

Картотека сюжетно-ролевых игр по теме «Профессии»

Младшая группа

Сюжетно-ролевая игра «ДОМ, СЕМЬЯ»

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

Предварительная работа: Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей.

Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала.

Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся».

Рассматривание семейных фотографий.

Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?».

Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома».

Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки.

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

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

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы.

Сюжетно-ролевая игра «ДЕТСКИЙ САД»

Цель: учить детей отображать в игре труд взрослых, не ограничиваясь только воспроизведением действий, взаимоотношения людей; учить проявлять в игре положительные эмоции и чувства (заботу, благодарность, нежность, вежливость); обогащать знания и представления детей о профессиях работников детского сада.

Роли: родители, дети, воспитатель, повар, няня, медсестра, прачка.

Игровые действия: Родители приводят детей в детский сад. Воспитатель делает с ними зарядку, играет, занимается, выводит на прогулку и т.д. по режиму. Дети идут на музыкальное занятие. Повар чистит картофель, готовит суп, компот, кашу. Няня убирает группу, раздаёт детям еду, моет посуду. Дежурные накрывают столы, убирают посуду после еды.

Медсестра перевязывает раны, смазывает ссадины йодом, даёт лекарства, измеряет вес и рост детей. Прачка стирает белье для детей, гладит, меняет постельное белье. Вечером родители забирают своих детей домой. Воспитатель беседует с родителями, рассказывает, как прошёл день, как вели себя дети.

Материал: Посуда, мебель, халат для врача, карандаши, ростомер, бумага, фартуки дежурных, игрушки, утюг, весы.

Сюжетно-ролевая игра «ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

Цель: знакомить детей с профессией парикмахера; учить развивать игровой сюжет, используя имеющийся опыт, и действовать, не выходя за рамки роли; воспитывать вежливое доброжелательное отношение к партнёрам по игре.

Роли: «парикмахеры», «клиенты», «кассир».

Игровые действия: Клиенты приходят в парикмахерскую. Парикмахеры стригут, делают причёски, красят и завивают волосы. Парикмахер спрашивает у клиента, как его постричь, причесать и т. д. Кассир получает деньги и даёт чеки. Клиенты благодарят парикмахеров, прощаются. Парикмахеры наводят в парикмахерской порядок после рабочего дня.

Материал: Флаконы с парфюмом, краска для волос, зеркала, расчёски, фен, ножницы, бигуди.

Сюжетно-ролевая игра «МАГАЗИН»

Цель: учить производить реальные действия с воображаемыми предметами и воображаемые действия с реальными предметами; стимулировать речевое общение в игре; учить развивать игровой сюжет, устанавливать взаимоотношения между действующими лицами в много ролевой игре.

Роли: продавцы, покупатели, шофёр, кассир.

Игровые действия: Шофёр на машине привозит в большой универсальный магазин товары: продукты, игрушки, одежду. Вместе с продавцами он разгружает машину. Продавцы раскладывают товары по отделам в магазине. В магазин приходят покупатели. Они примеряют одежду, выбирают продукты, игрушки, спрашивают у продавцов о товарах, платят деньги в кассу. Кассир выбивает чек. Покупатели забирают покупки, благодарят.

Материал: Стеллажи для товаров, одежда, продукты, касса, игрушки, чеки, деньги.

Сюжетно-ролевая игра «СУПЕРМАРКЕТ»

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Игровые действия: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с отделами: овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями.

Сюжетно-ролевая игра «ДОЧКА КАТЯ ЗАБОЛЕЛА»

Цель: учить детей брать на себя роли мамы и врача, действовать адекватно роли, доводить взятую роль до конца игры. Учить детей действиям врача: осмотреть больного, измерить температуру, посмотреть горло, послушать трубочкой; сопровождать свои действия речью, вести простые диалоги. Воспитывать чувство заботы о больном, передавать это ласковой речью.

Материал: медицинская сумка, в которой находятся градусник, трубочка, шпатели, таблетки; детский белый халат, колпачок; кукла с завязанным горлом в кроватке, два телефона.

Игровые действия: Кукла с завязанным горлом лежит в постели. Почему она не встаёт с постели? Почему у неё завязано горло? Что надо делать, когда кто-то заболел? Дети распределяют роли. В процессе развития сюжета мама (ребёнок) вызывает врача на дом, позвонив по телефону в поликлинику. Врач (ребёнок) отвечает, что он придёт к больной. Приходит врач с медицинской сумкой, в халате и колпаке. Взрослый помогает развернуть диалог мамы и врача о болезни куклы. Затем врач измеряет температуру, слушает, смотрит горло, даёт рекомендации по лечению (пить таблетки, полоскать горло). Взрослый помогает врачу-ребёнку вести диалог с куклой и мамой. Мама даёт дочке таблетки, питье.

Сюжетно-ролевая игра «СКОРАЯ ПОМОЩЬ»

Цель: закрепить умение детей брать на себя роли врача, шофёра, мамы, папы, больного, действовать соответственно взятой роли. Учить адекватно пользоваться атрибутами игры, закрепить их назначение и действия с ним.

Материал: машина «Скорая помощь» (игрушка, напольная машина с рулём), халат, шапочка, сумка с инструментами для врача, кровать-кушетка для больного.

Игровые действия: Дети распределяют роли. Сюжет: заболел папа, он не может встать с кровати, чтобы пойти к врачу. Дочка или сын вызывают скорую помощь по телефону, дежурный в скорой помощи принимает вызов и сообщает врачу. Приезжает врач, звонит в дверь, мама открывает, приглашает пройти в квартиру, помыть руки, даёт мыло, полотенце. Врач моет руки и проходит к больному. Взрослый помогает, в случае необходимости, вести диалог больного и врача, сопровождать действия речью. По ходу игры врач осматривает больного, ставит ему градусник, предлагает сделать укол. При выполнении этого действия педагог может оказать помощь (показ, пояснения действий). Если врач пытается сразу

уйти, педагог обращает внимание на то, что желательно понаблюдать за больным, посидеть у его кровати, ещё раз смерить температуру и т. д. Врач сидит какое-то время у постели больного, задаёт ему вопросы о здоровье. Члены семьи провожают его, прощаются. Врач уезжает на машине.

Сюжетно-ролевая игра «СКОРАЯ ПОМОЩЬ УВОЗИТ ДОЧКУ КАТЮ В БОЛЬНИЦУ»

Цель: продолжать детей учить брать на себя роли врача, шофёра, мамы, папы, больного, действовать соответственно взятой роли, адекватно пользоваться атрибутами игры, закрепить их назначение. Продолжать воспитывать вежливое отношение друг к другу, сочувствие больному.

Материал: машина «Скорая помощь» (игрушка, напольная машина с рулём), халат, шапочка, сумка с инструментами для врача, кровати для больных, 2—3 куклы.

Игровые действия: Дети распределяют роли. Мама (ребёнок) вызывает врача по телефону. Врач отвечает, что он выезжает, садится в машину, водитель скорой помощи ведёт машину, едет. Папа встречает врача, предлагает вымыть руки и провожает к больной дочке. Мама встречает врача у постели дочки, отвечает на вопросы врача. Врач осматривает больную, слушает, измеряет температуру, ощупывает живот и т. п. Врач предлагает отвезти дочку в больницу. Мама берет дочку на руки, вместе с врачом садится в машину, и они едут в больницу. Папа остаётся дома, наводит порядок, готовит обед и т. п. В больнице, куда приезжают мама и больная кукла Катя, стоят 2-3 кровати, на которых лежат «больные» куклы. Врач встречает приехавших, забирает Катю и укладывает ее в кровать, успокаивает маму, предлагает ей приехать вместе с папой в больницу завтра. Мама уезжает. Врач дает Кате лекарство и т. д. Родители звонят в больницу, узнают о здоровье Кати.

В ходе этой игры можно учить детей «навещать» больных в больнице, гулять с ними, помогать нянечке кормить больных кукол и т. п.

Сюжетно-ролевая игра «ДОЧКА ПОПРАВИЛАСЬ»

Цель: познакомить детей с новым сюжетом, закрепить игровое действие врача: измерить температуру, осмотреть горло, выслушать трубочкой и т. п. Продолжать учить детей сопровождать речью свои действия, вести простые диалоги.

Материал: белый халат, шапочка, инструменты для врача.

Игровые действия: Распределение ролей. По ходу игры мамы с дочками и сыночками (куклами) приходят на приём к врачу в поликлинику. Врач по очереди принимает посетителей. Мама с куклой входит к врачу, здоровается. Врач задаёт вопросы о здоровье ребёнка, смотрит горло, измеряет температуру, слушает и т. п. Все действия сопровождаются речью, педагог помогает организовывать диалоги, направляя действия и вопросы врача, например: «Доктор, вы посмотрите горло, оно не красное?..» После осмотра и рекомендаций прощаются. Входит следующая мама с ребёнком и так далее (2— 3 ребёнка).

Данный сюжет может проигрываться в течение нескольких игр, пока все дети не побывают в роли врача и родителей больных детей.

Сюжетно-ролевая игра «ВРАЧ И МЕДСЕСТРА»

Цель: познакомить детей с ролью медсестры, ее обязанностями, трудовыми действиями: делает уколы, закапывает капли в глаза, уши, ставит горчичники, компрессы, смазывает ранки, забинтовывает. Закрепить цепочку игровых действий врача, мамы, пришедшей на приём с ребёнком, врача и медсестры, в которых врач даёт распоряжения медсестре. Продолжать учить пользоваться атрибутами, ввести заменители. Продолжать работать над активизацией словаря детей.

Материалы: медицинские инструменты, вата, бинт, палочки для смазывания ранок, йод.

Игровые действия: Врач и медсестра сидят за столом в поликлинике. Рядом шкаф с медицинскими инструментами. Перед кабинетом на стульях сидят посетители. Входит больной. Врач задаёт ему вопросы, уточняет, что болит, обращается к медсестре с рекомендацией о том, что надо сделать, например: «Промойте, пожалуйста, рану, смажьте йодом и забинтуйте». Больной подходит к медсестре, она (он) выполняет назначение врача. Врач смотрит и помогает в случае необходимости. Затем врач приглашает

больного прийти на следующий день на процедуры к медсестре. Больной благодарит и уходит. Врач зовёт следующего (2-3 посетителя).

В процессе последующих игр включается регистратура. Пациенты сначала приходят в регистратуру, берут карточку, потом идут на приём к врачу и медсестре. Постепенно «кабинет» медсестры оборудуется отдельно от кабинета врача, дополнительно вводятся процедурные кабинеты и т. п. Таким образом, игра расширяется и углубляется по содержанию.

Сюжетно-ролевая игра «ИГРУШКИ У ВРАЧА»

Цель: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Игровые действия: воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

Сюжетно-ролевая игра «МАГАЗИН «ДЕТСКИЙ МИР»»

Цель: познакомить детей с работой продавца, привить элементы навыков социального общения.

Оборудование: различные игрушки, фантики от конфет.

Игровые действия: Воспитатель спрашивает, были ли дети в магазине детских игрушек, предлагает детям рассказать, как это произошло, с кем они ходили в магазин, какую игрушку купили. После этого воспитатель предлагает поиграть в магазин игрушек. Дети рассаживают игрушки на «витрине» (стеллаже, столе, шкафу) и делятся на продавцов и покупателей. Так как магазин создан детьми, в роли денег выступают фантики от конфет. Покупатель приходит в магазин, выбирает понравившуюся игрушку. Продавец показывает игрушку, рассказывает, как в нее надо играть, сколько она стоит. Покупатель расплачивается и уходит. Далее дети меняются ролями.

Сюжетно-ролевая игра «КАФЕ»

Цель: знакомить детей с игровыми действиями, имитирующими работу повара и кассира; учить вступать в речевой контакт с партнёрами по игре соответственно роли, развивать сюжет игры.

Роли: повара, посетители, кассир.

Игровые действия: Повара готовят разные блюда, красиво расставляют их на стойке. Посетители приходят в столовую, моют руки, выбирают еду, платят в кассу деньги. Кассир знакомит посетителей с меню, принимает от них деньги, даёт сдачу, выбивает чек. Посетители обедают, вступают между собой в общение: «Передайте, пожалуйста, соль», «Спасибо». Повара моют посуду, убирают в столовой.

Материал: Посуда, еда, касса, деньги, постройка.

Сюжетно-ролевая игра «ТЕАТР»

Цель: учить детей самостоятельно организовывать игру – драматизацию по сюжету знакомой им сказки, распределять роли, выявлять характерные черты персонажей.

Игровые действия: Драматизация знакомой детям сказки: «Репка», «Волк и семеро козлят», «Машенька и медведь», «Три медведя».

Материал: Декорации, костюмы к сказке.

Сюжетно-ролевая игра «ТЕАТРАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ»

Цель: научить детей вживаться в образ, действовать коллективно.

Оборудование: костюмы или шапки-маски сказочных персонажей.

Игровые действия: Воспитатель читает детям сказку (к примеру, сказку «Репка»), а потом задает вопросы: «Что посадил дед? Кто помогал деду вытащить репку? А смог бы дед один вытащить репку, как вы думаете? А кто из персонажей вам больше нравится?» После обсуждения сказки воспитатель предлагает детям поиграть в театр. Педагог распределяет роли среди желающих, читает вслух сказку, актеры действиями ее изображают. Не занятые в спектакле дети становятся зрителями. Затем дети меняются ролями – зрители становятся актерами и наоборот. По желанию детей можно еще раз проиграть эту же сказку или другую.

Средняя группа

Сюжетно-ролевая игра СЕМЬЯ

Цель: формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т. д.

Игровые действия: воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут об устройении праздника. Одни члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу. В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

Сюжетно-ролевая игра «ДЕТСКИЙ САД»

Цель: расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

Роли: Воспитатель, няни, музыкального руководителя.

Игровые действия: В качестве воспитанников выступают куклы, зверушки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.

Сюжетно-ролевая игра «ПОЛИКЛИНИКА» («БОЛЬНИЦА»)

Цель: Обогащать, расширять и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники. Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Активизация словаря: окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.

Предшествующая

работа:

Экскурсия в медицинский кабинет. Наблюдение за работой медсестры, врача. Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога. Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации; Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»; Кукольный театр «Доктор Айболит»; Чтение рассказов о работе врача (Б.Житков «Обвал», С.Маршак «Ледяной остров» и др.); дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий»;

Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу».

Сюжетно-ролевая игра «ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

Цель: Обогащать знания детей о труде парикмахера. Воспитывать вежливое обращение, уважение к труду парикмахера. Активизация словаря: парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

Предшествующая

работа:

Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую». Экскурсия в парикмахерскую. Наблюдение за работой мастера. Чтение рассказов Б.Житкова «Что я видел», С.Михалкова «В парикмахерской»

Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески. Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем», «Для чего эти предметы».

Сюжетно-ролевая игра

игра

«МАГАЗИН»

Цель: Расширить знания детей о работе продавца в магазине. Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца. Активизация словаря: продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.

Предшествующая

Экскурсия в ближайший магазин с целью наблюдения за работой продавца.

Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»

Рассказ воспитателя о профессии продавца.

Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.

Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».

Рисование «Магазин продуктов»

Лепка «Овощи-фрукты для магазина»

Ручной труд: изготовление кассы, чеков, денег для игры «в магазин»

Сюжетно-ролевая игра «В КАФЕ»

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

Оборудование: необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

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

«МАГАЗИН»

работа:

Сюжетно-ролевая игра «СТРОИМ ДОМ»

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «ЗООПАРК»

Цель: расширить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспитывать любовь, гуманное отношение к животным, расширить словарный запас детей.

Оборудование: игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала, билеты, деньги, касса.

Игровые действия: воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

Старшая группа

Сюжетно-ролевая игра «СЕМЬЯ»

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

Предшествующая работа: чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей.

Беседа о том, как мы проводим выходной день. Рассмотрение семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома». Рассмотрение иллюстраций на тему «Семья».

Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы, предметы — заместители.

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

Игровые действия: игровые проблемные ситуации: «Как будто мамы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Готовим ребёнку обед», «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать самодельные атрибуты.

Сюжетно-ролевая игра «БОЛЬНИЦА»

Цель: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения. Формировать у детей умения принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия.

Предшествующая работа: экскурсия в медицинский кабинет. Наблюдение за работой медицинской сестры (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в записи. Чтение художественной литературы: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассмотрение медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Беседа с детьми о работе врача, медсестры.

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

Роли: врачи, медсестры, больные, санитарки.

Игровые действия: больной поступает в больницу. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение, измеряет температуру, выписывает рецепты. Медсестра в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т. д.

Сюжетно-ролевая игра «АПТЕКА»

Цель: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Игровые действия: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью — Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства выдаются строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

Сюжетно-ролевая игра «ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

Цель: развивать интерес и уважение к профессии парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах. Способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений. Формировать правильные взаимоотношения детей в коллективе.

Предварительная работа: посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок.

Дидактическая игра «Причешем куклу красиво».

Изготовление альбома «Модели причесок».

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

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

Игровые действия: посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят деньги, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами, маникюрша делает маникюр. Можно соединить с игрой «Семья»

Сюжетно-ролевая игра «МАГАЗИН» («СУПЕРМАРКЕТ»)

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

Предварительная работа: экскурсия в магазин.

Чтение художественной литературы Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др. Этическая беседа о поведении в общественных местах. Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д.

Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).

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

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «БИБЛИОТЕКА»

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

Предварительная работа: экскурсия в библиотеку с последующей беседой.

Чтение художественной литературы рассказ С. Жупанина «Я – библиотекарь»,

открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг.

Изготовление карманчиков в книгах и формуляров.

Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.

Роли: библиотекарь, читатели.

Игровые действия: оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Сюжетно-ролевая игра «ПОЧТА»

Цель: учить детей выбирать сюжет для игры, поощрять инициативу при распределении ролей и развитии сюжетных линий; формировать знания и представления детей о профессии почтальона, приемщика посылок.

Роли: посетители, приемщик посылок, почтальон.

Игровые действия: Посетители приходят на почту, покупают открытки, конверты, марки, звонят по телефону, отправляют телеграммы, посылки. Приемщик принимает посылки, взвешивает, запаковывает, пишет адрес. Посетители пишут письма, опускают их в почтовый ящик.

Материал: Конверты, марки, открытки, посылки, бланки, сумка для почтальона, бумага, журналы, газеты, стойки, ручки.

Сюжетно-ролевая игра «СТРОИМ ДОМ»

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «АВТОБУС»

Цель: Учить создавать игровую обстановку, используя реальные предметы (стульчики, крупный строительный материал). Развивать умение меняться ролями с воспитателем, действовать в соответствии с новой игровой позиции. Воспитывать умение выполнять правила культурного поведения и общения.

Предшествующая работа Чтение Д. Родари «Чем пахнут ремёсла?», Б. Заходер «Шофёр», В. Степанов «Шофёр», п/и «Машины».

Роли: Шофёр - пассажир; Пассажир - кондуктор; Пассажир - пассажир (основная роль – ребёнок, дополнительная – воспитатель, смена ролей во время игры).

Атрибуты: Макет машины, руль, билеты

Игровые действия: Шофёр ведёт машину, кондуктор продаёт билеты, люди едут на работу, домой, в гости

Сюжетно-ролевая игра «ДОРОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ» («ВОДИТЕЛИ»)

Цель: Обогащать и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир», «водитель – милиционер». Активизация словаря: правила дорожного движения, пост ГИБДД, регулировщик, перекресток, светофор, пешеходный переход, пассажир, пешеход.

Предшествующая

работа:

Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй». Экскурсия по улице (наблюдение за движением машин) Встреча с работниками ГИБДД с целью ознакомления с профессией. Беседа о правилах дорожного движения. Изучение дорожных знаков. Чтение: С. Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б. Житков «Светофор» и др. Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения. Рассматривание фотоиллюстраций о работе ГИБДД. Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт» Игры на макете «Перекресток» Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги!» Рисование «Соблюдайте правила движения». Аппликация «Машина на светофоре». Ручной труд: изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.

Сюжетно-ролевая игра «ПАРОХОД» Сюжетно-ролевая игра «КОСМОНАВТЫ»

Цель: Расширить и углубить знания детей о работниках водного транспорта. Дать детям сведения о том, какие бывают пароходы, куда они плывут, что перевозят. Воспитывать у детей уважение к труду работников водного транспорта. Активизация словаря: трап, капитан, капитанский мостик, штурвальный, палуба, матросы, пристань, мачта.

Предшествующая

Чтение рассказов о морях, о водном транспорте.
Рассматривание иллюстраций о водных видах транспорта.
Просмотр слайдов или мультфильмов («В порту») о пароходах и работе речного транспорта.
Беседа о труде моряков, о работе водного транспорта.
Дидактическая игра «На суше, на небе, на воде»
Настольная игра-лото «Транспорт»
Аппликация «Пароход на реке»
Ручной труд: изготовление бинокля, рупора, цветных флажков для мачты, спасательного круга.

работа:

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

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

Игровые действия: воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

Сюжетно-ролевая игра «КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

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

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

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

Подготовительная группа

Сюжетно-ролевая игра «ДОМ, СЕМЬЯ»

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

Предварительная работа: Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей.

Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала.

Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся». Рассмотрение семейных фотографий.

Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?».

Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома».

Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки.

Изготовление с детьми атрибутов к игре.

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

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

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы.

Сюжетно-ролевая игра «ДЕТСКИЙ САД»

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

Предварительная работа: наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников детского сада.

Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия в медицинский кабинет, наблюдение за работой медсестры, беседы из личного опыта детей.

Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающим труд работников кухни.

Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду»

Чтение художественной литературы рассказ Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Прослушивание песни «Детский сад» А. Филлипенко.

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

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

Игровые действия: воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду... Муз. руководитель проводит муз. занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Сюжетно-ролевая игра «ПОЛИКЛИНИКА»

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

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).

Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской поликлинике.

Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)

Дидактическая игра «Ясочка простудилась».

Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре.

Лепка «Подарок для больной Ясочки».

Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)

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

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «СКОРАЯ ПОМОЩЬ»

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

Предварительная работа: экскурсия в медицинский кабинет. Наблюдение за работой медицинской сестры (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).

Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в записи.

Чтение художественной литературы рассказы Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенского «Играли в больницу», стихотворение В. Маяковского «Кем быть?».

Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.).

Беседа с детьми о работе врача, медсестры.

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

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

Игровые действия: Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

Сюжетно-ролевая игра «ВЕТЕРИНАРНАЯ ЛЕЧЕБНИЦА»

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

Предварительная работа: экскурсия в медицинский кабинет. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).

Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное».

Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

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

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

Игровые действия: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Сюжетно-ролевая игра «АПТЕКА»

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

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Экскурсия в аптеку.

Беседа с детьми о проведенной экскурсии.

Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.

Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».

Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.).

Дидактическая игра «Ясочка простудилась».

Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения».

Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях.

Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

Роли: водитель, работники аптеки (фармацевты)

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

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

Сюжетно-ролевая игра «МАГАЗИН»

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

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

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

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

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «ХЛЕБОЗАВОД»

Цель: Ознакомление детей с трудом взрослых работающих на хлебозаводе.

Предварительная работа: Беседа о хлебе. Посещение кухни детского сада. Конструирование оборудования для хлебозавода. Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре.

Игровые действия: Директор хлебозавода организует работу сотрудников хлебозавода. Обеспечивает распределение готовой продукции. Занимается вопросами закупки сырья для изготовления хлеба. Контролирует качество работы сотрудников. Пекарь выпекает хлебобулочные изделия разных сортов и разного размера; группируют готовую продукцию по сортам и размерам. Контролёр определяет ассортимент, качество и количество хлебобулочных изделий, контролирует правильность их раскладки, проверяет готовность изделий. Шофёры грузят готовый товар в машины со склада; развозят хлебобулочные изделия по магазинам и ларькам, предварительно определив их количество и размеры.

Сюжетно-ролевая игра «ШОФЕРЫ»

Цель: закрепление знаний и умений о труде шофера, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду шофёра.

Предварительная работа: наблюдения за машинами на улице. Игровая занятость «Шоферы уходят в рейс». Разучивание подвижной игры «Пешеходы и такси». Чтение и рассматривание иллюстраций по теме «Шоферы». Чтение рассказов из книги Б. Житкова «Что я видел?». Постройка гаража для нескольких машин и грузового автомобиля из строительного материала. Постройка из песка мостов, туннелей, дорог, гаражей.

Игровой материал: машины различных марок, светофор, бензозаправочная колонка, строительный материал, рули, фуражка и жезл инспектора ГИБДД.

Роли: шоферы, механик, бензозаправщик, диспетчер.

Игровые действия: игровая ситуация «Поездка по городу», водители такси, автобусов ездят по городу соблюдая правила дорожного движения, строят необходимые помещения для игры.

Сюжетно-ролевая игра «ШКОЛА»

Цель: расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помочь детям усвоить некоторые моральные нормы. Создать образ доброго учителя. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе. Развитие положительного образа школы. Закрепить знания о школьных атрибутах.

Предварительная работа: Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала.

Загадки о школе, школьных принадлежностях.

Чтение детям художественной литературы С. Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу».

Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание...).

Занятие «Создание лесной школы»

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

Роли: ученики, учитель, директор школы, дежурный.

Игровые действия: учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор присутствует на уроке, делает записи в своей тетради. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Дежурный следит за дисциплиной на переменах, проверяет сменную обувь. Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Сюжетно-ролевая игра «ШВЕЙНОЕ АТЕЛЬЕ»

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

Предварительная работа: наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду).

Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа.

Чтение художественной литературы: С. Михалков «Заяц портной», Гринберг «Олин фартук».

Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?»

Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?»

Изготовление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье».

Игровой материал: разнообразные ткани на витрине, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод.

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

Игровые действия: клиенты приходят в ателье, модельер помогает им с выбором модели, фасона. Делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

Сюжетно-ролевая игра «ФОТОАТЕЛЬЕ»

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

Предварительная работа: рассматривание альбома с образцами фотографий. Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата. Рассматривание семейных фотографий. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

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

Роли: фотограф, кассир, клиенты.

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

Сюжетно-ролевая игра «ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

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

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок.

Дидактическая игра «Причешем куклу красиво»

Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

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

Игровые действия: Кассир выбивает чеки. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги.

Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

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

Сюжетно-ролевая игра «САЛОН КРАСОТЫ»

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

Предварительная работа: посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок.

Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво».

Дидактическая игра «Золушка собирается на бал».

Прогулка к ближайшей парикмахерской.

Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «СТРОИТЕЛЬСТВО»

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

Предварительная работа: чтение художественной литературы «Кто построил тот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева.

Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию.

Беседа о технике безопасности на стройке.

Рисование на тему «Строительство дома».

Изготовление атрибутов для игр.

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

Роли: архитектор, строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

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

Сюжетно-ролевая игра «НА ДОРОГАХ ГОРОДА»

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «ПРАВИЛА ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ»

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

Оборудование: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

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

Сюжетно-ролевая игра «МЫ – СПОРТСМЕНЫ»

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «НА СТАНЦИИ ТЕХНИЧЕСКОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ АВТОМОБИЛЕЙ»

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «ПОГРАНИЧНИКИ»

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

Оборудование: граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки.

Игровые действия: воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

Сюжетно-ролевая игра «МЫ – ВОЕННЫЕ РАЗВЕДЧИКИ»

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

Оборудование: элементы военной одежды для детей, оружие.

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

Сюжетно-ролевая игра «ЦИРК»

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

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций о цирке.

Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка.

Экскурсия в цирк.

Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачев.

Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.)

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

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

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

Сюжетно-ролевая игра «ПАРОХОД» – «РЫБОЛОВЕЦКОЕ СУДНО»

Цель: Формировать умение отражать в игре разнообразные сюжеты о жизни и труде людей, закреплять знания о профессиях взрослых на корабле.

Игровые действия: Пароход строят из кубиков, блоков, кирпичиков, мягких модулей, веревки, стульчиков.

Пассажиры отправляются в путешествие по реке. Капитан отдает команды, смотрит в бинокль. Штурвальный ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. Моряки на пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана. Повар -кок готовит обед для команды.

Рыбаки готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. Капитан рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу.

Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в контейнеры, кладут в холодильники. Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед. Капитан по карте смотрит направление судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.

Игровой материал: Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые), компас, карта, сеть рыбацкая, рупор.

Сюжетно-ролевая игра «ПУТЕШЕСТВИЕ В МОСКВУ НА САМОЛЕТЕ»

Цель: Развивать у детей любознательность, расширять знания о Москве – столице нашей Родины, ее достопримечательностях. Углубить и расширить знания детей о работе аэропорта, о сотрудниках аэропорта. Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом и бумагой. Активизация словаря: аэропорт, стюардесса, рация, таможня, экскурсовод.

Предшествующая

Наблюдение за самолетами в небе. Экскурсия в аэропорт. Беседы о труде летчиков, стюардесс, о работе аэропорта. Подвижная игра «Самолеты». Дидактическая игра «Едем, летим, плывем» Рассматривание фотоиллюстраций о Москве. Беседа о Москве – столице нашей Родины. Конструирование: строим самолет из крупного и мелкого

строительного материала. Рисование «Летят самолеты». Аппликация «Самолет» Ручной труд: изготовление стаканчиков для пассажиров самолета, изготовление сувениров для москвичей, изготовление самолетиков для игр на прогулке. Чтение рассказов о летчиках, заучивание стихотворений о Москве.

Сюжетно-ролевая игра «ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА»

Цель: Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге. Дать детям сведения о других городах нашей Родины – Краснодаре, Ростове, Волгограде, Воронеже. Воспитывать уважение к труду работников железнодорожного транспорта. Активизация словаря: перрон, состав, тоннель, шлагбаум, тепловоз, проводник, купе, вагон.

Предшествующая

Экскурсия на железнодорожный вокзал.
Наблюдение за поездами, за работой ж/д вокзала.
Целевая экскурсия к переезду, наблюдение за работой стрелочника.
Беседа о труде работников железнодорожного вокзала.
Чтение рассказов о железной дороге.
Заучивание стихов о железной дороге.
Настольная игра «Железная дорога»
Рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России.
Рисование «Едет поезд»
Ручной труд: изготовление сигнальных флажков для стрелочников.
Рассматривание фотоиллюстраций о железной дороге.

работа:

Сюжетно-ролевая игра «КОСМОС»

Цель: Обогатить и систематизировать знания детей о работе космонавтов, о полетах в космос. Воспитывать любознательность, желание быть похожими на космонавтов. Активизация словаря: космос, космическое пространство, Вселенная, планеты, космический корабль, выход в открытый космос, связь с Землей.

Предшествующая

Рассказ воспитателя о космосе и космонавтах.
Рассматривание фотоиллюстраций о космических ракетах, о работе космонавтов на Земле и в космосе.

работа:

Беседа с детьми о первом космонавте Ю.Гагарине, о первой женщине-космонавте В.Терешковой.

Чтение рассказов и книг на тему космоса.
Рисование «Космическая ракета», Аппликация «Космонавт»
Конструирование : строительство ракеты из крупного строительного материала

Сюжетно-ролевая игра «ИЗОБРЕТАТЕЛИ»

Цель: Знакомить детей с профессиями: конструктор, инженер, архитектор, механик и т.д. Учить детей включать в игру разнообразные сюжеты в новых комбинациях, пояснять партнерам по игре свои ближайшие замыслы о развитии событий в игре. Развивать фантазию, воображение, интерес к познанию окружающего мира, к тому, что человек может создавать предметы и преобразовывать их. Подвести к пониманию общественной значимости труда изобретателей, к пониманию того, что человек – творец, создатель. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

Предварительная работа.

Беседа об изобретателях и ученых (конструкторах, архитекторах и т.д.), о том, какую пользу приносят изобретения (облегчают тяжелый труд, помогают победить болезни, вырастить урожай и т.д.).

Чтение художественной литературы о знаменитых изобретателях: И.П. Кулибин, М.В. Ломоносов, А.С. Попов, первопечатник И. Федоров, садовод И. Мичурин и т.д.

Рассматривание картин, иллюстраций об изобретениях в прошлом и в настоящее время.

Рассказ медсестры о некоторых опасных болезнях, существовавших ранее (чума, оспа, корь, скарлатина и т.д.) и об изобретении вакцины против этих болезней.

Экспериментирование.

Коллективные постройки.

Обучение навыкам действия с атрибутами игры (микроскоп, компас, телескоп, карта и т.д.)

Изготовление атрибутов к игре, уточнить их назначения, вариантов применения.

Игровые действия: Дети за столами в «конструкторском бюро» создают чертежи своих изобретений. В «институте» или в «лаборатории»

испытывают новое лекарство. Сначала прививки делают животным, а потом людям.

Архитекторы делают макеты зданий, мостов (можно также по чертежам).

Астронавты испытывают мощный телескоп: рассматривают звезды или какую-либо планету. Результаты наблюдений записывают в журнал.

Военные испытывают новую технику на полигоне.

Машиностроители испытывают новые модели машин

Сюжетно-ролевая игра «САЛОН СОТОВОЙ СВЯЗИ «УЛЫБКА»»

Цель: Уточнение и расширение представлений детей о способах связи в современных условиях. Формирование представлений детей о работе салона (магазина) сотовой связи через сюжетно-ролевую игру, воспроизвести ролевые действия работников салона сотовой связи.

Предварительная работа.

Беседа о профессиях: «менеджер по продажам», «оператор сотовой связи». Изготовление с детьми атрибутов игры.

Родители проводят экскурсию в салон сотовой связи, изучают характеристики телефонов, помогают в изготовлении атрибутов

Оборудование: сотовые телефоны, аксессуары, чехлы к телефонам, упаковки, компьютеры, бланки счетов, чеки, деньги, кошельки, сим карты, пакеты с символикой телефонной сети, бейджики для сотрудников, рекламные проспекты, журналы, предметы заместители для работы мастера по ремонту сотовых телефонов.

Роли: директор салона связи, продавец – консультант, оператор сотовой связи, мастер по ремонту сотовых телефонов, менеджер по продажам, клиенты (абоненты)

Игровые действия: Клиенты (абоненты) собираются посетить салон сотовой связи с разными целями: купить телефоны, аксессуары к ним, выбрать сотового оператора, отнести телефон в ремонт. Директор салона сотовой связи набирает на работу в салон работников, интересуется работой в салоне, спрашивает мнение клиентов о работе салона, пожеланиях клиентов, выставляет рекламные проспекты и журналы. Продавец-консультант предлагает клиентам различные марки телефонов и аксессуаров к ним.

Оператор сотовой связи рекомендует абонентам сотовую связь, подключает абонента, помогает разобраться в тарифах. Мастер по ремонту

сотовых телефонов принимает заказы на ремонт, ремонтирует телефоны. Менеджер по продажам фиксирует продажи аксессуаров, фиксирует сколько и каких телефонов продано, помогает обслуживать клиентов.

Сюжетно-ролевая игра «АГЕНТСТВО НЕДВИЖИМОСТИ»

Цель: Закреплять знания воспитанников о работе агентства недвижимости, расширять представления детей о профессиях людей, работающих в агентстве недвижимости, знакомить их трудовыми действиями. Развивать коммуникативные умения воспитанников в совместной игровой деятельности; расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения, развивать диалогическую речь.

Предварительная работа: знакомство с профессией администратора, агента по продаже недвижимости, кассира; рассмотрение каталогов по продажам недвижимости, каталогов квартир; знакомство с понятием договор купли-продажи и его необходимости, с личным документом «паспорт». Деятельность родителей: рассматривают особенности квартир и домов, помогают детям разобраться с понятиями: однокомнатная квартира, двухкомнатная квартира и т.д. Знакомятся с детьми с сайтом Авито и т.д

Оборудование: Вывеска названия агентства недвижимости, планшет для администратора, телефон, ноутбуки для агента и кассира, картинки квартир (прихожая, гостиная, спальня, детская), планы квартир, фотографии районов города, договора купли-продажи, банковские карточки картинки домов, кошелек, паспорта, деньги, кассовый аппарат, чековая лента, ручки шариковые, стулья (рядом с администратором, агентом, кассиром), бейджи для администратора, агента, кассира, водителя автобуса, кондуктора, платочки нашейные для кассира, агента и администратора.

Игровые действия: Знакомство с рекламными проспектами. Выбор недвижимости. Обсуждение местонахождения недвижимости. Знакомство с особенностями планировки и оформления. Оформление сделки. Оплата покупки.

Деятельность воспитателей

Проводит беседу о профессии менеджер по работе с недвижимостью.

Помогает распределению ролей.

Вместе с детьми изготавливает атрибуты игры: проспекты, эскизы домов и т.д

Сюжетно-ролевая игра «ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО»

Цель: раскрытие специфики туристического агентства. Углубление знаний детей об окружающем. Формирование понятий о том, что на нашей планете много разных стран и континентов, вызвать познавательный интерес к путешествиям, организовать путешествие в другой город через туристическое агентство.

Оборудование: Глобус, игрушечный телефон, карта мира, билеты на поездку, путёвки, игрушечный компьютер, книги, папка с разными животными и странами, плакат с животными.

Роли: директор агентства, тур-агент, курьер, кассир, клиенты.

Игровые действия: Директор агентства – руководит, налаживает контакты с туроператорами. Тур-агент – работает с клиентами. Отвечает на телефонные звонки в офисе, принимает заказы на тур, занимается его подготовкой и оформлением документов (договор, бронирование мест в отеле, авиабилеты и т. д.). Курьер – оплачивает путевки, привозит, увозит документы, билеты. Кассир – принимает оплату за путевки, билеты, согласно договору.

Сюжетно-ролевая игра «ФЕРМА»

Цель: закрепить знания детей о домашних животных и способах ухода за ними, воспитывать уважение к сельскому труду, воспроизвести в игре быт работников на ферме.

Оборудование: косынки, ведра, муляжи кормушек для животных, забор, фигурки животных.

Роли: доярка, фермер, пастух, тракторист.

Игровые действия: Доярка (доит коров, кормит и поит их); фермер (убирает, чистит, помогает кормить); телятница (ухаживает за телятами); пастух (следит за животными); тракторист (привозит корма).

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ОВОЩЕВОДЫ»

Цель: воспитывать интерес и уважение к профессии овощевода, воспроизвести в игре бытовой и общественный труд взрослых.

Оборудование: машины, инвентарь (ведра, лопаты, грабли, лейка), овощи, зрителям найти свое место.
рассада, земля (ткань), теплица, (пленка, каркас).

Роли: овощевод, шофер, продавец, домохозяйка. **Сюжетно-ролевая игра «ФОТОСТУДИЯ»**

Игровые действия: Шоферы строят гараж, подготавливают машины для перевозки овощей. Овощеводы делают грядки, рыхлят землю, сажают овощи, поливают, собирают. Продавец продает овощи в магазине. Домохозяйка покупает в магазине овощи, варит обед.

Сюжетно-ролевая игра «НА ПАСЕКЕ»

Цель: познакомить с деятельностью, которая происходит на пасеке, закрепить знания о работе пчеловода и цветочницы, воспроизвести в игре быт работников на пасеке.

Оборудование: улии, цветы, лейки, баночки под мед.
Роли: пчеловоды, цветочницы.

Игровые действия: Пчеловоды строят и чинят ульи, продают мед, цветочница ухаживает и сажает цветы.

Сюжетно-ролевая игра «ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН»

Цель: обучать детей умению принимать на себя роль флориста, использовать в игре названия разнообразных комнатных, садовых растений, составлять букеты, знать названия семян овощей, воспроизвести в игре деятельность флориста в цветочном магазине.

Оборудование: искусственные цветы, вазы для цветов, игрушечная касса, бумага для упаковки цветов, бумажные ленты, телефон.

Роли: продавец, флорист, покупатели, курьер.

Игровые действия: Флорист собирает и упаковывает букеты, продавец продает цветы, курьер доставляет цветы.

Сюжетно-ролевая игра «МЫ – АРТИСТЫ ТЕАТРА»

Цель: Закреплять представление детей о театре, о театральных профессиях (артисте, гримере, костюмере), организовать представление в театре.

Оборудование: декорации, костюмы для актеров, игрушечная косметика, афиша, билеты.

Роли: артист, гример, касир, контролер, костюмер, режиссер, зрители.

Игровые действия: Костюмер шьет костюмы, помогает одеться артистам, артисты показывают спектакль, гример делает грим актерам, касир продает театральные билеты, контролер проверяет билеты и помогает

Сюжетно-ролевая игра «ФОТОСТУДИЯ»

Цель: расширить и закрепить знания детей о работе в фотостудии, воспитывать культуру поведения в общественных местах, обслужить всех клиентов в фотостудии.

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

Роли: фотограф, касир, клиенты.

Игровые действия: Касир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии.

Сюжетно-ролевая игра «МАСТЕРСКАЯ ХУДОЖНИКА»

Цель: расширить и закрепить знания детей о функционировании художественной мастерской, посетить и воспроизвести быт художественной мастерской.

Оборудование: маркер, краски, атрибут костюма художника, администратора. Картины жанра: портрет, натюрморт, пейзаж, ватман, мольберт.

Роли: художники, экскурсовод, администратор, посетители.

Игровые действия: Художник рисует картины, экскурсовод предлагает рассмотреть картины и рассказывает о них, администратор договаривается о времени посещения мастерской.

Сюжетно-ролевая игра «ВЕСЕЛЫЕ МУЗЫКАНТЫ»

Цель: Расширять, уточнять, конкретизировать знания детей о деятельности коллектива оркестра, посетить и воспроизвести концерт оркестра.

Оборудование: музыкальные инструменты, палочка дирижера, бабочки для музыкантов-мальчиков и банты для девочек-музыкантов, ноты, пюпитры, искусственные цветы, афиша, билеты на концерт.

Роли: музыканты, дирижер, контроллер, настройщик инструментов, зритель.

Игровые действия: Музыканты получают инструменты у зрителя. Настройщик настраивает инструменты. Музыканты выбирают

музыкальные произведения, которые будут исполнять. Дирижер дает советы музыкантам по исполнению музыки. Контроллер проверяет билеты, продает программки концерта. Зрители занимают места в концертном зале. Конферансье объявляет номера концерта. Музыканты исполняют музыкальные произведения.

Сюжетно-ролевая игра «ЮВЕЛИРНЫЙ МАГАЗИН»

Цель: Закрепление представлений детей о профессии – ювелир посредством сюжетно-ролевой игры, посетить и воспроизвести быт ювелирного магазина.

Оборудование: витрина, ювелирные изделия, весы, униформа продавца и охранника, материалы для изделий (цепочки, бусины, браслеты), упаковка для товара, вывеска магазина.

Роли: Менеджер, продавец-консультант, ювелир, покупатель, охранник, уборщица.

Игровые действия: Ювелир – изготавливает новый и ремонтирует сломанный товар, дает оценку украшениям, взвешивая на весах. Продавец-консультант – раскладывает украшения по категориям, вешает ценники, взаимодействует с покупателями (предлагает, продает товар). Менеджер – определяет работников отдела, выбирает товар, взаимодействует с ювелиром (заказ и ремонт товара) транспортом, нанимает работников в магазин. Покупатель – покупает/возвращает товар. Охранник – охраняет, проверяет пакеты, (арестовывает воров). Уборщица – протирает витрины, полы.

Сюжетно-ролевая игра «АРХИТЕКТУРНОЕ АГЕНТСТВО»

Цели: закреплять представления детей о профессии архитектора: как, где и с каким материалом работает в сравнении с профессией строителя; формировать умение самостоятельно создавать схему будущей конструкции, построить город для кукол.

Оборудование: план-схема микрорайона, плоскостные и объёмные макеты зданий, малых архитектурных форм (остановок, заборчиков, фонарей, скамеек, детских горок, качелей, фонтанов); модели машин, разъемных деревьев (ствол, крона), клумб; макет улицы (пешеходные переходы, перекрестки).

Роли: архитектор, строительная бригада, дорожная служба, служба озеленения и культурных центров города.

Игровые действия: Архитектор – приносит чертеж города, руководит строительством города. Строительная бригада – строят различные здания (вокзал, магазин, театр больницу и др.). Дорожная служба – расстилает дорогу с дорожной разметкой, устанавливает светофоры, дорожные знаки, транспорт, отмечает стоянку. Служба озеленения и культурных центров города – высаживает газонную траву, клумбы, сажает деревья, устанавливает памятники, возводит фонтан, устанавливает скамейки, фонари.

Сюжетно-ролевая игра «ПОЧТА»

Цель: воспитание уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете, воспроизвести в игре быт работников почты.

Оборудование: сумки почтальонов; конверты; открытки; газеты, журналы; посылки; подписные листы; бланки; справочные журналы; печати, штампы.

Роли: почтальон, сортировщик, оператор, водитель.

Игровые действия: Почтальон разбирает письма, журналы, газеты, некоторые письма регистрирует в журнал, ставит печать на письма, почтовые открытки. После этого укладывает все в почтовую сумку и отправляется разносить по адресам. Сортировщик сортирует письма, газеты, журналы. Оператор оформляет посылки, и так же обслуживает посетителей почты. Водитель подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли.

Сюжетно-ролевая игра «РЕДАКЦИЯ»

Цель: Показать, что труд работников редакции — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни, воспроизвести ролевые действия работников редакции.

Оборудование: фотоаппараты, макеты журналов, блокноты, фотографии, фотопленка, пишущая машинка, компьютер, рисунки.

Роли: корреспонденты, фотокорреспонденты, художники-дизайнеры, печатники, главный редактор, участники интервью.

Игровые действия: Корреспонденты берут у детей интервью, записывают на диктофон. Фотокорреспонденты делают снимки, печатают фотографии.

Художники-дизайнеры оформляют газету перед тем, как отправить ее в типографию для печати. Главный редактор следит за работой всех сотрудников редакции, за процессом подготовки газеты в печать. Печатники вместе с художниками-дизайнерами «печатают» (оформляют) газету. Участники интервью рассказывают о своем детском садике, высказывают пожелания.

Сюжетно-ролевая игра «ОТДЕЛЕНИЕ БАНКА»

Цель: Формирование элементарных знаний об экономике, о структуре работы отделения банка, как учреждения, где хранятся деньги через сюжетно – ролевую игру, воспроизвести ролевые действия работников отделения банка.

Оборудование: таблички-вывески «Банк», «Управляющий», «Кассир - оператор», «Терминал». Стол для администратора-управляющего, кассира-оператора, кассовый аппарат, ноутбуки, бейджи, ручки, телефоны, бланки для оформления кредита, квитанции.

Роли: администратор – управляющий, кассир-оператор, консультант, охранник, клиенты (посетители).

Игровые действия: Администратор-управляющий нанимает на работу сотрудников, дает консультации клиентам, наблюдает и помогает сотрудникам в работе, оформляет кредит. Кассир-оператор принимает оплату за коммунальные платежи, выдает пластиковую карту, деньги на кредит, считает деньги, передает управляющему. Клиенты получают консультацию у управляющего банком о получении карты и кредита, получают деньги и карту, снимают деньги с карты в терминале, оплачивают коммунальные платежи, посещают кафе и супермаркет. Консультант встречает клиентов на входе, интересуется, какую операцию они хотят произвести, дает консультацию о получении услуг терминала. Охранник обеспечивает порядок в отделении банка, следит за временем работы отделения банка.