лучшее исполнение роли, поощряет достижения нерешительных детей. По­вторяет упражнения с тем, чтобы добиться нужного ре­зультата. Исполнение ролей «солдат» требует от детей и опре­деленных действий, и проявления определенных ка­честв. Так, «командиру» обязательно надо наметить в игре задачу и проследить, как она выполняется, «сол­датам» нужно отлично выполнить задание: далеко мет­нуть, быстро перебежать, ловко перепрыгнуть. «Мед-144 сестры» также должны быстро действовать, уметь вы­полнить задание. Перед каждой игрой воспитателю с детьми необхо­димо проводить разговор-обсуждение: кто какую роль берет на себя, как действует, чьи распоряжения вы­полняет. В таких играх в основном принимает участие довольно большое количество детей группы, при этом важное значение имеет согласование их действий. Об­щение со взрослым в игре помогает детям глубже осоз­нать моральные качества воинов, роли которых они ис­полняют. Чтобы придать игре целенаправленный характер, пе­дагогу можно разработать карту-схему и с ней ознако­мить всех участников. Воспитатель изготовляет ее с деть­ми, намечает, где должны стоять часовые, где располо­жен медпункт, где стоянка корабля, и т. д. А затем дети уже самостоятельно намечают свои маршруты, вме­сте с «командиром» обсуждают их, чертят карту-план. На карте — штаб, госпиталь. Педагог выделяет на карте и те объекты, которые надо преодолеть: узкий мост (брев­но), минное поле (перепрыгнуть через препятствие), проволочное заграждение (лестница). Под влиянием имеющихся у детей знаний о подвиге воинов в родном городе возникают сюжеты игр типа «Танкисты освобождают город», «Переправа через реку». Например, цель игры: «танкистам» и «пехотинцам» надо уничтожить вражеские танки. Педагог рассказыва­ет, что путь труден и опасен. Бойцам надо перейти че­рез речку по поваленному бревну, затем перепрыгнуть через ров, пройти вдоль озера, по кочкам перейти через болото и уничтожить вражеские танки. Танк тогда счи­тается уничтоженным, если есть попадание в мишень. «Раненым» солдатам оказывают помощь «медсестры». После победы «солдат» радостно встречает население ос­вобожденных городов и сел. Игра может повторяться в разных вариантах и проходить не только на территории детского сада, но и на берегу реки, в парке, сквере. Это дает возможность шире ис­пользовать природный материал и естественные преграды. В этой игре обязательно должна быть взаимосвязь творческой и спортивной игр. При последующем проведении игры педагог может предложить следующие сюжеты: «Экипаж Н. Гастелло на задании», «Спасение челюскинцев», «Валерий Чка­лов и его боевые друзья готовятся к перелету», «Шторм в море. У пассажирского судна потеряна связь с зем­лей», «Аварийно-спасательный отряд Черноморского флота», «Военный корабль защищает город», «Авиано­сец «Смелый» на учении» и др. Всегда после окончания игры педагог должен поддер­живать разговоры детей о прошедшей игре, при этом отмечая ролевое поведение отдельных участников игры, их игровое взаимодействие и взаимоотношения, а также использование средств игрового замещения.

 **Супермаркет.**

**Цели:** Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

**Примерные игровые действия:**

 - приход в супермаркет; - покупка необходимых товаров; - консультации менеджеров;

 - объявления о распродажах; - оплата покупок; - упаковка товара;

 - решение конфликтных ситуаций с директором или адми­нистратором супермаркета

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

касса; наборы продуктов; спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры;

чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек; журналы, газеты;

одежда, обувь, головные уборы и др.; учетные книги, ценники, указатели, названия отделов;

телефоны, рации, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

 **Строительство.**

**Цели:** Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли,

использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные

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

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

выразительность речи детей.

**Примерные игровые действия**: выбор объекта строительства;

выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку;

строительство; дизайн постройки; сдача объекта.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

планы строительства; различные строительные материалы; инструменты; униформа;

строительная техника; каски; образцы материалов; журналы по дизайну.

 **Скорая помощь. Поликлиника. Больница.**

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

окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость

медицины. Воспитывать уважение к труду меди­цинских работников, закреплять

правила поведения в обще­ственных местах.

**Примерные игровые действия**: приход в поликлинику, регистратура; прием у врача;

выписка лекарства; вызов «Скорой помощи»; госпитализация, размещение в палате;

назначения лечения; обследования; посещение больных; выписка.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** халаты, шапочки врачей; карточки больных;

рецепты; направления; наборы «Маленький доктор»; «лекарства»; телефон;

компьютер; носилки

 **Телевидение.**

 **Цели:** Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд —

коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива.

Закреплять пред­ставления детей о средствах массовой информации, о роли

телевидения в жизни людей.

**Примерные игровые действия:** выбор программы, составление программы редакторами; составление текстов для новостей, других программ; подготовка ведущих, зрителей; оформление студии;

работа осветителей и звукооператоров; показ программы.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** компьютеры; рации; микрофоны; фотоаппараты; «хлопушка»; программы (тексты);символика различных программ; элементы костюмов; грим, косметические наборы;элементы интерьера, декорации; сценарии, фотографии.

 **Водители. Гараж.**

**Цели:** Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать

взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транс­портников,

пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники,

закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.

**Примерные игровые действия:** диспетчер выдает путевые листы водителям;

водитель отправляется в рейс, проверяет готовность ма­шины, заправляет машину;

при необходимости механиком производятся ремонтные работы;

оказывает необходимую помощь товарищу; доставляет груз по назначению;

приводит машину в порядок; возвращается в гараж.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** рули; планы, карты, схемы дорог; различные документы (права, технические паспорта ав­томобилей);наборы инструментов для ремонта автомобилей; дорожные знаки, светофор; страховые карточки;автомобильные аптечки; телефоны.

 **Ателье. Дом мод.**

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

заданного игрового дейст­вия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение

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

что от доб­росовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения

применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.

**Примерные игровые действия:**

выбор и обсуждение модели с модельером, подбор мате­риала;

закройщики снимают мерки, делают выкройку; приемщица оформляет заказ, определяет сроки

выполне­ния заказа; швея выполняет заказ, проводит примерку изделия;

заведующая ателье следит за выполнением заказа, разре­шает конфликтные ситуации при их

возникновении; кассир получает деньги за выполненный заказ; может действовать служба доставки.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

швейные машинки; журнал мод; швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.);

фурнитура; выкройки; бланки заказов; «манекены».

 **ГИБДД.**

**Цели:** Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в

соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инс­пекции

безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях

труда и взаимоотно­шениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход».

Развивать диалогическую речь.

**Примерные игровые действия:** определение места работы инспекторов, работа с пла­нами; инспектор — водитель;инспектор — пешеход; оформление документов на машину; отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** жезлы; свистки; дорожные знаки; светофоры; водительские права.

 Пираты.

Цели: Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по

окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, Учить создавать

необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию

 и действовать в соответствии с ней. Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы,

просмотренных мультфильмов, фильмов. Развивать творческое воображение, активизировать

речь детей.

Примерные игровые действия: постройка пиратского корабля; поиски сокровища; встреча двух судов; разрешение конфликта.

Предметно-игровая среда. Оборудование: флаг; сундуки, шкатулки; «сокровища».

 Модельное агентство.

Цели: Научить детей распределять роли и действовать в соответст­вии с ними, учить моделировать

ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев,

 оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.

Примерные игровые действия:

поступление в модельное агентство; обучение, сценическая речь, сценодвижение и др.;

выбор моделей для показа; работа с модельерами; работа с фотографами;

составление «портфолио»; показ мод,

Предметно-игровая среда. Оборудование: камера; декорации; косметические наборы.

 **Моряки. Рыбаки. Подводная лодка.**

**Цели:** Научить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать в соответствии с ними,

самостоятельно делать необхо­димые постройки. Отображать в игре знания детей об

окру­жающей жизни, формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного

отношения в группе.

**Примерные игровые действия:** постройка корабля, подводной лодки; подготовка к плаванию, выбор маршрута;плавание, выполнение ролевых действий; ремонт судна; работа водолазов;

подъем флага на корабле; возвращение в порт (док).

**Предметно-игровая среда. Оборудование**: флаги; спасательные круги; спасательные жилеты; акваланги; матросские воротники.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:** экран слежения; перископ.

 Школа.

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

Понимать воображае­мую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу

социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему

возможность занимать различ­ные позиции взрослых и детей (учитель — ученик —

директор школы).

Примерные игровые действия: поступление в школу;подготовка к школе, приобретение необходимых школь­ных принадлежностей;1 сентября, торжественная линейка; Урок; перемена; уход домой.

Предметно-игровая среда. Оборудование: школьные принадлежности; доски; журналы; указки; карты, атласы; дневники.

 **Цирк.**

**Цели:** Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитыватьдружеское отношение друг к другу. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.

**Примерные игровые действия:**

изготовление билетов, программок циркового представ­ления; подготовка костюмов;

покупка билетов; приход в цирк; покупка атрибутов;

подготовка артистов к представлению, составление про­граммы; цирковое представление с антрактом;

фотографирование.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** афиши; билеты; программки; элементы костюмов; атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузы­ри, «ушки»; гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.; атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; грим, косметические наборы; спецодежда для билетеров, работников буфета и др.

 **Театр.**

**Цели:** Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать

доброжелательное отношение между ­детьми. Закреплять представления детей об учреждениях

 культуры, их социальной значимости. Закреплять знания детей о театре, о труппе театра,

работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать

выразительность речи.

**Примерные игровые действия:**

выбор театра; изготовление афиши, билетов; приход в театр зрителей; подготовка к спектаклю актеров; подготовка сцены к представлению работниками театра; спектакль с антрактом.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

ширма; различные виды театров; афиши; билеты; программки; элементы костюмов.

 **Исследователи.**

**Цели:** Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять

знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфиче­ских

условиях труда. Учить моделировать игровой диалог.

**Примерные игровые действия:** выбор объекта исследований; создание лаборатории; проведение опытной работы;фотографирование, съемки промежуточных результатов; занесение результатов исследований в журнал;научный совет; подведение итогов исследований.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** наборы для лаборатории; микроскопы; увеличительные стекла; различные насекомые (пласт.);природные материалы; стаканчики, пробирки; насос.

 **Почта.**

**Цели:** Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую

ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников

связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд

 взрослых, передавать отношения между людьми, практическое примене­ние знаний о количестве

 и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о

выполняемых действиях.

**Примерные игровые действия:** оформление почтового отделения с различными отделами; работа отдела доставки; работа отдела связи; работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей; телеграф.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** сумки почтальонов;конверты;открытки;

газеты, журналы; посылки; подписные листы; бланки; справочные журналы; печати, штампы.

 Редакция.

Пели: Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный,

от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о

средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

редакционная коллегия; изготовление макета газеты, журнала; распределение заданий и их выполнение; фотографирование, написание статей; использование рисунков, придумывание заголовков; составление газеты (журнала).

Предметно-игровая среда. Оборудование: фотоаппараты; макеты журналов; блокноты; фотографии; фотопленка;пишущая машинка; компьютер; рисунки.

 **Корпорация «Билайн» .**

**Цели:** Научить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать согласно принятой на себя

роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения

в общественных местах, корпоративную этику, формирование навыков речевого этикета,

учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней при­влекательные

для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки

сотрудничества.

**Примерные игровые действия:** работа операторов связи; работа менеджеров по продажам средств связи; ремонтная мастерская;оплата услуг; справочная служба.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** сотовые телефоны; компьютеры; бланки счетов; чеки; предметы и пакеты с символикой «билайн»; бейджики для сотрудников; рекламные проспекты, журналы.

 **Зоопарк.**

**Цели:** Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании

заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять пред­ставления

детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор

зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основ­ных трудовых

процессах по обслуживанию животных.

**Примерные игровые действия**: приобретение билетов в зоопарк; изучение плана зоопарка, выбор маршрута; площадка молодняка, работа проводников с молодня­ком; экскурсия по зоопарку, наблюдение кормления животных, уборки вольеров; площадка отдыха.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** билеты; схема зоопарка; указатели; строительный материал; элементы костюмов животных; набор игрушек-животных.

 **Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия.**

**Цели:** Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необ­ходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.

**Примерные игровые действия:**

выбор столика; знакомство с меню; прием заказа; приготовление заказа; прием пищи;

работа с менеджером при необходимости (жалоба, благо­дарность); оплата заказа;

уборка столика, мойка посуды.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

фартуки; наборы посуды; подносы; меню; скатерти; полотенца;

салфетки; наборы продуктов; пиццерия.

 **Библиотека.**

**Цели:** Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу

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

библиотек. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения

в общественном месте. Развивать память, речь детей.

**Примерные игровые действия:** оформление формуляров читателей; прием заявок библиотекарем; работа с. картотекой (использование компьютера); выдача книг; поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** компьютер; учетные карточки; книги; картотека.

  **Агентство недвижимости.**

**Цели:** Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им.

Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем,

закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку

возможность занимать различные позиции взрослых (директор агентства — менеджер по

прода­жам — работник рекламной службы — покупатель).

**Примерные игровые действия**:

знакомство с рекламными проспектами; выбор недвижимости; обсуждение местонахождения недвижимости; знакомство с особенностями планировки и оформления; оформление сделки;

оплата покупки; оформление документов.

**Предметно-игровая среда. Оборудование**: рекламные журналы; планы квартир; фотографии домов.

 **Исследователи космоса.**

**Цели:** Научить детей самостоятельно распределять роли, пони­мать воображаемую ситуацию и

действовать в соответствии с ней. Закреплять знания детей об исследованиях в области

кос­моса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой

диалог, использовать различные конст­рукторы, строительные материалы, предметы-заместители.

Развивать творческое воображение, связную речь детей.

**Примерные игровые действия:** выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с дру­гой планеты и т. д.);создание лаборатории;работа в обсерватории;проведение опытной работы;

изучение фотографий, видеосъемки из космоса; использование космических научных станций;

ученый совет; подведение итогов исследований.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** карта космического неба;карта созвездий;

элементы космических кораблей; бинокли, рации; журнал наблюдений.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:** •телескоп.

 **Химчистка.**

**Цели:** Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей.

Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления

о сфере обслуживании, закреплять знания детей о служащих химчист­ки. Развивать память,

активизировать речь детей.

**Примерные игровые действия**: прием заказа; оформление заказа; оплата заказа;

чистка одежды; использование лаборатории для поиска новых средств;

выполнение заказа; доставка заказа.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** бланки приема; чехлы для одежды; одежда;

набор для лаборатории; стиральная машинка; утюг.

 **Экологи.**

**Цели:** Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы

в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять

представления детей о гуманной направленности работы эко­логов, ее необходимости для

сохранения природы, социальной значимости.

**Примерные игровые действия:** выбор объекта, работа с картами, планами местности;

изучение экологических паспортов; изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т. д.); предъявление штрафных санкций; работы по исправлению экологической ситуации;

фотографирование, съемка нарушений.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** планы, карты, схемы местности;« Красная книга »;

халаты; путеводители; видеокамера; паспорта различных животных и растений.

 **Служба спасения.**

**Цели:** Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться

на подгруппы в соответст­вии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия

снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной

направленности работы служ­бы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных

ситуациях. Развивать речь детей.

**Примерные игровые действия:** вызов по тревоге;осмотр места происшествия, ориентировка на местности;,распределение спасательных работ между разными груп­пами;использование техники специального назначения;спасение пострадавших; оказание первой медицинской помощи;

доставка необходимых предметов в район происшествия; возвращение на базу.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

набор техники специального назначения; рации, телефоны; планы, карты;

символика службы спасения; инструменты; защитные каски, перчатки; фонари;

использование атрибутов из других игр, например «Скорая помощь».

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

пульты управления, грузовой транспорт; тросы (веревки).

 **Олимпиада..**

**Цели:** Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и

по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отобразить

события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели,

способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной де­ятельности, направлять

 внимание детей на качество испол­няемых ролей, их социальную значимость.

**Примерные игровые действия:**

зажжение олимпийского огня; представление и шествие команд;

приветствие спортсменам руководителя страны или ми­нистра спорта;

открытие олимпиады и концерт; спортивные выступления; закрытие олимпиады.

**Предметно-игровая среда. Оборудование**:

олимпийская символика; эмблемы команд; судейские свистки, финишные ленты;

медали и др. награды; секундомер, рулетка; микрофоны, фотоаппараты.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:** фотографии столиц Олимпийских игр; флаги, флажки для болельщиков; стартовый пистолет;имитация факела.

 **Первобытные люди.**

**Цели:** Выполнять различные роли в соответствии с развитием сю­жета, использовать различные

строительные, бросовые матери­алы для изготовления необходимой атрибутики, формировать

умение планировать действия всех играющих. Отобразить в игре события прошлого. Развивать

творческое воображение, активизировать речь детей.

**Примерные игровые действия**: устройство пещер, обустройство их; изготовление орудий труда, посуды, оружия, украшений охота, приготовление пищи; воспитание детей и обучение их письму, счету; рисование наскальной живописи, написание пикто­грамм; праздники древних людей.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** инструменты и орудия труда (предметы-заместители); природный материал;украшения; следы животных; лук, копье; макеты костра, пещеры;

плоскостные изображения древних животных; наскальная живопись.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

элементы одежды первобытных людей; сети, арканы.

 **Музей.**

**Цели:** Учить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать в соответствии с ними.

Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения

в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу.

Развивать речь детей, обогащать словарь детей.

**Примерные игровые действия:** подготовка к посещению музея; рассматривание путеводителей; выбор музея;оформление экспозиции; экскурсия; реставрационная мастерская.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** коллекции предметов декоративно-прикладного искус­ства; фотографии, репродукции;вывески; альбомы по искусству; путеводители по музеям различной направленности.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

•паспорта на экспонаты; •инструменты для реставраторов, спецодежда.

 **Банк.**

**Цели:** Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, фор­мировать навыки сотрудничества.

Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведе­ния в

общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

**Примерные игровые действия:** посещение банка, выбор необходимых услуг; работа кассы, пункта обмена валют; оформление документов, прием коммунальных платежей; работа с пластиковыми картами;консультации с директором банка.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:** бланки;касса;сберегательные книжки;компьютер.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

пластиковые карточки; деньги разных стран; аппарат для работы с пластиковыми карточками.

 **Дизайнерская студия.**

**Цели:** Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык

 речевого Этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней

привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и

 партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об

окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

**Примерные игровые действия:** выбор объекта, прием заказа; конкурс макетов; подбор материалов, измерение площади работ; согласование с заказчиком; оформление интерьера, сдача заказа; дополнения декоративными деталями; решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций; оплата заказа.

**Предметно-игровая среда. Оборудование**: альбомы для оформления интерьеров; образцы тканей, обоев, краски и др. планировка различных помещений; декоративные украшения;

фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений;

сантиметр; рулетка.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

альбомы с образцами светильников; альбомы по флористике.