

***Карточка
сюжетно-ролевых
игр для детей
младшего
дошкольного
возраста***

Сюжетно-ролевая игра «Почта»

ИНФОРМАЦИОННАЯ ЧАСТЬ—

- Рассказать детям о том, что звери и птицы (голуби, собаки, слоны, верблюды) могут доставлять почту так же, как транспорт и люди.
- Ознакомить с процессом получения бумаги, на которой пишутся письма, и бумаги, на которой печатаются журналы и газеты.
- Объяснить, что почта помогает людям получать быструю информацию о событиях, происходящих в мире.

АТРИБУТЫ—

- костюмы персонажей (голубь, собака, сова, слон, верблюд);
- посылки, бандероли, письма;
- шапка почтальона;
- сумка;
- почтовый ящик;
- телефонный аппарат;

СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМНОЙ СИТУАЦИИ—

- Дети получают письмо из леса о том, что там появились люди, которые ломают молодые деревья, ветки, рвут цветы. Задача детей: организовывать отряд помощи и предложить пути решения проблемы.
- Почтовый голубь приносит телеграмму от гиппопотама о том, что в Африке сильная засуха. Задача детей: организовать доставку питьевой воды в специальных баллонах (их заменяют пластиковые бутылки); используя географическую карту, предложить способы доставки.
- Собака Жучка приносит весть о том, что в горах сошла лавина, в результате чего пострадали звери, поломаны деревья. Задача детей: собрать специальную посылку с бинтами, йодом, замазкой для деревьев.

Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»

ИНФОРМАЦИОННАЯ ЧАСТЬ—

- Рассказать о том, что существуют специальные парикмахерские для животных (мытьё, стрижка шерсти).
- Обратить внимание детей на проблему мусора (в парикмахерской остаются пустые флаконы, баночки, остриженная шерсть и т. п.).
- Как решить проблему утилизации отходов с наименьшим ущербом для природы?

АТРИБУТЫ—

- контейнер с измельчителем мусора;
- специальный шампунь для животных;
- специальные расчески для собак;
- игрушка «Артемон-парикмахер»;
- Фотопроектор «Модели стрижки зверей».

СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМНОЙ СИТУАЦИИ—

- В парикмахерскую приходит лохматая грязная собачка, которую из-за ее неопрятного вида никто не хочет взять к себе домой. (Парикмахер предлагает вымыть ее и постричь.)
- Открытие парикмахерской-салона «У Артемона» (оформление помещения, выбор журналов, фотографий).
- В парикмахерскую приходит экологическая милиция и говорит о необходимости утилизации мусора. (Дети предлагают варианты решения этой проблемы: пластиковые баночки выбрасываются в одни контейнеры, стеклянные — в другие и т. п. Затем все это отвозится на завод и перерабатывается.)

Сюжетно-ролевая игра "Пора кушать".

- Накрыть стол, расставить приборы.
- Сварить суп, кашу на плитке (в пустой кастрюльке или положив в нее пуговицы, шарики, бусины, палочки и пр.) и покормить куклу из ложечки, палочкой, из ладошки. В качестве плитки можно использовать кубик или другой плоский предмет.
- Сварить яичко (шарик), подуть на него, разбить ложкой (палочкой), покормить куклу, мишку.
- Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.
- Накормить куклу из тарелки супом, кашей, хлебушком, порезать ножом (палочкой) сосиску, колбаску (для этой цели могут использоваться шарик, кубик, палочка, детали от конструктора или мозаики, фантик, шарик).
- Вскипятить молоко, налить сок, напоить кукол, дать им печенье, конфету (используются пластмассовые детали конструктора или мозаики, фантик, шарик)
- Угостить куклу фруктами, овощами (можно нарисованными или вырезанными из бумаги, или рисунками без детализации с обозначением только цвета, например, зеленый овал – огурчик, оранжевый – морковка, красный кружок - яблочко или помидор, зеленый круг в полоску - арбуз)
- Помыть посуду, вытереть ее полотенцем. Вымыть посуду можно ладошкой или кусочком губки, вместо полотенца использовать кусочек ткани.

Не следует забывать о том, что игровые действия можно совершать и без использования предметов, с помощью пальцев, ладошки, жестов (например, "взять" пальчиками воображаемую конфету или орешек, протянуть мишке пустую ладошку и предложить ему яблочко).

В рамках этого сюжета можно организовать обыгрывание различных детских стихотворений, например, "Оладушки" А.Кравченко:

Бабушка, бабушка,
Испеки оладушки!
- Да испечь-то испеку,
Только где же взять муку?
- Вот мука!
Бабушка, бабушка,
Испеки оладушки!
- Я б оладьев напекла,
Только нету молока.
- Вот молоко!
Бабушка, бабушка,
Испеки оладушки!
- Я бы испекла уже,
Вот беда-то, нет дрожжей.
-Вот дрожжи!
Бабушка, бабушка,
Испеки оладушки!
- Да испечь-то испеку,

Только надо сахарку.
- Вот сахар!
Бабушка, бабушка,
Испеки оладушки!
- Печь оладьи есть сноровка,
Только где же сковородка?
- Вот сковородка!
Бабушка, бабушка,
Испеки оладушки!
Ну, теперь-то напеку,
Внучке милой напеку
И любимому внучку.
Целу гору напеку!
Масленных, румяных,
С медом,
Со сметаной

Сначала вы читаете ребенку стихотворение, по разному интонируя речь бабушки и внука (внучки) и иллюстрируя его соответствующими игровыми действиями (например, показываете пустую горсточку вместо муки, пустую чашку "с молоком", кубик вместо дрожжей, сковородку в виде игрушки или рисунка и т.п.). После того как малыш познакомится со стихотворением, можно разыграть его вместе, предложив ему роль внука, подсказывая соответствующие слова и помогая в случае необходимости выполнить то или иное действие. Это стихотворение хорошо тем, что в нем ребенок повторяет одинаковые строчки, а его игровые действия достаточно разнообразны. Кроме того, их каждый раз можно варьировать (например, вместо плиты использовать кубик, плоскую деталь конструктора или пирамидки, стульчик и пр.), а со старшими детьми - обмениваться ролями.

Сюжетно-ролевая игра "Баюшки-баю"

- Запеленать куклу.
- Погладить, обнять ее.
- Побаякать на руках.
- Положить в кроватку, накрыть одеялом, покачать кроватку.
- Спеть колыбельную песенку или прочитать стишок, например, такой:

Вот тебе под спинку
Мягкую перинку.
Сверху на перинку
Чистую простынку.
Вот тебе под ушки
Белые подушки.
Одеяльце на пуху
И платочек наверху.

Сюжетно-ролевая игра "Надо, надо умываться"

- Искупать куклу в ванночке (вместо мыла и губки можно использовать кубик, шарик, кусочек поролона).
- Вымыть кукле голову шампунем (из пластмассовой баночки), вытереть салфеткой.
- Причесать куклу (расческой, палочкой), дать ей посмотреться в зеркальце.
- Умыть куклу из таза.
- Почистить куклам зубки (можно использовать детскую зубную щетку или палочку)
- Посадить на горшок (для маленьких игрушек можно использовать крышку от флакона или нижнюю часть пластмассовой банки).

Игру можно сопровождать короткими стишками, например, такими как:

Водичка, водичка,
Умой мое личико,
Чтобы щечки покраснели,
Чтоб смеялся роток,
Чтоб кусался зубок

Кто у нас хорошая:
Кто у нас пригожая?
Катенька хорошая!
Катенька пригожая!

Сюжетно-ролевая игра "Мы идем гулять"

- Подготовка к прогулке (пеленание или одевание куклы).
Укачивание ее на руках или в коляске.
Прогулка на машине (в коляске).
Катание с горки на машине или на дощечке.
Куклу можно носить на руках. Если ребенок уже пользуется активной речью, предложите ему рассказать кукле, что она может увидеть.

Прогулку с куклой можно разыграть, используя элементы конструирования. Это можно сделать следующим образом.

Вы кладете на стол небольшую куклу и кубики (кирпичики), говорит ребенку: "Наша Лялечка скучает одна, хочет погулять. Давай построим для нее дорожку?". Берете один кирпичик, приставляете к нему другой, затем предлагаете ребенку продолжить дорожку. После того, как дорожка построена, вы вместе с ребенком шагаете по ней куклой, приговаривая: "Топ-топ, топает малышка" или: "Маленькие ножки идут по дорожке. Топ-топ-топ". Впоследствии игру можно усложнить, вводя в нее еще одну куклу, которая тоже гуляет и идет навстречу первой. Они встречаются, обнимаются, разговаривают друг с другом.

Сюжетно-ролевая игра "Кукла заболела"

- Жалоба куклы, расспросы о том, что болит, как болит, утешение ее.
Отвезти куклу на машине в больницу.
Послушать сердце (трубочкой; макарониной; пуговицей, нанизанной на веревочку; ухом)
Измерить температуру (игрушечным градусником, палочкой, карандашом)
Сделать укол (игрушечным или настоящим пластмассовым шприцем, палочкой, пальчиком).
Дать таблетку (для этой цели подойдут бусина, пуговица, горошина или фасолина, листочек бумаги, пустая ладошка).
Поставить горчичники (с помощью листочка бумаги, кусочка ткани, листика).
Поставить банки (можно использовать маленькие крышки от флаконов или просто согнуть ладошку).
Полечить горло (пополоскать его из чашечки, смазать палочкой с мазью).
Полечить ушко (закапать лекарство пипеткой или двумя сложенными пальчиками, смазать палочкой с мазью).
Сделать повязку кусочком бинтика.
Дать витамины (горошки, пуговички)
Напоить горячим чаем с медом (с малиной)
Уложить в кровать.
Спеть песенку, успокоить куклу.

Сюжетно-ролевая игра "Добрый доктор Айболит"

В ходе этой игры следует прочитать ребенку отрывки из стихотворения К. Чуковского "Айболит", а затем разыграть соответствующие сценки с различными зверюшками, используя действия и предметы, перечисленные в игре «кукла заболела».

Сюжетно-ролевая игра "В магазине"

- Разложить на столике (на прилавке) овощи, фрукты, предметы-заместители. Взрослому или ребенку взять на себя роль продавца.
Спросить у продавца, какие продукты есть в магазине.
Выбрать необходимые продукты и сложить их в корзинку (с использованием предметов-заместителей).
Заплатить продавцу деньги (листочки бумаги, пуговицы, плоские детали от мозаики)
Отнести корзинку домой, разложить продукты на столе.
Вымыть овощи или фрукты.
Поинтересоваться у кукол, что они хотят съесть. Предложить им морковку, яблочко, банан и пр. (использовать реалистические игрушки или рисунки). Сварить в кастрюльке суп.
По завершении этой игры, можно предложить ребенку пригласить гостей (членов семьи или кукол) и угостить их продуктами, купленными в магазине. Игру можно сопровождать чтением стихотворения Ю. Тувима:

Хозяйка однажды с базара пришла,
Хозяйка с базара домой принесла:
Картошку,
Капусту,
Морковку,
Горох,
Петрушку и свеклу.
Ох!..
Вот овощи спор завели на столе –
Кто лучше, вкусней и нужней на земле:
Капуста?
Морковка?
Горох,
Петрушка иль свекла?
Ох!..
Хозяйка тем временем ножик взяла
И ножиком этим крошить начала:
Картошку,
Капусту,
Морковку,
Горох,
Петрушку и свеклу.
Ох!..
Накрытые крышкой, в душном горшке
Кипели, кипели в крутом кипятке:
Картошка,
Капуста,
Морковка,
Горох,
Петрушка и свекла.
Ох!..
И суп овощной оказался не плох!

Сюжетно-ролевая игра "Приходите в гости к нам"

- Пригласить игрушки на праздничный обед (обойти вместе с ребенком комнату и предложить нескольким куклам и животным придти в гости, побуждая ребенка к разговору с игрушками).

Накрыть праздничный стол, расставить посуду по числу приглашенных гостей, угощение (фрукты, овощи, конфеты и пр.).

Рассадить гостей за столом.

Предложить им угощение, поинтересоваться, что каждый из гостей хочет съесть.

Разложить угощение на тарелки, покормить гостей.

По окончании обеда поблагодарить гостей, проводить их домой.

Гостями могут быть не только игрушки, но и члены семьи, сверстники.

Сюжетно-ролевая игра "Домашние заботы"

- Постирать куклам одежду (в тазике, в ванночке).

Постирать одеяло, простынку (кусочек ткани, салфетку, платочек)

Погладить белье (игрушечным утюжком или кубиком)

Сложить белье в шкафчик, в ящичек комода (в коробку)

Сюжетно-ролевая игра "В парикмахерской"

- Усадить куклу на стульчик, завязать фартучек
Вымыть кукле голову (можно использовать флакон из-под шампуня, кубик вместо мыла)
Высушить волосы феном (можно водить над головой кубиком и жужжать).
Причесать куклу (расческой, палочкой).
Приколоть заколку, бантик.
Побрызгать волосы лаком
Посмотреться в зеркальце (можно в крышку от банки).

Сюжетно-ролевая игра "У меня зазвонил телефон"

Разговор по телефону:

С мамой, папой, бабушкой, дедушкой (рассказать о том, в какие игрушки играет, спросить, чем занимаются родные и пр.)

С врачом (вызвать врача к больному ребенку или к себе, рассказать, что болит). После этого можно разыграть сюжет "Больница".

С продавцом (спросить, есть ли в магазине яблоки, конфеты, игрушки и пр.). После этого можно поиграть в сюжет "Магазин".

С парикмахером (узнать, работает ли парикмахерская, можно ли придти и сделать прическу и пр.). Разыграть сюжет "Парикмахерская".

Использовать в разговоре по телефону стихотворение К. Чуковского "У меня зазвонил телефон".

Сюжетно-ролевая игра "Цирк"

Предложите ребенку отвести кукол и зверей в цирк. Усадите их на диванчик. На коврик перед диванчиком устройте "арену" цирка, на ней разместите "артистов". Ими могут быть и мягкие и заводные игрушки (например, кувыркающаяся обезьянка, "Дюймовочка" и др.), а также народные игрушки, которые приводятся в движение веревочками или палочками и имитируют действия взрослых (например, медведь рубит дрова, заяц играет на барабане и др.).

Вы говорите: "Сейчас выступит обезьянка. Посмотрите, как она умеет кувыркаться". Затем заводите обезьянку и показываете, как она кувыркается. – "А теперь выступает мишка. Он умеет рубить дрова". Петушок может петь и красиво хлопать крыльями, заяц – бить на барабане и т.д. В этой игре можно использовать маски или полумаски разных животных, куклы-рукавички и пр. После каждого выступления вместе с ребенком похлопайте в ладошки.

Сюжетно-ролевая игра "Укладывание игрушек спать"

В эту игру хорошо играть перед сном. Малыши не всегда охотно убирают игрушки на место. Старайтесь обыгрывать этот момент, помогая ребенку и разговаривая с игрушками. Например: "Мячик, ты устал кататься, ложись в коробочку, отдохни. А вы, кубики, бегом-бегом на полочку. Вот как красиво, ровно стоите! А тебе, Мишенька, тоже спать пора, давай положим тебя на скамеечку, укроем одеяльцем, а собачку – под скамеечку, пусть она тебя охраняет. Чашечки, встаньте на блюдечки, а то они скучают без вас". Так, беседуя с игрушками, вы сделаете скучное занятие интересным для малыша и разыграете новый сюжет.

Сюжетно-ролевая игра "Я – шофер!" (игры с машинками)

- Перевозка на грузовых машинках продуктов в магазин.
Перевозка строительных материалов на стройку.
Гонки на автомобилях.
Починка автомобиля.
Мытье автомобиля и пр.

Вариантами этой игры могут стать игры в летчиков, капитанов морских кораблей и пр. В эти игры хорошо включать элементы конструирования, предлагаемые ниже.

Разыгрывание сюжетов с элементами конструирования.

Сюжетно-ролевые игры с кубиками.

Дети очень любят играть с кубиками. Этот интерес можно использовать, включая элементы конструирования практически в любой сюжет.

- Вот некоторые из таких сюжетов.
Изготовление из кубиков мебели для кукол и животных (стульчика, кровати, скамеечки и пр.).
Изготовление больших и маленьких домиков, башенок, дорожек и пр.
Строительство будки для собачки.
Строительство башенки для петушка и пр.
Строительство зоопарка.
Строительство гаражей для больших и маленьких машин (в том числе ангаров для самолетов).
Строительство причалов для лодок и кораблей.

В соответствии с выбранным сюжетом игрушки размещаются в тех или иных постройках (например, куклы могут выходить из своих домиков и отправляться в гости друг к другу, машины разъезжаться в свои гаражи и т.д.).

Вот несколько примеров сюжетных игр, включающих элементы конструирования.

Сюжетно-ролевая игра "Матрешки ходят в гости"

Сначала вы рассматриваете с ребенком двух- или трехсоставную матрешку, предлагаете разобрать ее, а потом говорите, что каждая матрешка хочет жить в своем домике. Обратитесь к малышу от имени большой матрешки: "Ванечка, построй мне, пожалуйста, домик. Только он должен быть большой, чтобы я могла в нем уместиться". Затем говорите за маленькую матрешку: "И мне тоже хочется жить в домике. Только мой домик должен быть поменьше". Если ребенок принимает игру, вы вместе с малышом строите в отдалении друг от друга два домика из кубиков и треугольной призмы (крыши), сажаете возле них матрешек. Взрослый говорит: "Вот сидят наши матрешки смотрят друг на друга. Большая матрешка говорит маленькой: "Мне скучно без тебя, приходи ко мне в гости". А маленькая отвечает: "Я бы пришла к тебе, да боюсь ножки замочить. Вот если бы Ванечка построил для меня дорожку. Постройшь?" (обращаясь к Ване). Вы предлагаете ребенку выполнить просьбу матрешки. Затем строится дорожка из брусочков (кирпичиков), и маленькая матрешка идет по ней в гости к большой.

Если для ребенка не составляет труда делать различия между матрешками двух размеров, и если игра ему интересна, можно ввести в нее третью матрешку или другой персонаж (построить будку для собачки, берлогу для медвежонка и пр.)

Можно также включить в игру маленькую машинку и прокатить на ней матрешку по дорожке, если, к примеру, у нее заболела ножка.

Сюжетно-ролевая игра "Петушок поет"

Покажите ребенку петушка: "Смотри, петушок проснулся, запел свою песенку "ку-ка-ре-ку", хочет всех разбудить. Он хочет крылышками помахать, высоко взлететь, чтобы все видели, какой он красивый, и слышали, как он поет. Он любит на заборе сидеть и петь. Давай, построим ему заборчик? Где наши кубики?". Обсудите, из каких кубиков лучше всего построить заборчик. Для начала его можно построить из нескольких кубиков, поставленных рядом друг с другом. Пусть петушок взлетит на заборчик, попрыгает по нему.

Затем обратитесь от имени петушка к ребенку: "Я хочу повыше заборчик" и прокомментируйте: "Слышишь, петушок хочет взлететь повыше? Давай построим высокий забор? Какие кубики возьмем?". Обсудите с малышом, как можно построить заборчик повыше. Это можно сделать, поставив кубик на кубик, а можно расставить высокие цилиндры или бруски. Предоставляя ребенку возможность самому построить забор, при необходимости помогите ему. После того, как заборчик готов, обратитесь к петушку: "Петя-петушок, вот какой высокий забор построил для тебя Андрюша. Теперь ты доволен? Взлетай высоко!" Завершите игру песенкой:

Рано утром на дворе
Просыпаюсь на заре,
Ку-ка-ре-ку я кричу -
Разбудить ребят хочу.
Или:
Петушок у нас горластый,
По утрам кричит он: "Здравствуй!"
На ногах его сапожки,
На ушах висят сережки.
На головке – гребешок,
Вот какой он, петушок! (Г.Бойко)

Сюжетно-ролевая игра "Путешествие на машине"

Возьмите маленькую машинку и предложите ребенку покатаь ее друг к другу. Немного поиграв с нею, скажите: "А теперь машинку нужно отправить в гараж, чтобы она отдохнула. Давай, как будто мы с тобой строители и строим для машины гараж? Гараж строят из кирпичиков. Где у нас кирпичики?" Помогите ребенку соорудить гараж, ворота, похвалите его. После того, как малыш построит ворота, предложите въехать через них в гараж. Предоставляйте ребенку возможность действовать самому, задавайте ему вопросы, побуждая к диалогу с машинкой. Малыш катает машинку столько, сколько ему захочется.

Если он хорошо и с интересом играет в такую игру, ее можно усложнить. Например, предложить ему отправиться на машине в лес. Для этого понадобится обозначить лес. Это можно сделать, поставив на дальнем краю стола высокие цилиндры (деревья).

Игрушечную машинку при желании можно заменить кубиком или палочкой. Можно построить также мост для машины или соорудить горку из кубиков и брусков. Такие постройки желательно на некоторое время оставлять нетронутыми. Ребенок может потерять к игре интерес, но через некоторое время, увидев постройку, снова вернуться к ней.

Сюжетно-ролевые игры с коробками

Для этих игр пригодятся коробки из-под духов, обувные коробки, большие коробки из-под электроприборов, телевизоров и пр.

В маленьких коробочках из-под духов, особенно если они выложены изнутри шелковой тканью, можно устроить домики или кровати для пупсиков, маленьких матрешек, птенчиков. Если привязать к таким коробочкам веревочки, можно вообразить, что это машины и катать в них игрушки. Их можно превратить в плиту, в холодильник, в гараж, в домик и т.д.

Из чистых пакетов из-под молока или сока можно сделать туннель и показать ребенку, как по этому туннелю проезжают маленькие машинки.

- Большие коробки можно использовать следующим образом:
 - превращать в квартиры для кукол, расставлять в них мебель, укладывать кукол спать;
 - превращать в свою квартиру или в норку, изображая какое-нибудь животное (лису, волка, медведя и пр.);
 - прятаться в них;
 - сооружать из них машину, поезд, пароход и путешествовать. Для этих целей в коробках нужно вырезать отверстия-окна.
 - составлять из двух-трех коробок туннель и, изображая машину или поезд, "проезжать" сквозь них на четвереньках и гудеть "ду-ду".

Сюжетно-ролевая игра «Воробья»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль птиц.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками воробья по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про воробьев.

Игровые роли. Воробья, воробьята.

Ход игры. Игру воспитатель может начать с наблюдения за воробьем на улице: «Посмотрите, на крыше соседнего дома сидит воробей. Он маленький. Посидел, посидел и стал прыгать. Остановился. Взмахнул крыльями, чирикнул и полетел». После этого педагог предлагает поиграть в игру. Воспитатель в роли воробья говорит: «У меня есть крылышки. Вот они, смотрите. Взмахну крылышками и лечу высоко, даже выше домов летать могу. А вот мой клювик. Я им зернышки клюю, водичку пью. Очень люблю есть хлебные крошки и червячков. Живу я на дереве с другими воробьями. А знаете, что я люблю больше всего делать? В луже купаться и чирикать: чик-чирик, чик-чирик, чик-чирик. Целый день летаю и чирикаю, ишу своих деток. Хочу, чтобы прилетели ко мне мои воробышки. Чик-чирик, чик-чирик, воробышки, где вы? Отзовитесь, почирикайте. Я жду». (Если дети не отреагируют на предложение воспитателя, то можно сказать, что воробышки не слышат маму-воробья, далеко улетели). Затем педагог спрашивает, кто хочет быть воробышком. После этого игра продолжается аналогично игре «Лиса».

Сюжетно-ролевая игра «Ветер и листочки»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль неодушевленного предмета. Воспитание любви к природе.

Игровой материал. Листики.

Подготовка к игре. Наблюдения за листьями и ветром на улице. Рассмотрение иллюстраций, картин. Чтение стихотворений и рассказов о природе.

Игровые роли. Листочки, ветер.

Ход игры. Воспитатель начинает игру на прогулке и дает детям задания посмотреть, как лист-лодочка плавает в воде (в луже), поискать, что или кто прячется на земле под листьями, украсить листьями участок, труппу, свой шкафчик, себя, носить и перекладывать листья с места на место, возить за веревочку листик по луже.

После этого педагог предлагает повесить листья в сквозных проемах. Подвешенные таким образом, они мгновенно реагируют на малейшее дуновение ветерка, начинают кружиться, раскачиваться в разные стороны. Воспитатель обращает на это внимание детей: «Смотрите! Наши листики кружатся-кружатся, полетели-полетели и успокоились. Снова полетели-закружились и... успокоились».

Затем воспитатель говорит с малышами о ветре. «Кто это дует на наши листочки? – удивляется воспитатель. — Ты, Мишенька, не дул на листочки? А ты, Танечка? И я не дула на листочки. Кто же их поднимает в воздух?». Воспитатель ждет ответа, если ребята молчат, он продолжает: «Я знаю, кто поднимает листики, кто дует на них. Это ветер. Он, как и мы, любит играть с листочками. Разлетится, да как дунет — фу-фу-фу! Легкие листочки обрадуются и закружатся-закружатся, полетят-полетят и успокоятся».

После такого рассказа воспитатель предлагает поиграть. «Будем играть в ветер и листочки? Я — веселый ветер, а вы — красивые листочки». Детям можно предложить взять в руку по листику, можно украсить листиками одежду детей. «Какие красивые листочки!» — приговаривает воспитатель, украшая детей осенними листьями. Все «нарядились», можно играть».

Во время игры воспитатель все свои слова сопровождает показом. Дети ориентируются на его слова и действия. «Маленькие листики тихо сидят на своих веточках (дети и воспитатель сидят на корточках)». «Вдруг веселый ветер прилетел. Как дунет — фу-фу-фу! Листочки проснулись, глазки открыли, полетели (дети двигаются по игровой площадке, кто кружится, кто бегают, кто просто ходит)». «Ветер улетел, листочки успокоились, опустились (дети и воспитатель останавливаются, присаживаются)».

Воспитатель может повторить игру несколько раз по желанию детей.

Сюжетно-ролевая игра «Ежиха»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, иллюстрации.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками ежа и ежат по картинкам, иллюстрациям. Чтение стихов и рассказов про ежа и ежат.

Игровые роли. Ежиха, ежата.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть и берет на себя роль ежихи: «Я буду ежихой. У меня колючие иголки и длинненький носик, на конце с черной пипочкой. Лапки у меня хоть и маленькие, но бегаю быстро. Живу я в норке. Умею прятаться от лисы. Свернусь в клубок — ни головы, ни ножек не видно и лежу себе на лесной тропинке. (Можно показать иллюстрацию, где лиса пытается лапой дотронуться до свернувшегося в клубочек ежа). Она ходит, ходит вокруг меня и никак не может меня схватить. Клубочек-то весь в острых иголках. Лиса даже лапой боится до меня дотронуться. Вот только плохо — живу я одна. Нет у меня ежат. Скучно мне. Кто хочет быть моим ежонком?». Далее игра проводится аналогично игре «Лиса».

Сюжетно-ролевая игра «Куклы»

Цель. Закрепление знаний о разных видах посуды, формирование умения использовать посуду по назначению. Воспитание культуры поведения во время еды. Закрепление знаний о названиях одежды. Закрепление у детей навыка правильно в определенной последовательности раздеваться и складывать свою одежду.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, картинки с изображением элементов картины «Игра с куклой».

Подготовка к игре. Рассматривание иллюстрации «Игра с куклой».

Игровые роли. Мама, повар, няня.

Ход игры. Подготовка к игре начинается с рассматривания картины «Игра с куклой». Дети сидят за двумя-тремя сдвинутыми в линию столами, лицом к воспитателю. Рассматривают картину, называют то, что видят («Купают куклу», «Девочка купает», «Смывает с куколки мыло», «Мальчик держит полотенце, чтобы вытереть куклу»).

После этого воспитатель обращается к детям: «Перед вами картинки (лежат изображением вниз), переверните их. Посмотрите на свои картинки и скажите, у кого ванночка, у кого мыло? у кого колготки?...» Ребенок, нашедший нужную картинку, кладет ее около большой картины.

Вот и помогли мы девочке в белом фартуке. Все приготовили для того, чтобы выкупать куклу». Педагог предлагает вниманию детей рассказ по этой картине: «Решили дети выкупать куклу. Принесли табуретку, поставили на нее ванночку, налили в ванночку теплой воды. Рядом, на красную скамеечку, положили зеленую губку и мыло. Раздели куклу.

Одежду ее аккуратно разложили на большом стуле, а малюсенькие синие ботиночки поставили под стул. «Сейчас, сейчас, потерпи еще немножко, — уговаривает куклу девочка в белом фартуке. — Смою с тебя мыло, а потом сухо-насухо вытру. Видишь, Илюша рядом стоит, большое белое полотенце в руках держит...». Воспитатель может использовать различные варианты игр с куклами.

1-й вариант. Кукла Катя обедает.

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кукла Катя сидит за столом. Воспитатель говорит: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочередно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего. По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, ложку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

2-й вариант. Подбери посуду для кукол.

Воспитатель ставит на стол три куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель говорит, как он называется. Потом спрашивает об этом предмете у детей. Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, никому не нужна?». Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне. После этого педагог спрашивает каждого из детей, кем бы он хотел сейчас быть: поваром, няней или девочкой, собирающейся обедать. Предлагает детям самим поиграть.

3-й вариант. «Кукла хочет спать».

Педагог приносит куклу и говорит, что кукла очень устала и хочет спать, просит детей помочь ей раздеться. Дети поочередно по указанию воспитателя снимают с куклы одежду и, аккуратно сложив ее, кладут на кукольный стул. Так, один ребенок снимает фартук, другой — платье и т. д. Воспитатель руководит их действиями, помогая правильно сложить ту или иную часть туалета куклы, показывая, как надо правильно это сделать. Когда кукла совсем разделась (осталась лишь в рубашке), ей надевают тапочки и ведут ее к кровати. Уложив куклу в постель, воспитатель поворачивает ее набок, кладет ее руки под щеку, заботливо укрывает, нежно гладит по голове и говорит: «Спи!» Показав детям, что кукла заснула, воспитатель просит их вести себя тихо и, приложив палец к губам, на цыпочках, вместе с детьми покидает групповую, где спит кукла.

4-й вариант. Куклы проснулись.

На кроватках спят 2 куклы: большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали ее? Да, это кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти ее одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?». «Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье. Примеряем платье, если маленькое, складываем у кроватки Тани. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее белье по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню.

По окончании этой игры одетая с помощью детей кукла здоровается с каждым из детей, благодарит каждого из них за помощь, ласково гладит по голове, весело пляшет для детей, которые хлопают в ладоши и затем благодарят куклу за пляску.

При последующем проведении этой игры воспитатель побуждает детей играть самостоятельно.

Педагог должен обращаться с куклами, как с живыми существами. Так, если куклу роняют, воспитатель жалеет ее, успокаивает, чтобы не плакала, просит детей приласкать, успокоить и пожалеть куклу.

На прогулке воспитатель заботится о том, чтобы кукле не было холодно, чтобы она не замерзла: он аккуратно поправляет ее шапочку или шарфик, заботливо смотрит, не дует ли под одеяло, которым завернута кукла. Во время кормления следит за тем, чтобы ее не обжечь: остужает пищу.

Воспитатель включает кукол в жизнь детей, делает участниками детской жизни. Так, кукла, сидя на стуле, смотрит, как дети занимаются или едят, хвалит, кто быстро и аккуратно ест, кто внимателен на занятии. Утром кукла здоровается с детьми и смотрит, как ребята одеваются и умываются, а вечером, перед тем как детей забирают, куклу раздевают и укладывают в кровать, прощаются с ней, гасят свет и на цыпочках уходят.

Сюжетно-ролевая игра «Медвежата»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Конфеты, фрукты, пироги.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками медведя по картинкам, иллюстрациям. Чтение стихов и рассказов про мишку.

Игровые роли. Медвежата.

Ход игры. Предлагая детям игрушки, конфеты, фрукты, пироги и т. п., воспитатель говорит: «Посмотрите, ребятки, какой большой вкусный пирог испекла медведица и прислала к нам в группу. Она подумала, что у нас в группе есть медвежата – сладкоежки, которые обожают вкусные пироги, и решила угостить их. Кто у нас медвежонок? Кому медведица испекла сладкий пирог? Ты медвежонок, Саша? А где твои лапки, медвежонок? А шерстка у тебя есть, медвежонок? Как много медвежат у нас в группе. Хорошие медвежата! Пора раздавать им пирог!».

Затем воспитатель предлагает медвежатам встать вокруг большого стола (сделанного из сдвинутых столов) и посмотреть, как будет она торжественно разрезать пирог на равные части, чтобы всем досталось поровну. Таким образом может проходить обычный полдник. Раздавая пирог, воспитатель приговаривает: «Этому медвежонку кусочек пирога и этому. Всем медвежатам поровну делю пирог медведицы. Всем медвежатам хватило пирога? Ешьте на здоровье!».

Сюжетно-ролевая игра «Угощение»

Цель. Развитие умения у детей реализовывать игровой замысел.

Игровой материал. Предметы-заместители, игровая посуда, игрушечные собачки, пушистый воротник.

Подготовка к игре. Чтение и обсуждение рассказа Н. Калининой «Помощники».

Игровые роли. Повар.

Ход игры. Воспитатель может использовать разные варианты игры в зависимости от того, на что направлены

игровые действия.

1-й вариант. Действия педагога направлены на детей.

Педагог спрашивает у ребят: «Кто хочет играть со мной? Приглашаю играть всех: Сашу, Павлика, Алену и Виталика. А Ирочка хочет с нами играть? Сейчас я буду печь вам булочки. Испеку булочки – буду вас кормить. Видите, у меня много теста в кастрюле». Показывает большую детскую кастрюлю, наполненную деталями строительного материала – желтыми или красными полусферами). «Булочек много получится, всем хватит. Садитесь вот сюда, на ковер, отдыхайте, а я буду готовить». Воспитатель рассказывает детям так, чтобы им были видны его действия. «Возьму большой лист (крышка коробки от настольно-печатной игры). Буду класть на него булочки. Эту булочку делаю Валюте (берет из коробки одну детальку, производит круговые движения, напоминающие скатывание шарика, и кладет ее на «лист»). Покатаю, покатаю тесто, готова булочка для Валюши. А эту булочку сделаю для Кирюши (называя имена детей, педагог удерживает их внимание на себе). Вот и все. Никого не забыла. Всем булочки сделала. Теперь их можно печь в духовке». Помещает «лист в духовку» и тут же его вынимает. «Все булочки уже испеклись» (ставит лист на стол, нюхает булочки). «Как вкусно пахнут. Сейчас понарошку попробую одну». Воспитатель показывает, как это надо делать в игре, говорит, что они вкусные, сладкие. Затем угощает каждого ребенка. Спрашивает детей, понравились ли им булочки. Сетует на то, что булочки получились слишком большими и сразу всю не съесть. После этого педагог предлагает тем, кто наелся, положить оставшиеся кусочки на лист, чтобы доесть потом.

Затем воспитатель говорит: «А сейчас давайте поиграем в прятки. Вы будете хитренькими ребятками. Спрячетесь кто за стул, кто за шкаф, а кто-то даже, может быть, под стол спрячется. Вы спрячетесь, а я буду вас искать. Хотите так поиграть? Сейчас я закрою глаза руками и буду считать, а вы прячьтесь. Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать».

Воспитатель ищет ребят, при этом радуясь, когда кто-нибудь находится. Игру можно повторить два-три раза.

Затем педагог приглашает детей снова покушать булочки, а то все наигрались и уже снова есть захотели. «Хотите кушать булочки?» — раздает детям булочки и говорит: «Вот сейчас доедите булочки — молочка дам вам попить. Кто наелся — кладите остатки вот сюда, на лист, и подходите ко мне. Я молочка вам налью». Каждому воспитатель дает чашечку и наливает воображаемое молоко. Можно предложить детям добавки – вторую чашечку

молочка.

В заключение воспитатель переключает детей на самостоятельную игру: «Вы наелись и напились, а теперь идите играть с игрушками».

2-й вариант. Игровые действия детей направлены на воспитателя.

Воспитатель предлагает детям: «Давайте, ребята, будем играть. Очень хочу поиграть с Ромочкой, с Виталиком...». Количество детей, участвующих в игре, может быть любым. Можно играть со всеми детьми или только с теми, кто подойдет к воспитателю. «Я как будто пришла с работы. Устала. И голова что-то болит. Не могу даже приготовить себе еду. А есть очень хочется. Кто мне, ребятки, приготовит что-нибудь покушать?». Ребята отзываются на просьбу воспитателя. «Посмотрите, сколько у меня продуктов, целый ящик. Что же вы мне приготовите? Вот в ящике лежит капуста и морковь (показывает зеленый шарик и красный конус). Можно суп вкусный сварить. Я знаю, Маша умеет суп варить. Машенька, сваришь мне суп? Вот тебе овощи: капуста и морковь. Вот плита (большой кубик, перевернутая коробка). А кастрюльку сама найдешь, ладно? Саша, сваришь мне картошку? А кто еще будет варить мне картошку? А сколько здесь ягод?! Хороший компот получится! Кто сварит мне компот?».

После этого педагог помогает каждому индивидуально приготовить «еду», показывает детям не более одного двух игровых действий по приготовлению еды.

Затем воспитатель продолжает: «У кого готова еда, может меня покормить. Я уже руки вымыла и за стол села». «Что же ты, Верочка, мне приготовила? Суп? Наверное, очень вкусный. Можно я попробую? Налей мне, пожалуйста, тарелочку супа. Ой, как вкусно. Суп с морковкой, с капустой. Обедение! Я еще хочу съесть одну тарелку супа. Можно? Спасибо тебе, Верочка, большое-пребольшое. Ты сварила очень вкусный суп». Неважно, если эта процедура затягивается и остальные дети ждут своей очереди кормить педагога. Наблюдение за действиями воспитателя и действиями детей, игровое общение очень интересно им. Оно, несомненно, обогатит их опыт.

После кормления воспитатель выражает благодарность всем детям: «Какие молодцы — меня накормили. Я отдохнула, наелась. Да и голова перестала болеть. Ну, вот, а теперь можно и повеселиться. Хотите потанцевать?» (дети вместе с воспитателем танцуют под музыку).

Воспитатель побуждает детей к самостоятельному принятию игровой цели: «Ой! Что-то я потанцевала и опять есть захотела. Кто меня еще покормит? А чем ты меня будешь кормить, Саша?» Вновь повторяется процедура кормления и выражения благодарности.

Затем воспитатель завершает игру: «Я уже так наелась, что не могу съесть всю кашу, которую ты сварил, Алеша. Еще половина кастрюли осталась. Покорми кашей зайку. Он уже прибежал ко мне, узнавал, кто варил кашу». Педагог может предложить детям заняться другим видом деятельности, дает им, например, карандаши и бумагу и т. п.

3-й вариант. Игровые действия детей направлены на игрушки.

Воспитатель включает детей в игру: «Ребятки, идите скорее все сюда. Посмотрите, кто к там прибежал». Показывает собачек и предлагает познакомиться с ними, погладить. «Слышите, как они скулят. Давайте спросим у собачек, может быть, они хотят есть».

Оказывается, что они действительно голодны.

После этого педагог «успокаивает» собачек. Рассказывает им, какие вкусные супы, каши и прочее могут варить наши дети. «Не волнуйтесь, собачки. Видите, как много детей у нас в группе, и все они умеют очень хорошо готовить. Кто суп, кто кашу, кто картошку и даже компот... и яичницу умеют делать. Не переживайте, сейчас мы вас накормим. Ребята, вы хотите приготовить собачкам еду?».

Затем педагог побуждает каждого ребенка к принятию игровой цели: «Вот эта собачка выбрала тебя, Кирюша. Что ты ей приготовишь?». Если ребенок не справляется с поставленной перед ним задачей, воспитатель предлагает ему какой-нибудь свой вариант: «Я догадалась, что больше всего твоя собачка любит суп с косточкой». Собачка в знак согласия лает.

Так, по очереди, каждому ребенку педагог дает по собачке и способствует принятию индивидуальной игровой цели.

Когда все собачки нашли своих хозяев, воспитатель предлагает детям взять необходимые «продукты» из ящиков с предметами-заместителями. Во время того, как ребята готовят еду, педагог спрашивает у детей: «Как себя ведет щенок. Он слушается тебя, Нина, не мешает готовить? А что ты ему варишь? Он любит, чтобы каша была сладкая. Ты положишь в кашу сахар?». «Шарик, ты рад, что тебе Витя варит мясо? Вот здесь сиди и не лезь в кастрюлю, а то еще обожжешься — плита горячая». «Ты знаешь, Витя, твоя собачка такая чистюля. Она, когда покушает, бежит мыть мордочку и лапки. Ты поможешь ей потом умыться?».

Завершая процедуру кормления, педагог говорит: «Ребятки, послушайте, что вам хотят сказать собачки. Они говорят вам спасибо за то, что вы вкусно их накормили». «Собачки говорят, что теперь они захотели спать, что спать они любят на ковриках в тихом уголке за шкафом или под стулом. Вот вам коврики». Дети укладывают собачек.

После этого воспитатель может познакомить детей с новой игровой целью — игрой в цирк. Шепотом подзывает детей к себе и говорит, чтобы они шли потихоньку, а то вдруг собачки проснутся. Сообщает, что в группу прибежала «мама» собачек. Она хочет показать детям собачий цирк. Спрашивает детей, видели ли они по телевизору, как выступают собаки в цирке. Рассказывает, как хорошо умеет выступать «мама» собачек. Воспитатель предлагает детям сесть на ковер и посмотреть собачий цирк. Педагог показывает два-три игровых действия с цирковой собачкой. Собака может прыгать через палочку, залезать на башню из кубиков, кувыркаться, считать ребят и т. п. Дети хлопают собачке. Для того, чтобы собачка стала цирковой, наденьте ей на шею красивый «пушистый» воротник.

После выступления «мама» собачек просит разбудить ее щенят и принести их. Воспитатель складывает щенят в коробку. Уносит ее. Собака «прощается» с детьми и «уходит». Воспитатель приглашает ее почаще приходить к детям.