|  |  |
| --- | --- |
| **Картотека №**  **Сюжетно-ролевые игры**  ***(средний-старший возраст)***  Воспитатель: Дубровина В.Ф.  СОДЕРЖАНИЕ  ***Сентябрь 1 неделя «День знаний»***  №1 ,№2,№3 С/р игра «Школа»  №4Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»  №5 С/р игра «Волшебники»  №6 С/р игра «Исследователи»  №7 С/р игра «Детский сад»  №8 С/р игра «Экскурсия в оранжерею» + «Детский сад» +«Автобус»  ***Сентябрь 2неделя «ПДД»***  №1 С/р игра « На дорогах города»  №2 С/р игра «Правила движения»  №3,№4 С/р игра «Улица»  №5 С/р игра «Водители. Гараж»  №6,№7 С/р игра «Транспорт» - ГИБДД»  ***Сентябрь 3-4неделя «Золотая осень»***  №1 С/р игра «Собираемся на прогулку»  ***Октябрь 1неделя «Неделя здоровья»***  №1 С/р игра  №1 С/р игра  №1 С/р игра  №1 С/р игра  ***Октябрь 2-3неделя «*Урожай собирай.*»***  №1 С/р игра  №1 С/р игра  №1 С/р игра  ***Октябрь 4-5неделя «*Осень в лесу.*»***  №1 С/р игра | |
| **Раздел**  **Период**  **Тема** | **Сюжетно ролевые игры** |
| Монито  ринг  Осень  **Сентябрь**  1-я неделя  **«День знаний»** | **№1 Сюжетно-ролевая игра «Школа»**  **Цель:**   * уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, * воспитать желание учиться в школе, уважение к труду учителя, * расширить словарный запас детей: «школьные принадлежности», «портфель», «пенал», «ученики»и т.   **Оборудование:**  Ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел,  указка.  **Возраст: 6–7 лет.**  **Ход игры:**   * воспитатель предлагает детям поиграть в школу. * Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. * По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. * Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. * На другом уроке другой Учитель. * Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.   **№2 Сюжетно-ролевая игра «Школа»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Знакомство и приучение дошкольников к режиму школьной жизни.   **Игровой материал.**  Строительный материал, тетради, учебники, ручки, карандаши, звонок, портфели, пеналы, картон.  **Подготовка к игре.**  Экскурсия в школу, беседа с работниками школы: учителем, директором, вахтером, уборщицей, буфетчицей, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг по теме «Школа». Показ фильма или мультфильма о школьной жизни. Беседа по картине «На уроке». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: портфелей, пеналов, маленьких тетрадей, альбомов для рисования, маленьких палочек, картонных фигурок.  **Игровые роли.**  Учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица.  **Ход игры.**  Подготовку к игре педагог может начать с беседы о том, что дети через год пойдут в школу: «Кто будет хорошо считать, играть, рассказывать, хорошо вести себя, тот пойдет в школу».  Об экскурсии в школу воспитатель предупреждает детей за несколько дней, чтобы они ждали ее, чтобы у них создалось особое, приподнятое, даже немножко торжественное настроение: «Пройдет четыре дня, и мы пойдем на экскурсию в школу. Надо хорошо себя вести. В школе мы с вами посмотрим, как ребята хорошо сидят на занятиях, учатся, как отдыхают после занятий на перемене».  Педагог заранее договаривается в школе о времени экскурсии, чтобы ребят там ждали и приветливо встретили. Очень хорошо, если школьники приготовят малышам какие-нибудь поделки из бумаги, картона. Прийти в школу нужно во время урока, и пока все школьники в классах, педагог проводит детей по коридору, показывает им, как много в школе классов, рассказывает, что во всех учатся дети, что сейчас в коридоре никого нет, потому что идет урок, ребята занимаются: они пишут, читают, рассказывают, считают. Когда урок закончится, прозвенит звонок, и ребята выйдут из классов, будет перемена. Также воспитателю надо показать ребятам, что в школе очень чисто, школьники не пачкают полы, стены, не сорят. Они вытирают ноги при входе в школу, сами моют пол, подметают, убирают. Они дежурят в раздевалке, классе, коридоре. Надо показать детям буфет, зал, кабинет врача, мастерскую и рассказать об их назначении.  Потом детей следует повести в класс и показать, как школьники сидят за партами, как аккуратно на парте сложены тетради и книги, а на крючке висят портфели, показать, в каком порядке у детей тетради и учебники - чис­тые, целые, обернуты в обложки. Дети должны увидеть, как ученики встают, здороваясь и прощаясь, если в класс входят или из класса выходят взрослые, как поднимают руку, если хотят ответить, как встают, отвечая учительнице.  Когда школьники подарят малышам свои поделки, надо, чтобы те не забыли их поблагодарить. После того, как прозвенит звонок, воспитатель должен объяснить дошкольникам, что урок закончился и школьники сейчас пойдут отдыхать на перемену в коридор, а дежурный! откроет форточку, вытрет доску и приготовит класс к новому уроку. Нужно показать, как строем, спокойно, не толкаясь, ребята выходят из класса в коридор, ходят по коридору, играют, как по звонку строятся возле своего класса и дежурный впускает их в класс, как они встают, приветствуя входящего учителя. После этого гости должны поблагодарить хозяев, попрощаться и пригласить их к себе в детский сад.  После экскурсии педагогу надо рассмотреть с детьми открытки, картинки, на которых изображена школьная жизнь, объяснить ребятам непонятное, задать вопросы, составить рассказы. Затем можно предложить детям на­рисовать рисунки на тему «Школа».  Через день или два во время прогулки педагог может подойти с ребятами к школе и рассказать им, что школа новая, красивая, светлая, ее строили много рабочих, чтобы детям было удобно учиться, что школу надо беречь. Нужно показать детям, как одни дети уходят из школы, другие идут на занятия (если есть вторая смена). На занятиях воспитателю совместно с детьми надо изготовить ряд вещей, нужных для игры в «школу»: склеить портфели, пеналы, сделать маленькие тетради, альбомы для рисования, покрасить маленькие палочки, превратив их в ручки, и положить вместе с маленькими карандашами в пеналы, а пеналы - в портфели и т. д. Воспитателю следует объяснить детям и показать назначение всех школьных принадлежностей, чтобы процесс изготовления игровых предметов был осмысленным. Также ребята готовят кукольные фигурки, вырезают их из картона, рисуют одежду. Когда все приготовления к игре будут сделаны, педагогу с детьми хорошо рассмотреть картинку, на которой изображен какой-нибудь эпизод из школьной жизни. Можно показать ребятам фильм или мультфильм о школе. В начале игры педагог предлагает детям построить школу. Можно дать им для этого рисунок с образцом, а можно положиться на выдумку детей. Когда школа будет построена, надо устроить в ней класс и коридор, затем оборудовать класс, расставив в нем парты и стол для учительницы, сделанные из крупного строительного материала или склеенные из картона. Затем педагог раздает ребятам картонные фигурки и говорит: «Вы папы и мамы. Это ваши дети. Им надо учиться в школе. Нужно купить в магазине портфели, тетради, альбомы, карандаши пластилин, пенал; в парикмахерской подстричь дочку или сына; сходить к доктору. Он посмотрит, здоровы ли дети. Если дочка или сын больны, надо вылечить, а потом вести в школу. Затем папы и мамы должны привести детей в школу, потому что дети еще не знают дороги».  После этого игра начинается. Дети идут в магазин за покупками, потом в парикмахерскую, в поликлинику. Когда папы и мамы приводят своих детей в школу, там их встречает учительница (первый раз эту роль берет на себя воспитатель). Учительница здоровается с детьми, знакомится с ними и говорит, что она будет их учить. После этого предлагает родителям попрощаться с детьми и уводит детей в школу, где объясняет им, показывая класс, что они будут здесь учиться писать, считать, рисовать, лепить, потом ведет их в коридор, зал и т. д., по пути рассказывая, что и где они будут делать. В классе учительница рассаживает детей за парты, вешает их портфели на место и начинает урок. Во время перемены дети выходят из класса, ходят по коридору, играют, завтракают в буфете и т. д.  Дети участвуют в игре с картонными куклами, наблюдают за тем, что делает воспитательница, которая обыгрывает игрушки. Игра в «школу» заканчивается тем, что детей отпускают домой, их встречают родители, они готовят с ними уроки.  При последующем проведении игры воспитатель предлагает ребятам поиграть самостоятельно. Воспитатель внимательно следит за игрой и в случае необходимости советом или своим участием оказывает помощь в разви­тии замысла, сюжета игры.  Затем педагог может предложить детям играть в «школу» без кукол. Дети распределяют игровые роли - учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица; они договариваются о том, что все роли будут разыгрывать поочередно. Затем обсуждают, какие у них сегодня будут уроки. Игра начинается. Учитель ведет уроки, ставит оценки, ученики выполняют все его требования; директор присутствует на уроке, следит за его ходом, за поведением учеников и делает записи в своей тетради; уборщица убирает коридор, вахтер дает звонок. После проведения всех уроков по расписанию роли меняются. Воспитатель может посоветовать ребятам следующие сюжеты игры: одним детям взять с собой в школу завтрак, другим - позавтракать в школьном буфете, напомнить всем детям не опаздывать на урок, слушаться учительницу, осторожно переходить улицу по дороге в школу, устроить в школе праздник - украсить класс и подготовить выступления, пригласить на праздник малышей из детского сада (детей из другой группы) и т. д.  После каждой игры воспитатель проводит обсуждение. Если в разыгрывании ролей дети допускают ошибки, нарушают внутренние правила игры, например, учитель кричит на детей, часто их наказывает, директор и убор­щица не знают, что им делать в игровых ролях, педагог наталкивает детей на мысль о более правильном и интересном ролевом поведении. Лучше, если педагог возьмет на себя роль директора. Это позволит ему обогатить содержание игры непосредственно в воображаемой ситуации. Он вызовет к себе в кабинет учителя и посоветует ему, как нужно вести себя с детьми, как организовать игры и хороводы с детьми на переменах; поможет правильно составить расписание уроков; пригласит на работу учителей-предметников по физкультуре, ритмике, пению (чтобы многие дети смогли побывать в активных ролях).  **№3 Сюжетно-ролевая игра «Школа»**  (стр. 127, Краснощекова Н.В.)  **Цель:**   * Формир-ние умения творчески развивать сюжет игры. * Обучение детей справедливо распределять роли в играх. * Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.   **Подготовка к игре:**   * Экскурсия в школу. * Беседа с учителем 1-го класса. * Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. * Совместные игры с детьми подготовительной группы.   **Игровой материал, оборудование:**   * Куклы, * мебель, * строительный материал * , игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), * предметы-заместители.   **Игровые роли, действия:**  Учитель, ученики.  **№4Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»**  **Задачи:**   * развивать у детей умение * самостоятельно развивать сюжет игры; * согласовывать тему; * распределять роли. * Способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений. * Формировать правильные взаимоотношения детей в коллективе.   **Роли** Ролевые дейтвия  **Заведующая**  Организует и контролирует работу персонала; устраняет конфликты; делает заявки на приобретение новых книг; готовит выставки и встречи с читателями.  **Библиотекарь**  Выписывает формуляры, выдаёт и принимает книги; помогает подобрать необходимые книги, беседует с читателями о прочитанном; участвует в работе выставок и встреч с читателями.  **Читатели**  Берут и сдают книги; расписываются в формулярах; участвуют в организованных для них встречах  **Продавец в книжном магазине**  Выдаёт книги из магазина; разгружает их  **Шофёры**  Привозит книги из магазина; разгружает их.  **Построение ролевого диалога**  Заведующая  Библиотекарь  Читатели  Шофёр  Продавец в книжном магазине  **Заведующая**  Рассказывает о пожеланиях читателей.  Совместно готовят выставки и встречи  Дают советы по работе библиотеки  Принимают участие в выставках и встречах  Принимает накладную.  Отчитывается за товар по накладной  Рекламирует свой товар (по телефону)  **Библиотекарь**  Распределяет и контролирует работу.  Разрешает конфликты  Общаются.  Готовят выставки и встречи.  Заботятся о книжном фонде.  Расписываются в формулярах.  Просят подобрать литературу.  Благодарят за помощь.  **Читатели**  Организует выставки, встречи.  Беседует о том, как им нравится обслуживание.  Выписывает формуляр.  Выдаёт книги, записывает в формуляр.  Беседует о прочитанном.  Помогает подобрать нужную литературу.  Общаются, беседуют о прочитанном.  Участвуют в выставках, встречах.  **Шофёр**  Выписывает накладную.  Проверяет привезённую литературу по накладной.  Набирает литературу по накладной.  Упаковывает  **Продавец в магазине**  Договариваются о необходимой литературе по телефону.  Предъявляет накладную.  Загружает и разгружает товар.  **№5 Сюжетно-ролевая игра «Волшебники»** (стр. 171, Краснощекова Н.В.)  **Цель:**Воспитание у детей чуткости, стремления проявить заботу и внимание к окружающим.  Подготовка к игре:   * Чтение сказок * . Этическая беседа «Добрые волшебники». * Изготовление подарков для малышей. * Подготовка к концерту.   Игровой материал, оборудование:  Карандаши, бумага, картон, пластилин и др.  **№6 Сюжетно-ролевая игра «Исследователи»**  (стр. 56, Виноградова Н.А.  **Цель:**   * Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. * Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда. * Учить моделировать игровой диалог   **Подготовка к игре:**   * Беседа по теме, * рассматривание иллюстраций о работе спасателей, * чтение художественной литературы.   **Игровой материал, оборудование**:  Наборы для лаборатории,  микроскопы,увеличительные стекла, различные насекомые (пластм.), природные материалы, стаканчики, пробирки,  насос  **Игровые роли, действия:**   * Выбор объекта исследований, * создание лаборатории, * проведение опытной работы, * фотографирование, * съемки промежуточных результатов * , научный совет, * подведение итогов исследований.   **№7 Сюжетно-ролевая игра «Детский сад»**  **Цель:**   * Учить детей распределять роли, * выполнять игровые действия в соответствии с взятой ролью, не выходить из взятой роли до конца игры; * учить вести ролевые диалоги.   ***Экскурсия по детскому саду.***   * Наблюдение за работой воспитателя, няни и др. работников детского сада.   **Беседа: «Кто и как работает в нашем саду».**  Игра «Режим дня».  Чтение рассказов и стихов о детском саде:  «Про себя и про ребят»,  «Зазвонил будильник» Г.Ладонщиков;  «Как Антон полюбил ходить в детский сад» В.Зернова.  «За обедом» С.Баруздин.  Рисование на тему: «Детский сад»  **Внесение атрибутов для организации игры;**  Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», телефон, муз.инструменты, спортивный инвентарь, предметы – заместители.  ***Перед игрой распределяются роли:***  воспитатель, няня, медсестра, повара, муз.работник, физрук,  заведующая и др.  **В роли детей могут быть куклы или другие игрушки.**  **ХОД ИГРЫ**  Приём детей в детский сад, проведение зарядки, няня идёт за завтраком, воспитатель читает сказку, завтрак, проведение муз.занятия, физкультурного и др, прогулка, обед, сон и т.д. По ходу игры воспитатель следит за взаимоотношениями с детьми, создаёт проблемные ситуации, помогает найти выход из сложных ситуаций.  **№7 Сюжетно-ролевая игра «Экскурсия в оранжерею» + «Детский сад» +«Автобус»**  **Цель:**   * Продолжать учить детей творчески развивать сюжет игры, * объединять несколько сюжетов; * закрепить знания о росте и развитии растений, о способах ухода за ними, * познакомить с новой ролью – садовник, с игровыми действиями, соответствующие роли садовника и роли экскурсовода, * воспитывать любовь и стремление заботиться о растениях.   Занятия:***Природный мир: «Цветы»***  ***Конструирование:*** «Красивые цветы» (из природного материала)  ***Аппликация***: «Нарцисс»  ***Рисование:*** «Букет нарциссов»,«Красивые цветы»  Рассматривание иллюстраций по теме.  Чтение и заучивание стихов по теме.  Составление альбома на тему: «Цветы»  **Оборудование:**  Иллюстрации растений, растения уголка природы, билеты,  фартук для садовника, инструменты по уходу за растениями.  **Ход игры:**  Приём детей в детский сад, проведение зарядки, няня идёт за завтраком, воспитатель сообщает, что после завтрака они отправятся в оранжерею, завтрак, поездка в оранжерею на автобусе, покупка билетов, экскурсия по оранжереи: экскурсовод вначале воспитатель, в последующих играх ребёнок, дети наблюдают за трудом садовников, за тем как они ухаживают за растениями,  Садовник рассказывает как часто нужно поливать растения, какими полезными свойствами обладает то или иное растение, дети по ходу экскурсии задают вопросы; возвращение в детский сад на автобусе, делятся впечатлениями, обед, сон ….. |
| 2-я неделя  **«ПДД»** | **№1 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.  **Возраст: 5–7 лет.**  **Ход игры:**  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.    **№2 Сюжетно-ролевая игра «Правила 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 – полицейская фуражка, палочка,  радар; водительские удостоверения, техталоны.  **Возраст: 6–7 лет.**  **Ход игры:**  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.  **№3 Сюжетно-ролевая игра «Улица»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры * . Закрепление названий машин, правил поведения на улице и в общественном транспорте.   **Игровой материал.**   * Картонные дома, вывески, фигурки людей, игрушки-машины, светофор, рули.   **Подготовка к игре**.   * Тематические прогулки - экскурсии по улице. * Беседы с использованием иллюстративного материала. * Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. * Просмотр фильмов и фрагментов на тему «Улица».   **Игровые роли.**  Пешеходы, шоферы, милиционер, дворник и др.  **Ход игры.**   * Перед игрой проводится большая предварительная работа.   **Подготовка к игре начинается с проведения нескольких прогулок по улице.**  **На первой прогулке** воспитатель показывает детям улицу и обращает внимание детей на то, что на улице много домов - новых и старых, очень высоких и низких, разного цвета и размера; также можно посчитать с детьми этажи у нескольких домов. Далее педагог объясняет, что дома на улице различаются потому, что в одном живут люди, в другом находится театр, в третьем -ателье или почта, в четвертом - магазин, в пятом - фотоателье или салон красоты, и т. д.  После этой прогулки воспитателю нужно закрепить все, что они видели; это можно сделать, рассматривая картинки, открытки и рисунки, на которых изображена улица с домами. Затем на занятии педагог может предложить детям нарисовать различные дома, находящиеся на улице; из строительного материала воспитатель советует построить рядом много разных домов и сделать, улицу; на занятиях по конструированию детям раздаются выкройки домов разной величины, сделанные из бумаги нескольких цветов. Под руководством воспитателя дети должны склеить из этих выкроек дома, наклеить на них двери и окна или нарисовать их. Педагог может посоветовать на одном доме окна наклеить в один-два ряда - в этом доме будет всего один-два этажа; на другом наклеивают четыре-пять рядов окон - это соответственно четырех- или пятиэтажный дом. Потом воспитатель раздает детям вывески, которые они наклеивают над дверями домов: «Школа», «Детский сад», «Ателье», «Почта», «Библиотека», «Аптека», «Салон красоты», «Больница» (или «Поликлиника»), «Магазин», «Булочная», «Фотоателье», «Кино» (или «Театр»), «Цирк». Каждый ребенок должен сделать на занятии один дом. Так получается целая улица.  **На второй прогулке** педагогу надо показать детям, как много на улице разных машин: на одних ездят люди, на других возят мороженое, на третьих - молоко, четвертые убирают снег или, если дело происходит летом, поливают улицу, подметают. Есть машины, на которых возят больных. Показав детям городской транспорт, следует рассказать, что эти машины возят людей на работу, домой с работы, в цирк, кино, детей в детский сад или в школу, а также объяснить, как надо себя вести в троллейбусе, автобусе, трамвае и т. д. (не кричать; не толкаться, уступать место старым и больным и т. д.).  После второй прогулки педагогу следует побеседовать с детьми о транспорте, показать на иллюстративном материале изображения машин разных видов: легковых, грузовых, самосвалов, для перевозки молока, хлеба, машин, поливающих и подметающих улицу, убирающих снег, автобусов, троллейбусов, трамваев и т. д. Кроме того, с детьми можно рассмотреть рисунки, на которых изображено внутреннее помещение автобуса или троллейбуса, чтобы дать представление, что происходит внутри. Показ такой картинки воспитатель может сопровождать следующим рассказом: «Кондуктор дает билет, девочка уступает место бабушке: бабушке трудно стоять, она старенькая; вот сидит мама с малышом на руках, ей уступили место: малыш маленький, его будут толкать, а маме тяжело его держать на руках; инвалиду тоже надо уступить место; надо помогать пожилым людям сойти с автобуса или троллейбуса». После этого педагог может предложить вниманию детей рисунок с отрицательным содержанием: в автобусе сидит мальчик, а рядом стоит старушка, и спросить ребят, правильно ли ведет себя мальчик, воспитанный ли он и почему дети думают, что он невоспитанный.  На занятии педагог предлагает ребятам нарисовать какую-нибудь из тех машин, которые они видели на улице. В конце занятия следует показать детям все рисунки, называя изображенные на них машины и закрепляя названия. Во время свободных игр детей педагогу нужно собрать все машины, какие имеются в группе, и превратить часть из них в специализированные: к одному металлическому грузовику сделать картонный кузов с надписью «Продукты», к другому - свернутый трубкой картон и надписать «Квас», к легковой машине приклеить маленький красный крест - на ней будут возить больных. Затем педагог может посоветовать детям построить из строительного материала несколько домов (улицу) и поиграть с ними и машинами: возле больницы дежурит«Скорая помощь», грузовик возит в магазин вылепленные из пластилина овощи и фрукты, в продуктовый магазин на специальной машине из пекарни привозят хлеб, бублики, печенье, булки, по улице едет маршрутное такси.  На третьей прогулке по улице педагог должен рассказать детям о пешеходах: на улице много людей, они идут и на работу, и с работы, и в зоопарк, и в магазин, и в больницу. Возле магазина можно показать ребятам людей, которые заходят туда за покупками, у кинотеатра - тех, кто спешит на очередной сеанс, около школы - школьников, которые идут учиться, и т. д. Также надо сказать детям, что людей на улице много, все спешат, поэтому по ней надо ходить так, чтобы никому не мешать. После этого воспитатель сообщает детям некоторые правила, которые нужно соблюдать на улице: на улице нельзя бегать, играть, ходить надо спокойно, не толкая прохожих, только по тротуару, по дороге ходить нельзя - там едут машины, автобусы, троллейбусы.  После такой прогулки в группе педагог вместе с детьми может рассмотреть картинки, где нарисованы пешеходы на улице. Рассматривая изображенных людей, нужно рассказать о них: «Вот идут школьники с портфелями, они торопятся в школу; вот дедушка идет в магазин, у него в руках большая сумка; вот тетя идет к остановке троллейбуса, она спешит на работу; вот мама гуляет с малышом, показывает ему улицу, дома, машины; вот мальчик несет мяч, он идет на футбольное поле, будет играть с друзьями в футбол» и т. д. Очень хорошо показать детям картинку, на которой изображено, как ребята помогают старушке нести тяжелую сумку или переводят ее через дорогу. Также можно показать рисунок, где изображен мальчик, который поднимает с тп«-туара бумажку и бросает ее в урну.**На занятии лепкой** воспитателю нужно предложить каждому ребенку вылепить из пластилина кого-нибудь из людей, которых они видели на улице. Нужно напомнить детям: «Можно лепить девочку с портфелем, папу и маму, можно тетю с сумкой или милиционера». После занятия педагог с детьми рассматривает изделия, дают каждому из них оценку.**На четвертой прогулке** педагог показывает детям, как пешеходы переходят улицу, останавливаются на перекрестке у светофора, ждут пока зажжется зеленый свет, как они смотрят сначала налево, а дойдя до середины дороги - направо. Затем ребятам нужно объяснить, что нельзя перебегать улицу, а надо переходить ее спокойно. Также на улице следует показать детям милиционера и рассказать, почему он следит за порядком: чтобы все шли спокойно, не бегали по мостовой, переходили улицу только по пешеходным дорожкам при зеленом свете, а при красном стояли, не играли на дороге, не сорили, бумажки бросали не на тротуар, а в урны. Воспитатель может продолжить свой рассказ тем, что на улице должно быть всегда чисто, «поэтому улицу убирают дворники, подметают, поливают, зимой чистят тротуары от снега. Дорогу убирают машины и т. д. После этого педагог может перевести детей через дорогу с целью научить ребят правильно переходить улицу.  После этой прогулки-экскурсии взрослому надо показать детям изображение перекрестка, рассмотреть переходящих улицу пешеходов, спросить у детей, какой, по их мнению, сейчас свет на светофоре и почему они так считают. В беседе педагог должен закрепить тевпечатления и знания, которые дети получили во время прогулки.Педагог также может предложить детям нарисовать перекресток, светофор и машины или пешеходов на перекрестке, затем провести с ними подвижную игру, распределив роли милиционера, водителей и пешеходов. Милиционер стоит на перекрестке и с помощью воспитателя руководит движением машин и пешеходов.Впоследствии после четырех прогулок педагог может провести с детьми беседу по большой картине, на которой изображены и разные дома, и пешеходы, и идущий транспорт, и перекресток с милиционером, светофором, переходящими улицу людьми. Также хорошо показать детям и фильмы или фрагменты по теме «На улице».Для игры в «улицу» кроме склеенных детьми домов и вылепленных ими из пластилина фигурок воспитатель совместно с детьми должен приготовить и другие атрибуты: картонные фигурки пешеходов, урны, светофор (с одной стороны на нем будет красный свет, с другой - зеленый, время от времени светофор нужно поворачивать), игрушечные трамваи, троллейбусы, автобусы и др.После подготовки и предварительной работы к игре воспитатель говорит детям, что они будут играть в «улицу», но для этого сначала надо ее построить. Педагог раздает домики, он предлагает детям сделать ровную, красивую улицу, советует (если дети испытывают затруднения), как лучше расположить на ней дома. Когда все готово, воспитатель говорит, что улица не бывает пустой: по тротуарам идут люди, а по мостовой едут машины. Он предлагает детям сделать на улице тротуары, людей. Воспитатель рассказывает о «жизни» улицы и предлагает детям по ходу повествования совершать те или иные действия: «Первым на улицу приходит дворник. Он смотрит, чистый ли тротуар, не насорил ли кто, и подметает тротуар. Света, помоги дворнику подмести этот тротуар, а ты, Рома, помоги убрать другой тротуар. (Дети берут фигурки дворников и подметают улицу.). Вот, молодцы, теперь оба тротуара чистые. Приезжают машины - они убирают проезжую часть - сначала одна подметает, а потом другая поливает, чтобы дорога тоже была чистая. Женя, ты шофер. Подмети своей машиной дорогу. Алеша тоже шофер. Он сейчас польет дорогу водой. (Ребята двигают машины и убирают дорогу.). Теперь улица чистая. Утро. Шоферы едут на машинах, на улицах много машин. (Дети вывозят на улицу машины.). Вот идут в детский сад дети. Давайте поможем им дойти быстро. (Фигурки ребят проходят к детскому саду, и их ставят за зданием, как будто они вошли внутрь.). На улице появляется много людей: они идут в магазин, к доктору, на работу. (Ребята играют с фигурками - двигают их вдоль улицы, пешеходы заходят в дома и т. д.). Воспитатель во время игры не должен показывать детям игровые действия. Его задача -объединить все игровые действия детей общим замыслом и помочь им реализовать его, развить сюжет игры.  Форма игры в виде рассказа воспитателя, иллюстрируемого игровыми действиями детей, помогает детям полностью овладеть и замыслом, и содержанием игры. Эта форма игры служит хорошей подготовкой к ролевой игре на эту тему, ребенок в ней учится вычленять и дифференцировать отдельные ролевые действия, проявляет самостоятельность в обыгрывании роли.  После такой подготовки педагог призывает ребят брать на себя определенные роли (шофера, дворника, милиционера, воспитательницы, продавца в магазине ит. д.), в соответствии с которыми и будут действовать в процессе игры.  Далее, развиваясь, игра может быть объединена с другими игровыми темами: «Магазин», «Школа», «Детский сад», «Шоферы», «Поликлиника» и др.  **№4 Сюжетно-ролевая игра «Улица»**  (стр. 173, Краснощекова Н.В.  **Цель:**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Закрепление названий машин, правил поведения на улице и в общественном транспорте.   **Подготовка к игре:**   * Тематические прогулки – экскурсии по улице. * Беседы с использованием иллюстративного материала * . Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. * Просмотр фильмов и фрагментов на тему «Улица».   **Игровой материал, оборудование:**   * Картонные дома, * вывески * , фигурки людей, * игрушки-машины * , светофор, * рули.   **Игровые роли, действия**  Пешеходы, шоферы, милиционер, дворник и др  **№5 Сюжетно-ролевая игра «Водители. Гараж»**  (стр. 49, Виноградова Н.А.)  **Цель:**   * Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, * отражать взаимоотношения между играющими. * Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, * пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, * заботиться о сохранности техники, * закреплять знание правил дорожного движения. * Развивать память, речь детей.   **Подготовка к игре:**   * Беседа о работе водителей. * Рассматривание иллюстраций по теме «Водители. * Гараж». Чтение литературы по теме. * Изготовление атрибутов к игре.   **Игровой материал, оборудование:**  Рули, планы, карты, схемы дорог, различные документы (права, технические паспорта автомобилей), наборы инструментов для ремонта автомобилей, дорожные знаки, светофор,страховые карточки, автомобильные аптечки,  телефоны.  **Игровые роли, действия:**   * Диспетчер выдает путевые листы водителям; * водитель отправляется в рейс, * проверяет готовность машины, * заправляет машину; * при необходимости механиком производятся ремонтные работы; * оказывает необходимую помощь товарищу; * доставляет груз по назначению; * приводит машину в порядок; * возвращается в гараж.   **№6 Сюжетно-ролевая игра «Транспорт» - ГИБДД»**  **Цель:**   * Продолжать учить детей распределять роли и действовать согласно принятой роли; * закреплять знания детей о правилах дорожного движения, * учить ориентироваться по дорожным знакам.   ***Беседы на тему:***   * «Знай и выполняй правила уличного движения» * «Зачем нужны дорожные знаки»   Чтение:   * «Автоинспектор», * «Шофёр» Н.А.Кнушевицкая.   **Оборудование:**   * Рули, * дорожные знаки, * светофоры, * жезл, * свисток, * флажки для регулировщика, * различные документы (права, технические паспорта автомобилей).   **Ход игры:**  Детям предлагается выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города, а остальные дети – автомобилисты. По желанию распределяют роли работников бензозаправки и автомастерской. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.  **№7 Сюжетно-ролевая игра « ГИБДД»**  (стр. 51, Виноградова Н.А.)  **Цель:**   * Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. * Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, * закреплять представления об их значении для жизни города, * условия труда и взаимоотношениях «инспектор – водитель», «инспектор – пешеход». * Развивать диалогическую речь.   **Подготовка к игре:**   * Экскурсия к проезжей части * , рассматривание иллюстраций по теме, * чтение художественной литературы, * п/и «Красный, желтый, зеленый», * д/и «На дороге».   **Игровой материал, оборудование:**   * Жезлы, * свистки, * дорожные знаки, * светофоры, * водительские права.   **Игровые роли, действия:**   * Определение места работы инспекторов * , работа с планами; инспектор – водитель; инспектор – пешеход; * оформление документов на машину; * отчет инспекторов начальнику ГИБДД |
| 3-4-я неделя сентября  **«Золотая осень»** | **№1 Сюжетно-ролевая игра «Собираемся на прогулку»**  **цель**   * развивать у детей умение подбирать одежду для разного сезона, * научить правильно называть элементы одежды, * закреплять обобщенные понятия «одежда», «обувь», * воспитывать заботливое отношение к окружающим.   Оборудование:   * куклы, одежда для всех периодов года (для лета, зимы, весны и осени), маленький шкафчик для одежды и стульчик.   **Возраст: 3–4 года.**  **Ход игры:**  в гости к детям приходит новая кукла. Она знакомится с ними и хочет поиграть. Но ребята собираются на прогулку и предлагают кукле идти с ними. Кукла жалуется, что она не может одеваться, и тогда ребята предлагают ей свою помощь. Дети достают из шкафчика кукольную одежду, называют ее, выбирают то, что нужно сейчас одеть по погоде. С помощью воспитателя в правильной последовательности они одевают куклу. Затем дети одеваются сами и выходят вместе с куклой на прогулку. По возвращении с прогулки дети раздеваются сами и раздевают куклу в нужной последовательности, комментируя свои действия. |
| **0ктя-брь**  1-я неделя  **Неделя здоровья.** | **№1 Сюжетно-ролевая игра « 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.   Возраст: 3–7 лет.  **Ход игры:**  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. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. 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.  **№2 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.   **Возраст: 5–7 лет.**  **Ход игры:**  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.  **№3 Сюжетно-ролевая игра « Аптека»**  **Задачи:**   * углублять знания о труде работников аптеки, * помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре, * развернуть сюжет   **Роли**  Ролевые действия  **Провизор-аптекарь**  Принимает рецепт и заказ от покупателей. даёт справку и дозе приёма того или иного лекарства; упаковывает лекарства4 выдаёт лекарства по рецепту  **Фармацевт**  Изготавливает лекарство; упаковывает изготовленные лекарства в пакетики, пузырёчки; подписывает упакованные лекарства  **Покупатель**  Покупает лекарство, расплачивается; просит дать справку о применении того или иного лекарства; показывает рецепт, ждёт пока изготовляют лекарства  **Кассир**  Получает деньги от покупателя, выдаёт чек.  **Шофёры**  Привозит лекарство  **Зав. аптекой**  Звонит и заказывает новую партию лекарств; выдаёт зарплату; контролирует работу сотрудников  **Построение ролевого диалога**  Заведующая  Покупатель  Провизор-апеткарь  Шофёр  Кассир  **Провизор-аптекарь**  Контролирует качество работы.  Выдаёт зарплату.  Покупает лекарство.  Просит объяснить, как принимать лекарство.  Выполняют совместную работу.  Общаются.  Подвозит лекарства  Выдаёт чек, получает деньги в соответствии с ценой названной провизором.  **Фармацевт**  Даёт указания по изготовлению лекарств.  Выдаёт зарплату  Просит изготовить то или иное лекарство по рецепту выданному врачом  Общаются  Подвозит компоненты для изготовления лекарств по рецептам  **Покупатель**  Общаются.  Регулирует спорные вопросы  Занимает очередь.  Общаются.  Выдаёт лекарство, объясняет как его нужно принимать  Получает деньги, выдаёт чек.  **Шофёр**  Выдаёт зарплату.  Отправляет за новыми лекарствами  **Кассир**  Контролирует работу.  Выдаёт зарплату.  Платит деньги за лекарство  Получает зарплату    **№4Сюжетно-ролевая игра «Больница»**  **Задачи:**   * развивать интерес и уважение к благородной профессии врача. * Помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре.   **Роли**  **Ролевые действия**  **Главный врач**  Принимает на работу медицинских работников. Организует работу, контролирует, беседует с больными.  **Врач-специалист**  Принимает пациента, выслушивает, прослушивает, назначает лечение. Даёт советы. Выдаёт больничный лист.  **Медсестра**  Выполняет назначения врача. Беседует с больными. Моет инструменты.  **Санитарка**  Убирает медицинский кабинет (моет пол, протирает пыль)  **Регистратор**  Записывает больных на приём. Выдаёт талон на приём и медицинскую карту.  **Пациент**  Приходит на приём к врачу с талоном и мед. картой. Рассказывает, показывает что болит. Выполняет все советы, назначения врача.  Построение ролевого диалога  Главный врач  Медсестра  Пациент  **Врач-специалист**  Организует работу.  Контролирует.  Снабжает медикаментами и оборудованием  Выполняет указания, назначения врача.  Помогает врачу.  Приходит на приём с жалобами.  Просит назначить лечение. Благодарит.  **Санитарка**  Контролирует работу.  Организует работу  Принимает улов.  Раскладывает улов в ящики, упаковывает.  Контролирует работу рыбаков  **Регистратор**  Организует работу.  Контролирует  Приносит мед. карты больных из регистратуры  Записывается на приём к врачу.  **Шофёр**  Даёт указания о доставке медикаментов и оборудования.  Контролирует.  Ездит помогать больным в домашних условиях  **№ 5 Сюжетно-ролевая игра «Больница»**  **Задачи:**   * помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, * развернуть сюжет, обогащать словарь, * развивать речь детей   **Роли** Ролевые действия  **Доктор** Ведёт приём, прослушивает, смотрит горло; измеряет давление, выписывает рецепт.  **Медсестра** Выполняет назначение врача, делает уколы, ставят банки, горчичники.  **Пациент**  Приходит на приём к врачу, рассказывает, что его беспокоит, выполняет рекомендации врача.  **Регистратор**  Заполняет карту больного, даёт талончик.  **Медсестра процедурного кабинета**  Делает уколы, прививки, ингаляции, прогревание.  Продавец в аптечном киоске  Отпускает лекарства по рецепту врача  Построение ролевого диалога  **Медсестра**  Процедурная медсестра  Работник аптечного киоска  **Доктор**  Выполняет указания врача, помогает вести приём больных  По направлению, выданному доктором, производит соответствующие процедуры  **Пациент**  Выписывает направления на обследование  Делает уколы, берёт анализы, делает ингаляции  Выкупает лекарства по рецепту  **Регистратор**  Берёт карту больного, относит её к доктору  **Шофёр (скорой помощи)**  Выезжает к больным на дом  Даёт указания на доставку медикаментов в аптечный киоск  **№6 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.   **Возраст: 6–7 лет.**  **Ход игры:**  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.    **№7 Сюжетно-ролевая игра**  **«Семья покупает полезные продукты»**  **Цели игры:**   * Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, * помочь создать игровую обстановку, * наладить взаимодействие между теми, кто выбрал определённые роли. * Учить детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Побуждать детей использовать слова-названия полезных продуктов, диалогическую речь в ходе игры. * Формировать дружеские взаимоотношения в игре. * Закрепить ранее полученные знания о полезных продуктах, здоровом питании.   **Игровой материал:**  Игровые комплексы «Магазин» и «Дом», корзина для покупок, игрушки-муляжи продуктов, кассовый аппарат, деньги, кошелек, сумка, коляска с куклой, сумка.  **Подготовка к игре:**   * Мероприятия в рамках тематической недели «Будем правильно питаться, быть здоровыми стараться», * сюжетно-ролевые игры «Семья», «Магазин».   **Игровые роли:**   * Продавец, * мама, * папа, * бабушка (воспитатель).   **Словарная работа:**  Будьте добры, мы хотим купить, возьмите, пожалуйста, покупки, полезные продукты.  **Примерный ход cюжетно-ролевой игры:**  Бабушка (воспитатель) говорит о том, что в доме недостаточно продуктов и просит сходить в магазин. Мама с папой решают пойти за покупками всей семьей - взять с собой малыша в коляске. Бабушка просит покупать только полезные продукты, чтобы не навредить здоровью. Придя в магазин, мама с папой просят продавца дать им овощи, фрукты, молочные продукты (называют каждый), рассчитываются, получают сдачу, складывают продукты в сумку и коляску и возвращаются домой. Бабушка просматривает продукты и просит маму приготовить обед, а папу - погулять с малышом, так как сама она устала и хочет прилечь. Далее игра развивается по привычному для детей сюжету «Семья».  **№8 Сюжетно-ролевая игра**  **«Поликлиника» + «Аптека»**  **ЦЕЛЬ:**   * Формировать умение творчески развивать сюжет игры; * раскрыть смысл деятельности медицинского персонала; * познакомить с ролью врача, медсестры, аптекаря, их обязанностями, трудовыми действиями, * соблюдать последовательность игровых действий; * учить весть ролевые диалоги, * закрепить правила поведения больных в кабинете у врача. * **Беседа с детьми** * «Как мы с мамой посещали поликлинику». * Экскурсия в медицинский кабинет, где медсестра знакомит детей с медицинскими инструментами. * Экскурсия в аптеку. * Рассматривание иллюстраций по теме. * ***:Чтение произведений***   «Лечу куклу» П,Образцов;  «Врач»И.Драг  ***Изготовление атрибутов к игре.***  Игровой набор «Кукольный доктор»:термометры,шприц,  стетоскоп, пипетка, вата, бинт, предметы-заместители и др.  Касса, деньги, рецепты.Белые халаты для врача, медсестры и аптекаря.  **ХОД:**  Кукла заболела: вызов врача на дом. Приход больных в поликлинику. Врач осматривает больных, задаёт вопросы, уточняет что болит, обращается к медсестре с тем, что нужно сделать (укол, закапать капли, поставить горчичники, смазать ранку, забинтовать и др). врач смотрит и помогает в случае необходимости. После просит прийти больного на следующий день на процедуры к медсестре. Больной благодарит и уходит. Врач приглашает следующего. В некоторых случаях выписывает рецепт с которым больной идёт в аптеку и даёт рецепт аптекарю, который выдаёт лекарство, за которое больной платит деньги и получает чек. Принимает лекарство и приходит на приём к врачу.  **№9 Сюжетно-ролевая игра**  **«Скорая помощь» + «Больница» + «Аптека»**  **Цель:**   * Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом; * отображать в игре знания об окружающей жизни, * показать социальную значимость медицины.   **Занятие по ОБЖ**   * «Личная гигиена», * «Микробы и вирусы. * Здоровье болезнь. * Отношение к больному человеку».   ***Чтение произведения***   * «Человек заболел» И.Турчинина * «Наш доктор» А.Кардашова * «Едет, спешит мальчик» М.Коршунов   Беседа:   * Беседа о деятельности медицинского персонала, * показать взаимодействие всех служб по оказанию помощи больным людям: поликлиника – аптека, скорая помощь – больница (аптека) – санаторий.   **Подготовка атрибутов для игры:**  чемоданчик с необходимыми инструментами, специальная машина «Скорая помощь», карточки больных. Халаты,  шапочки врачей, рецепты, чемоданчик для врача скорой помощи, наборы «Маленький доктор», «лекарства»,  телефон.  **Ход игры:**  Кукла заболела не может встать с кровать, чтобы пойти в поликлинику; вызов «Скорой помощи» по телефону; дежурный принимает вызов и сообщает врачу; врач садится в машину, водитель везёт врача по адресу; папа встречает врача; врач моет руки, вытирает, осматривает больного, ставит градусник, предлагает медсестре сделать укол, наблюдает за больной, ещё раз измеряет температуру, выписывает рецепт и уезжает, папа его провожает и идёт в аптеку за лекарствами.  **2 вариант.**  Врач после осмотра предлагает отвезти дочку в больницу; мама берёт дочку на руки, вместе с врачом садится в машину и едет в больницу. Приезжают в больницу (стоят 2-3 кровати, на которых лежат больные куклы). Врач в больнице встречает приехавших, забирает куклу и укладывает её в кровать, успокаивает маму, предлагает ей приехать вместе с папой завтра; мама уезжает, а врач даёт кукле лекарство, ставит на живот грелку и т.д. После выздоровления куклу из больницы забирают домой.  **№10 Сюжетно-ролевая игра «Стоматология»**  **Цель:**   * Познакомить детей с новыми ролями: дантист, хирург; * учить выполнять игровые действия в соответствии с ролью, * соблюдать последовательность ролевых действий; * учить адекватно пользоваться атрибутами игры, * закрепить их назначение, * развивать диалогическую речь.   ***Занятие по ОБЖ на тему:*** «Личная гигиена»  ***Беседа с детьми по теме:*** «Как ухаживать за зубами»  Рассматривание иллюстраций по теме.  Рассказы из личного опыта.  **Изготовление карточек для больных, талонов на приём** |
| 2-3-я неделя октября  **Урожай собирай.** | **№1 Сюжетно-ролевая игра «Магазин»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Закрепление знаний о функционировании магазина * . Формирование навыков культурного поведения в общественных местах.   **Игровой материал.**  Плакат «Магазин», прилавки, кассы, бумага, карандаши, несколько игрушечных весов, счеты, банки емкостью 0,5 л, 1 л, 2 л, пластилин, природный материал, предметы-заместители, одежда для продавцов, сумки, кошельки.  **Подготовка к игре.**  Этическая беседа о поведении ребят в общественных местах, в том числе в магазине. Экскурсия в магазин. Беседа с администрацией магазина. Сооружение прилавков и касс. Изготовление атрибутов для игры.  **Игровые роли.**  Директор магазина, продавцы, кассиры, покупатели, рабочие фабрики, шоферы.  **Ход игры.**  Педагог сообщает, что ребята идут на экскурсию в магазин, после этого проводит этическую беседу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсии ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают покупки.  Возвратившись в группу и обсудив экскурсию, воспитатель организует работу несколько фабрик - швейной, игрушечной, письменных принадлежностей, а также хлебобулочного комбината. Дети под руководством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрадочки, делают из пластилина и природного материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булки, пирожные, торты и т. п.  Перед началом игры, после распределения ролей и обсуждения плана игры, воспитатель еще раз напоминает, как должен покупатель разговаривать с продавцом, а продавец - с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» товары отпускаться не будут. Дальше начинается игра. Директор объявляет об открытии нового магазина и приветливо встречает покупателей. После этого покупатели расходятся по отделам магазина: одни покупают одежду, другие - продукты, третьи - канцелярские товары. Идет оживленная торговля. Все товары имеют цены, но округленные, чтобы дошкольникам было легче считать, в рамках изучаемого в детском саду программного материала. Неплохо в игру ввести маленькие весы для взвешивания продуктов (песок, мелкие камешки, другой природный материал). Желательно продавать молоко, чтобы дети знакомились с емкостями - 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ребятам поменяться ролями.  Игру в «Магазин» можно соединять с другими играми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Ферма», «Шоферы», и др.  **№2 Сюжетно-ролевая игра «Магазин»**  (стр. 188, Краснощекова Н.В.  *Цель:*   * Обучать детей реализовывать и развивать сюжет игры * Закреплять знания о функционировании магазина * . Формировать навыки культурного поведения в общественных местах.   *Подготовка к игре:*   * Этическая беседа о поведении ребят в общественных местах, в том числе в магазине. * Экскурсия в магазин. * Беседа с администрацией магазина. * Сооружение прилавков и касс. * Изготовление атрибутов для игры.   *Игровой материал, оборудование:*   * Плакат «Магазин», * прилавки, * кассы, * бумага, * карандаши * , несколько игрушечных весов, * счеты, * банки емкостью 0,5 л, 1 л, 2 л * , пластилин, * природный материал, * предметы-заместители, * одежда для продавцов * , сумки, кошельки.   *Игровые роли, действия*:  Директор магазина, продавцы, кассиры, покупатели, рабочие фабрики, шофе  **№3 Сюжетно-ролевая игра «Магазин (овощной)»**  ЦЕЛЬ:   * Учить детей оформлять овощной магазин, * брать на себя роли, * выполнять цепочку последовательных действий в соответствии с ролью; * учить проявлять творчество, * приучать детей к правилам общения в магазине.   ***Экскурсия в овощной магазин.***  **Рассматривание иллюстраций и картин по теме.**  Занятие по развитию речи: составление рассказа по картине **«В магазине»**  **Чтение:**  «Овощи» Ю.Тувим;  «Весёлый магазин» Э.Мошковская.  Лепка: Овощи.  Аппликация: «Овощи на тарелке»  **Изготовление атрибутов к игре**   * (лепка овощей из теста). * Деньги, * чеки, * кошельки, * сумки для покупателей, * прилавок, * муляжи овощей, * касса, * счётная машинка, * весы, * пакеты, * предметы – заместители.   **Ход игры.**  Выбираются роль продавца остальные дети – покупатели. Покупатели просят взвесить выбранный ими товар, продавец взвешивает на весах покупку и отдаёт её покупателю. Покупатель благодарит и уходит. В конце игры продавец объявляет обед или то, что магазин закрывается, убирает рабочее место и уходит.  ***Воспитатель приучает детей к правилам общения в магазине.***  **октябрь**  №  Название игры  Задачи  Предварительная работа  Игровой материал  Сценарий игры |
| 4-5-я неделя октября  **Осень в лесу.** | **№1 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.  **Возраст: 4–5 лет.**  **Ход игры:**  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.  **№2 Сюжетно-ролевая игра «В лесу»**  **Цель.**   * Закрепление названий различных видов растений, семян, грибов. * Воспитание интереса и любви к природе.   **Игровой материал.**   * Коллекции цветов, листьев, семян, грибов. * Рисунки стволов деревьев. * Костюмы для детей. * Ключ из картона. * Угощение.   **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**   * Экскурсия в лес. * Изготовление совместно с родителями костюмов для игры. * Разучивание лесных танцев. * Выставка коллекций семян, листьев, цветов, грибов. * Подготовка игр и аттракционов для лесного карнавала.   **Игровые роли.**   * Хозяева лесных опушек, * гости леса.   **Ход игры.**  Перед началом игры педагог совместно с родителями проводит экскурсию в лес или в ближайший парк, знакомит с названиями растений, деревьев, привлекает внимание к обитателям леса: насекомым, птицам и т. д. Ребята слушают голоса птиц. На лесной поляне можно им прочитать рассказы о природе.  После этого воспитатель совместно с детьми начинает подготовку к предстоящей игре. Дети вместе с родителями мастерят костюмы для лесного карнавала, разучивают танцы «Ромашка», «Гриб боровик», «Стройные березки». Воспитатель предварительно распределяет роли: нескольких человек выбирает на роли хозяев лесных опушек, остальные — гости леса. Хозяева лесных опушек под руководством педагога подбирают материал для игр с гостями  За день-два до начала игры педагог может провести выставку коллекций семян, листьев, цветов, грибов. Это поможет детям распознавать лесные растения.  В день проведения игры педагог вместе с родителями оформляет групповую комнату: делают игровые пункты: Цветочную поляну, Старый дуб, Семечко, Листик и Гриб. На Цветочной поляне на столе раскладывается коллекция полевых цветов, у Старого дуба — рисунки с изображением стволов различных деревьев, у Семечка — семена деревьев и кустарников, у Листка — коллекция листьев, у Гриба — коллекция грибов.  В каждом игровом пункте находятся его хозяева — два-три ребенка в костюмах, изображающих цветы, грибы, листья, и т. д. Они ведают коллекциям  **№3 Сюжетно-ролевая игра «Ждем гостей»**  Задачи образовательных областей:   * Побуждать детей включаться в совместную с взрослыми игру. * Учить играть дружно, не ссориться. * Помочь выбрать роли. * Прививать элементарные навыки социального общения. * Обогащать словарь детей: механик автосервиса, фермер, директор овощехранилища, продавцы; микроволновая печь, миксер, кассовый аппарат, курьер. * Развивать интерес к профессиям. * Использовать игру для формирования разнообразных интересов и творческих способностей детей; * прививать чувство коллективизма, отзывчивость, доброжелательность. * Развивать ролевой диалог. * Воспитывать чувство ответственности за выбранную роль, инициативность и самостоятельность в речевом общении с окружающими;   **Предварительная работа:**  Беседы о профессиях с использованием иллюстраций.  Наблюдение за тем, как привозят продукты в детский сад, соседние магазины, рассматривание иллюстраций по теме «Шоферы», «Магазин», «Овощная база»; Конструирование овощехранилища из напольного строителя; Сюжетно –ролевые игры: «Угостим кукол чаем», «Фруктовый ларек», «Ремонтируем машины»; Экскурсия в продуктовый магазин.   * **Оборудование:** * Большое дерево, * гриб для полянки, * посылка, * афиши в игровые зоны. * Игрушки: белка, заяц, еж. * **Для магазина:** «одежда продавцов», муляжи: «овощи - фрукты», «грибы -ягоды», сумочки, корзинки с кошельками, деньги, телефоны, картинки с изображением лесных гостей, касса; листы –заявки, ручка, блокнот ( для директора) * **Для автосервиса:** «одежда механика», набор «Юный механик», машины * **Для шоферов:** «одежда шоферов», тряпочки, машины, заправка. * **Для кафе:** «одежда поварят», гриб – мухомор , стол, салфетки, картинки с изображением лесных жителей, посуда. микроволновая печь, миксер, доски для нарезки, стаканы, кормушка, сено. * **Для продуктовой базы:** «одежда директора база», ящики с продуктами, стол, телефон, блокнот, ручка. * **Музыкальное сопровождение:** Волшебные звуки природы   Звучит музыка про лес. Дети заходят в группу, здороваются.  Вос. **Мы попали в лес чудесный**  **И хотим здесь помечтать**  **А еще повеселиться**  **И с друзьями поиграть!**  Вы любите играть? ( раздается стук)  - Ребята, смотрите, это Луиз («беседую с попугаем»)  А вы знаете, мне Луиз по секрету рассказал, ему очень нравится наблюдать за тем, как вы играете. А особенно, когда готовите разные блюда, и угощаете ими кукол. Луиз даже хочет пригласить к нам в гости своих друзей – лесных жителей. Вы разрешаете?  Тогда пусть Луиз летит и приглашает своих друзей.  Вос. Ребята каких вы знаете лесных жителей ( белка, ежи, зайцы, медведи, птицы…). Скажите, какими лакомствами можно угостить лесных гостей?  ( белку орешками, грибами, медведя медом, ягодами, ежика яблоками, грушами…)  А давайте на лесной опушке мы как будто бы откроем магазин: «Лесная сказка» и «Лесное кафе», где будем покупать, а потом приготавливать угощение для лесных жителей.  **Какие роли у нас будут?**  Дети: **директора магазина и овощехранилища, продавцы, шоферы, механики автосервиса, повара.**  Вос. Можно я буду директором магазина, буду следить за тем, чтобы товар был качественным, договаривается с базами, фермерами, чтобы закупить нужный товар.  (Получившие дети роли, одевают соответствующие одежду, приготавливают рабочие места)  Кто хочет быть продавцами в отделах: «Овощи - фрукты» и «Грибы- ягоды» (с помощью считалки) .  Катилось яблочко вокруг огорода, мимо частокола, кто его поднимет, тот продавцом выйдет –  Вос. Павлик, посчитай с помощью считалки,( сидел петух на лавочке…) кто будет шоферами. (сильные и крепкие, которые не только привозят продукты с базы, но загружают, выгружают там, где скажет директор базы или директор магазина), механиком автосервиса, который ремонтирует поломавшиеся машины будет ..  Звонит телефон: Ребята, извините, я отвечу на звонок. Это белочка, она просит, чтобы поварами были …. И приготовили для нее грибы в микроволновке, а для зайчика морковный сок и капусту..  Избирается директор овощехранилища, где хранятся продукты.  У вас, ребята, тоже очень ответственная роль - вы покупатели. Вам предстоит выбрать такие лакомства, которые понравятся не только зверям, но и птицам. Покупатели берут корзинки, кошельки. В корзинках лежат картинки с изображением животных и птиц (Белочка, ежик, медведь, заяц, синичка, лось, мышка, попугай) для которых будут покупать угощения.  **Директор:** Внимание, внимание открыт новый магазин «Лесная сказка».  Уважаемые посетители, здесь мы можете приобрести орешки для белочки, свежую морковку, капусту для зайцев, ягоды для медведей и очень многое другое. Не проходите мимо.  Возможные действия , происходящие в игре:  **Директор магазина**  Организует работу сотрудников магазина, делает заявки на получение товаров, обращает внимание на правильность работы продавца, беседует с покупателями  (нравится ли им магазин, какие покупки хотят сделать и т.д.). звонит поварам, приобрели ли нужные продукты для белки, птичек, ежика. Выдает шоферам Лист – заявку (картинки с изображением морковки, грибов, груш, орехов)  Обращает внимание детей, но то, что видит за окном синичку, которая наблюдает за приготовлением их встречи.  Обращается к покупателю: А теперь, давай как будто ты будешь директором магазина, а я буду покупателем.  Объявляет, что сегодня в магазине не только большие скидки, но бесплатные подарки от магазина. ( воспитателям)  **Продавцы**  Спрашивает у покупателя, что он хочет купить и сколько, выдаёт чек, даёт сдачу. Курьеры по поручению продавцов угощают гостей –(воспитателей орехами – презент от магазина)  **Зав. базой**  До приезда шоферов красиво расставляет ящики, вытирает пыль со стола. Выдаёт товар по накладной, внимателен к шоферам  **Шоферы**  В гараже проверяют исправность машины. Выезжают –заправляются. Доставляют определённое количество разнообразных товаров, получают заявки на получение товаров от директора магазина. В пути замечают поломку – едут в автосервис. Сгружают полученный товар  **Механик**  До прихода посетителей – ремонтирует имеющиеся машины. Вежливо встречает шоферов – интересуется поломками  **Покупатели**  Берут корзинки, в которых кошельки, телефоны, картинки с изображением лесных гостей. Устанавливают очередь. Общаются. Перечисляют продавцу, что они хотят купить и сколько, расплачиваются «деньгами», получают чек.  Здравствуйте, сколько стоят яблоки для ежика? Взвесьте, пожалуйста, 2 яблока. Возьмите деньги. Спасибо, до свидания. А что это у вас такое красное, круглое, наверное, очень сладкое? Беседуют с поварами по телефону о покупке. Приносят в кафе – отдают поварам. Это грибы для белочки – поджарьте их пожалуйста, Из этой морковки приготовьте сок для зайчика..  Скажите, правда ли в магазине бесплатные подарки?  **Повара**  **кафе**  Готовят блюда для лесных жителей ( грибы жарят, сок морковный, Расставляют блюда под соответствующей картинкой для каждого лесного жителя  Используются разные типы отношений между различными ролевыми позициями( управления, подчинения, равноправия)  На протяжении игры воспитатель из директора магазина превращается в покупателя, интересуется о скидках, подводит нового «директора магазина» к необходимости назначения новой роли – курьера.  **В заключении игры:**  Ой, ребята, прислушайтесь, какой то шум. Может быть, это лось к нам шагает или медведь бежит?  Давайте закроем глазки и замрем – чтобы не спугнуть гостей. ( появляется за столом белка и заяц, посылка)  Открываем глаза и видим первых посетителей в нашем Лесном кафе.  Катя сфотографируй их тихонечко, а мы не будем шуметь, чтобы гости не сбежали. Уважаемые повара! Расскажите, чем вы их хотите угостить, что приготовили. Ребята, а что наши повара приготовили для остальных гостей?  Это посылка от лесных гостей (печеные орешки)  По-моему опять какой – то шум, наверное опять гости собираются – закрываем глазки..  **№3 Сюжетно-ролевая игра Игра «В лесу»**  **Цель.**   * Закрепление названий различных видов растений, семян, грибов. * Воспитание интереса и любви к природе.   **Игровой материал.**   * Коллекции цветов, листьев, семян, грибов. * Рисунки стволов деревьев. * Костюмы для детей. * Ключ из картона. * Угощение.   **Подготовка к игре.**   * Экскурсия в лес. * Изготовление совместно с родителями костюмов для игры. * Разучивание лесных танцев. * Выставка коллекций семян, листьев, цветов, грибов. * Подготовка игр и аттракционов для лесного карнавала.   **Игровые роли.**   * Хозяева лесных опушек, гости леса.   **Ход игры.**  Перед началом игры педагог совместно с родителями проводит экскурсию в лес или в ближайший парк, знакомит с названиями растений, деревьев, привлекает внимание к обитателям леса: насекомым, птицам и т. д. Ребята слушают голоса птиц. На лесной поляне можно им прочитать рассказы о природе.  После этого воспитатель совместно с детьми начинает подготовку к предстоящей игре. Дети вместе с родителями мастерят костюмы для лесного карнавала, разучивают танцы «Ромашка», «Гриб боровик», «Стройные березки». Воспитатель предварительно распределяет роли: нескольких человек выбирает на роли хозяев лесных опушек, остальные - гости леса. Хозяева лесных опушек под руководством педагога подбирают материал для игр с гостями.  За день-два до начала игры педагог может провести выставку коллекций семян, листьев, цветов, грибов. Это поможет детям распознавать лесные растения.  В день проведения игры педагог вместе с родителями оформляет групповую комнату: делают игровые пункты: Цветочную поляну, Старый дуб, Семечко, Листик и Гриб. На Цветочной поляне на столе раскладывается коллекция полевых цветов, у Старого дуба - рисунки с изображением стволов различных деревьев, у Семечка - семена деревьев и кустарников, у Листка - коллекция листьев, у Гриба - коллекция грибов. В каждом игровом пункте находятся его хозяева - два-три ребенка в костюмах, изображающих цветы, грибы, листья, и т. д. Они ведают коллекциями.  После этого все гости леса приглашаются в групповую комнату. Воспитатель говорит: «Ребята, сегодня вам нужно будет найти Ключ от леса. Тот, кто найдет Ключ, никогда не заблудится в лесной чаще, ему будут понятны и разговор птиц, и следы на земле животных. Но найти Ключ нелегко. Для этого необходимо выполнить все задания, которые вас ждут в лесу. Сначала вам нужно побывать на Цветочной поляне, потом сходить к Старому дубу, затем найти Семечко, Листик, и, наконец, побывать в гостях у хозяина грибов. Если вы ответите на вопросы, которые вам зададут хозяева леса, то вы получите волшебный Ключ. Кто из вас первым найдет Ключ и принесет его на Лесную поляну, получит право открыть веселый лесной карнавал».  После этого ребята подходят к месту, где находится Цветочная поляна. Ее хозяева показывают ребятам коллекцию цветов (5-6). Дети по одному называют цветы и переходят к месту, где расположен Старый дуб. Там хозяева показывают коллекцию рисунков с изображением различных стволов деревьев и предлагают назвать деревья, чьи это стволы (5-6). После этого ребята переходят к игровому пункту - Семечко, где ребятам предлагают рассмотреть внимательно коллекцию семян и назвать от каких они растений. Затем детям предстоит пройти еще одно испытание, - они переходят к Листику, где хозяева предлагают вниманию детей коллекцию листьев, ребятам нужно отгадать, от каких они деревьев. Далее дети попадают в гости к хозяину грибов, где отгадывают названия грибов. Кто из детей первым выполнит все задания и правильно ответит на вопросы, получает Ключ и имеет право начинать лесной парад. Воспитатель дает сигнал о подготовке к карнавалу. Лесной карнавал начинается с общего парада, затем ребята показывают заранее подготовленные танцы лесных жителей, исполняют стихи и песни о лесе, о птицах, загадывают загадки. Заканчивается карнавал чаепитием на Лесной поляне с дарами леса - ягодами, пирогом с джемом.    **№3 Сюжетно-ролевая игра «Экологи»** (стр. 63, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Создавать условия и поощрять социальное творчество, * умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, * формировать навыки речевого этикета. * Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.   Подготовка к игре:   * Чтение художественной литературы * , проведение опытов, * беседы, * изготовление атрибутов.   Игровой материал, оборудование:   * Планы, * карты, * схемы местности; «Красная книга»; * халаты; * путеводители; * видеокамера; * паспорта различных животных и растений.   Игровые роли, действия   * Выбор объекта, * работа с картами, * планами местности; * изучение экологических паспортов; * изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т.д.); * предъявление штрафных санкций; * работы по исправлению экологической ситуации; * фотографирование,   съемка нарушений |
| Я В МИРЕ ЧЕЛО-ВЕК  **Ноябрь**  1-2-я неделя  **День народ-ного единства** | **№3 Сюжетно-ролевая игра Сюжетно-ролевая игра для детей**  **"Встречаем гостей""**  **Цель:**   * уточнить и расширить представления детей о предметах посуды. * Активизировать в речи детей употребление слова «посуда». * Учить отвечать на вопросы воспитателя, называть цвет чашек, тарелок, их величину, форму. * Развивать внимание, память, речь детей, * воспитывать активность.   **Предварительная работа**   * беседа воспитателя с детьми на тему: «Что мы делаем, когда к нам приходят гости».   **Материал:**   * 2 нарядные куклы, оборудование для сюжетно-ролевой игры «Дом», «Магазин», мелкий игровой материал (набор столовой посуды, скатерть, салфетница).   **Развитие сюжета:**  **1. Сюрпризно-игровой момент:** Воспитатель: «Ребята! К нам идут гости - это куклы: Маша и Даша, давайте угостим их обедом. Что для этого надо?»  **2. Сюжет № 1.** «Идем в магазин за покупками».  Игровое задание детям:  1 ребенок выполняет роль продавца: Продайте мне конфеты, печенье…  2 ребенок помогает сложить продукты в сумку.  3 ребенок (водитель) отвозит продукты домой.  **3. Сюжет № 2**. «Сервируем стол».  Игровое задание детям:  - выбор и рассматривание столовой посуды, обсуждение ее назначения.  **4. Сюжет № 3.** «Приход кукол Маши и Даши».  - дети здороваются с куклами.  - приглашают к столу.  - предлагают пообедать, желая приятного аппетита.  **5. Сюжет № 4.** «Чаепитие». - куклы обедают, благодарят детей, предлагают поиграть с ними.  **6.** Куклы уходят домой.  **№3 Сюжетно-ролевая игра Игра «Почта»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио. * Воспитание чуткого и внимательного отношения к товарищам и близким.   **Игровой материал.**  Плакат «Почта», прилавки, почтовый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бумага, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.  **Подготовка к игре.**  Экскурсия на почту, краткая беседа с работниками почты, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг. Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так», С. Я. Маршака «Почта». Показ фильма или мультфильма по теме «Почта». Беседа по картине «На почте». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др.  **Игровые роли.**  Работники почты: сортировщица, почтальон, телеграфист, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер; посетители.  **Ход игры.**  Предварительную работу по подготовке к игре педагог может начать с беседы о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио, рассмотреть иллюстративный материал по этой теме.  Спустя некоторое время, воспитатель сообщает детям о приближении какого-нибудь праздника и говорит, что обязательно нужно поздравить своих родных с этим событием: «Ребята, во время прогулки мы пойдем на почту покупать конверты, а вечером будет писать поздравления мамам и папам».  Во время экскурсии на почту, педагог знакомит ребят с работниками почты с сортировщицей, почтальоном, телеграфистом, оператором по приему бандеролей и посылок, начальником почты, шофером, а также обращает внимание детей на то, как там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают посылки; рассказывает детям о том, что письмо кладут в конверт, на который наклеивают марку, на конверте пишут адрес и опускают письмо в почтовый ящик. Потом письма везут на машине, поезде или самолете далеко, на другую почту, и там их берет почтальон, кладет в большую сумку и несет тому, кому они написаны. Также педагог объясняет, что почтальон каждый день носит в дома газеты, журналы, письма. Можно послать и посылку - положить в ящик вещи, игрушки, конфеты и др.  После осмотра почты и рассказа воспитателя педагог побуждает каждого ребенка купить конверт и марку. С этими покупками дети возвращаются в детский сад.  По возвращении в группу воспитатель раздает детям бумагу и цветные карандаши и предлагает им нарисовать для мамы и папы красивый рисунок. Когда рисунки будут сделаны, педагог советует детям написать под ними «Маме и папе» и подписать свое имя. Затем воспитатель дает каждому ребенку купленный им утром на почте конверт, просит аккуратно положить в него свой рисунок, показывает, как заклеить конверт, как и где приклеить марку. После того, как ребята выполнили задание воспитателя, он подходит к каждому из них, надписывает на конверте адрес его родителей, при этом, показывая ребенку, что пишет название улицы, где он живет, номер его дома и квартиры, а внизу - адрес детского сада и имя ребенка-отправителя. Затем педагог хвалит детей за хорошо сделанные рисунки и говорит, что мама и папа будут очень рады получить к празднику такой подарок и что завтра они вместе с ребятами пойдут отправлять свои письма.  На следующий день во время прогулки педагог вместе с детьми подходят к ближайшему почтовому ящику и каждый из детей сам опускает в него свое письмо.  В группе педагог может побеседовать с детьми о том, что они видели на почте, рассмотреть с ними соответствующие открытки, картинки, рисунки и составить рассказы по их содержанию. Для этой цели можно взять иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака или другие рисунки с изображением почтальона, который несет корреспонденцию, вручающего письмо или газеты, людей, опускающих в почтовый ящик письма, читающих письмо, и т. д. С ребятами можно также рассмотреть и прочитать детские книги: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так». Потом воспитатель должен напомнить ребятам, что все - и работники почты, и ее посетители - разговаривают приветливо друг с другом, употребляя «волшебные» слова.  Также воспитатель может узнать на почте, в какие часы происходите выемка писем из ближайшего почтового ящика и в какое время почтальон носит корреспонденцию в соседние дома, в один из дней во время прогулки можно опять пойти с детьми к почтовому ящику и показать им, как подъезжает почтовая машина, как высыпают в мешок письма, опущенные в почтовый ящик, и как машина едет дальше. Во время другой прогулки можно пронаблюдать с детьми, как идет в соседние дома почтальон, какая у него полная сумка, как там много газет, журналов и писем и с какой «похудевшей» сумкой он возвращается назад.  Следующим этапом при подготовке к сюжетно-ролевой игре может быть договор педагога с родителями о том, что письма, полученные ими от детей, должны к их приходу домой лежать на видном месте (чтобы ребе1 нок увидел, что то самое письмо, которое он сам опускал в почтовый ящик, лежит у него дома, что мама и папа получили его). Родители также должны поблагодарить ребенка за такой подарок, чтобы он понял, что своим письмом и рисунком доставил им радость. А еще родители должны послать на адрес детского сада письмо своему ребенку, в котором поблагодарят сына или дочь за рисунок и вложить в конверт какую-нибудь открытку. На конверте должно стоять имя ребенка, которому адресовано письмо.  Потом воспитателю надо провести с детьми обобщающую беседу по картине (можно использовать иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака), показать фильм или мультфильм по теме «Почта». Беседу по картине или просмотренному фильму педагогу надо построить так, чтобы в "ней дети могли отразить то, что узнали сами, когда были на почте, что наблюдали во время прогулок (как разносит письма почтальон, как вынимают письма из почтового ящика). Затем на занятиях воспитателю совместно с детьми нужно сделать все необходимые для игры атрибуты: нарезать почтовую бумагу по выкройке, вырезать и склеить маленькие конверты, из цветной бумаги нарезать марки и аккуратно приклеить их в правом верхнем углу конверта, склеить почтовый ящик для писем и повесить на стену в групповой комнате, сделать сумку, в которой почтальон будет носить газеты, журналы, письма и открытки, нарезать деньги для посетителей почты, сделать им кошельки и др. Для игры педагог может принести в группу детские газеты и журналы, часть которых будет продаваться на почте, а другую часть почтальон будет разносить по домам. После этого педагог помогает детям устроить помещение почты, повесить почтовый ящик, советует аккуратно разложить для продажи отдельными стопками, конверты, бумагу, марки, открытки, газеты, журналы, следит За тем, как дети будут распределять роли, а если они сами не сумеют с этим справиться, помогает им. Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почтового ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адресату; когда почтальон принесет письмо, ответить на него письмом и т. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом (здороваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов).  После того, как игра будет освоена, воспитатель может объединять ее с другими играми, например, в «семью» (содержание игры - подготовка к празднику: сначала убирают квартиру, при этом дети помогают взрослым, потом все пишут поздравительные письма и открытки своим друзьям. Кто заканчивает раньше, идет на почту, покупает конверты, подписывает их и опускает в почтовый ящик) или в «детский сад» (ребята пишут письма своим родителям). |
| 3-4-я неделя ноября  **«Моя семья,**  **день матери»** | **№3 Сюжетно-ролевая игра №1 Сюжетно-ролевая игра Магазин**   * **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.   **Возраст: 3–7 лет.**  **Ход игры:**  воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно 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. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.  **«Семья»**  **ЦЕЛЬ:**   * Диагностика игровых умений и навыков детей. * Рассматривание иллюстраций с режимными процессами. * Оформление совместно с воспитателем игрового уголка для игры «Семья».   **Беседа**: «Как мы играем с куклами»  Чтение  «Колыбельная» Ю.Горей; «Спать пора» П.Воронько;  Куклы, игрушечная посуда, мебель, постель для кукол, предметы – заместители.  Купание куклы, угостим куклу чаем, накормим обедом, уложим куклу спать и др.  **№1 Сюжетно-ролевая игра День рождения Степашки**  **Цель:**  Расширить знания детей о способах и последовательности сервировки стола для праздничного обеда, закрепить знания о столовых предметах, воспитывать внимательность, заботливость, ответственность, желание помочь, расширить словарный запас: ввести понятия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда», «сервис».  **Оборудование:**  Игрушки, которые могут прийти в гости к Степашке, столовые предметы – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюдца, салфетки, скатерть, столик, стульчики.  **Возраст: 3–4 года.**  **Ход игры:**  Воспитатель сообщает детям о том, что у Степашки сегодня день рождения, предлагает пойти к нему в гости и поздравить его. Дети берут игрушки, идут в гости к Степашке и поздравляют его. Степашка предлагает всем чай с тортом и просит помочь ему накрыть стол. Дети активно участвуют в этом, с помощью воспитателя сервируют стол. Необходимо обращать внимание на взаимоотношения между детьми в процессе игры.  **№1 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.  **Возраст: 3–7 лет.**  **Ход игры:**  Воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется …? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.    **№1 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.   **Возраст: 5–6 лет.**  **Ход игры:**  Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут об устроении 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**  **«День рождения»**  **Цель:**   * Продолжать формировать положительное отношение к образу жизни людей, нормам и правилам поведение в обществе; * Развивать воображение и творчество и отображать в игровых действиях отношения в семье, с гостями (подчинение, сотрудничество) ; * Приучать детей к элементарному планированию игры, самостоятельной организации обстановки; * Закреплять правила гостевого этикета: поведения в гостях, приема их в своем доме, преподнесение и принятие подарка; * Воспитание чуткости и внимания.   **Игровой материал:**   * Кукольная посуда, * воображаемое угощение: * муляжи фруктов, * сладостей, * предметы-заместители; * столы, скатерти, * чайные приборы, * игрушки, * элементы костюмов, * магнитофон.   **Предварительная работа:**  Беседы на этикетные темы: «Ждем гостей», «Идем в гости», об организации дня рождения, о выборе подарка, правила преподнесения и принятия подарка; организация дней рождения в группе, приглашение и прием детей, воспитателей у себя дома, разучивание песенки «День рождения», стихов, игр, аттракционов.  **Подготовка к игре:**  Беседа об организации дня рождения. Составления плана игры.  **Игровые роли:**  Именинник, мама, папа, брат, сестра, гости.  **Ход игры:**  Воспитатель вносит новый красивый чайный сервиз. Дети предлагают разные варианты игры. Выслушав предложения ребят, я их навожу на мысль, что все эти игры (Семья, праздник, гости, можно объединить в одну «День рождения».  И предлагаю детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происходить в ней.  Выслушав детей хвалю их и напоминаю правила игры, чтобы хозяева были вежливы по отношению к гостям, предупредительны, употребляли вежливые слова: «Будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье».  Содержание игры:  Уборка квартиры, приготовление угощений, сервировка стола, прием гостей, (встреча, прием подарков, угощение, развлечение, забота о гостях)  Когда дома всё готово, зовут гостей. Именинника тепло поздравляют, дарят ему подарки, говорят пожелания, играют «каравай», окружают вниманием, угощают гостей, читают стихи, поют песню «С днем рождения», танцуют.  Когда день рождения заканчивается, именинник благодарит своих гостей за отличный праздник: «Спасибо вам! Мы так весело провели время! » или «Я очень рад, что у меня такие веселые и замечательные гости! » А когда гости разошлись, нужно помочь «маме» и «папе» убрать дом после праздника. Вместе убирать дом веселее и быстрее.  По окончанию игры, я совместно с детьми делимся своими впечатлениями об игре, обсуждаем интересные моменты и ошибки, допущенные в игре.  **№3 Сюжетно-ролевая игра «Гости»** (стр. 165, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Закрепление культурных навыков, * сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).   Подготовка к игре:   * Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости» * . Разучивание песенки «К нам гости пришли» * . Составление плана игры.   Игровой материал, оборудование:   * Кукольная посуда, * воображаемое угощение, * предметы-заместители; * столы со скатертями, * чайные приборы, * вазы, * чай, * пироги.   Игровые роли, действия:  Хозяева и гости  НОЯБРЬ  1 неделя  **№3 Сюжетно-ролевая игра «Семья»** (стр. 125, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. * Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. * Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).   Подготовка к игре:   * Игры-занятия «Как будто дома у нас младенец», * «Как будто дома папа и дедушка, а мамы нет дома», * «Мамин праздник», «Праздник в семье», * «День рождения куклы». * Беседы о взаимоотношениях в семье. * Совместные игры с детьми подготовительной и младшей групп.   Игровой материал, оборудование:   * Куклы, * игрушечная посуда, * мебель, * игровые атрибуты (передники, косынки), * музыкальные инструменты, * предметы-заместители.   Игровые роли, действия:  Дедушка, бабушка, внук, внучка, мама, папа, брат, сестра.  **« День рождения»** (стр. 167, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Воспитание чуткости, * внимания. * Закрепление культурных навыков.   Подготовка к игре:   * Беседа об организации дня рождения. * Разучивание стихов, * придумывание игр, * аттракционов. * Составление плана игры.   Игровой материал, оборудование:   * Игрушечная посуда, * пластилин, * кусочки материи, * нитки, цветная бумага, * природный материал.   Игровые роли, действия:  Именинник, мама, папа, бабушка, дедушка, учительница, братья, сестры, гости |
| **Декабрь**  1-я неделя  **«Зимуш-ка зима»,** | **№3 Сюжетно-ролевая игра «Магазин» (игрушек)**  **Цель:**   * Учить детей оформлять магазин игрушек, * брать на себя роли, * выполнять цепочку последовательных действий; * учить проявлять творчество.   Занятие по развитию речи: «Наши игрушки»  Изготовление игрушек – самоделок для магазина.  Дид. игра «Опиши – мы отгадаем»,  **Чтение:**  «Андрюшка» С.Михалков,  «Три копейки на покупки».  **Оборудование:**  *Изготовление атрибутов к игре*   * чеки, * деньги, * кошельки. * сумки для покупателей, * прилавок, * игрушки, * касса, * счётная машинка.   **Ход игры:**  Воспитатель предлагает открыть магазин игрушек, дети совместно с воспитателем раскладывают игрушки на витрине, определяют место для кассира, после начинается игра. Воспитатель в роли продавца, один ребёнок – кассир, остальные покупатели. Покупатели выбирают игрушку, продавец советует, отвечает на вопросы покупателей, покупатели оплачивают деньги в кассе, получают чек, который отдают продавцу и получают игрушку. В конце игры продавец и кассир закрывают магазин, наводят там порядок. В дальнейших играх роль продавца берёт на себя ребёнок, а воспитатель второстепенную роль. В ходе игры воспитатель создаёт проблемные ситуации.  **ноябрь**  №  Название игры  Задачи  Предварительная работа  Игровой материал  Сценарий игры  1  **«Магазин» (супермаркет)**  **Цель:**   * Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, * побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни, * развивать диалогическую речь.   ***Экскурсия в магазин.***  *Беседа на тему: «Как я с мамой ходил в сумермаркет».*  **Чтение:**  «Ниночкины покупки» Ю.Д.Владимиров.  **Оборудование:**  **Изготовление атрибутов к игре:**   * ценники, * чеки, * деньги и др. * Касса, * наборы продуктов, * спецодежда для продавца, * сумки, * кошельки, * упаковка, * предметы – заместители.   **Ход игры:**  Приход в супермаркет, покупка необходимых товаров, консультация продавцов, объявление о распродажах, оплата покупок, упаковка товара, решение конфликтных ситуаций с директором супермаркета.  2  **№3 Сюжетно-ролевая игра Кафе «Сластёна» + «Семья» + «Такси»**  **Цель:**   * Учить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, * формировать навыки доброжелательного отношения детей; * побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.   ***Занятия:***  предметный мир «Посуда»  аппликация «Чайный сервиз»  ***Чтение:***  «Обедать!» Н.Саконская  **Изготовление совместно с детьми атрибутов к игре:**   * вывеска кафе, * создание меню, * блокнотов для офицантов, * рисование и лепка (из теста) продуктов. * Фартуки, * наборы посуды, * подносы, * меню, * салфетки, * наборы продуктов, * предметы – заместители.   Открытие кафе «Сластёна»; семья пришла или приехала на маршрутке или такси в кафе; выбор столика, знакомство с меню, приём заказа; приём пищи; работа с директором при необходимости (жалобы, благодарность); оплата заказа; уборка столика, мойка посуды.  3 |
| 2-я неделя декабря  **«Зима в лесу»** | **№3 Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»** (стр. 159, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Закрепление и обогащение знаний о животных, об их внешнем виде и о повадках. * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Воспитание доброго отношения к животным   Подготовка к игре:   * Беседа о работе зоопарка. * Чтение стихотворений С.Я. Маршака «Детки в клетке» и «Где обедал воробей?, В. Маяковского «Что ни страница, то слон, то львица». * Изготовление альбома «Зоопарк». * Рисование и лепка животных. * Рассматривание иллюстративного материала по теме. * Изготовление атрибутов для игры.   Игровой материал, оборудование:   * Самоделки, * предметы-заместители, * игрушки животных, * набор «Зоопарк, * куклы, * проволока для изготовления клеток, * природный материал и др   Игровые роли, действия:   * Воспитатель, * кассир, * контролер, * уборщица, * ветеринар и др   **№3 Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк» + «Зоолечебница»**  **Цель:**   * Продолжать закреплять и обогащать знаний о животных, об их внешнем виде и о повадках; * формирование умения творчески развивать сюжет игры; * распределять самостоятельно роли; * воспитывать доброе отношение к животным.   *Занятия:*  Природный мир «Знакомство с животными Севера»  ***Лепка и рисование животных севера.***  Рассматривание иллюстраций  Изготовление альбома с животными севера.  Составление с детьми плана зоопарка.  **Чтение:**   * «Слон» С.Чёрный, * «Сколько?» И.П.Токмакова   **Оборудование:**   * Строительный материал, * коробки (клетки), * билеты, * касса, * игрушки – животные, * халаты, * шапочки врачей, * набор «Маленький доктор», * «лекарства», * телефон.   **Ход игры:**  Дети строят клетки для новых зверей, завезённых из Африки и севера, затем животные помещаются в клетки; дети приобретают билеты в зоопарк, при входе их проверяет контролёр; дети наблюдают за кормлением и уходом за животными. Воспитатель «директор зоопарка» замечает, что слонёнок заболел и вызывает ветеринара. …..  3 |
| 3-4-я неделя декабря  **«Новый год шагает по планете»** | **№3 Сюжетно-ролевая игра Игра «Волшебники»**  **Цель.**   * Воспитание у детей чуткости, стремления проявить заботу и внимание к окружающим.   **Игровой материал.**  Карандаши, бумага, картон, пластилин и др.  **Подготовка к игре.**   * Чтение сказок. * Этическая беседа «Добрые волшебники». * Изготовление подарков для малышей. * Подготовка к концерту.   **Игровые роли. Волшебники.**  **Ход игры.**  Перед началом игры воспитатель проводит этическую беседу «Добрые волшебники», опираясь на сказочные сюжеты, в которой наводит детей на мысль о том, что добрые волшебники в сказках всегда помогают хорошим людям. Для дальнейшего хода беседы педагог задает следующие вопросы: «А какого человека мы могли бы назвать добрым волшебником не в сказке, а на самом деле? (Доброго, отзывчивого, который всегда старается помочь другим людям.). Как вы думаете, а вы могли бы вы постараться всегда поступать, как добрые волшебники? Вот, например, кто-то из вас забыл принести из дома фломастеры и очень огорчен, а ему на помощь приходят добрые волшебники и предлагают: «Возьми мои». А давайте мы с вами станем добрыми волшебниками для малышей? Что бы мы могли для них сделать?». (Дети предлагают мастерить из пластилина игрушки; слепить снежную бабу, сделать из картона фигурки кукол и т. д.). Затем воспитатель обобщает беседу: «Значит, чтобы играть в добрых волшебников, надо действительно, прежде всего, стать добрыми - делать только хорошее и приятное».  После этого педагог знакомит с правилами добрых волшебников: «Разговаривай приветливо и ласково с людьми», «Научись всем делиться с другими», «Делай радостные сюрпризы и малышам, и товарищам, и своим родителям».  Затем педагог предлагает: «Давайте с сегодняшнего дня играть в добрых волшебников. Согласны? Теперь каждый из нас добрый волшебник» и дает задание каждому ребенку подумать, чтобы он хотел сделать доброго для детей младшей группы.  На следующий день воспитатель снова возвращается к игре про волшебников и просит ребят сообщить о своих задумках и планах. Ребята, к примеру, могут предложить сделать для малышей альбом «Наш детский сад», или вылепить снежную бабу, или залить горку, или сделать из пластилина маленький сказочный город, или смастерить елочные игрушки и т. д.  Воспитатель делит ребят на группы и предлагает каждой сделать свой сюрприз. После того, как все подарки готовы, педагог с ребятами выпускают «молнию» (здесь на большой лист бумаги вывешиваются рисунки, на ко­торых изображены дела добрых волшебников).  В один из дней малышам дарят добрые «подарки». В этот же день ребята подготовительной группы организуют для них концерт: читают стихи, поют песни, разыгрывают сценки о добрых и дружных ребятах.  **«Почта»** (стр. 190, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Обучать детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио * . Воспитывать чуткое и внимательное отношение к товарищам и близким   Подготовка к игре:   * Экскурсия на почту, * краткая беседа с работниками почты, * наблюдения за их трудом. * Рассматривание и чтение детских книг: Н.Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А.Шейкина «Вести приходят так», С.Я.Маршака «Почта». * Беседа по картине «На почте». * Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и д р   Игровой материал, оборудование:   * Плакат «Почта» * , прилавки, * почтовый ящик, * открытки, * конверты, * белая и цветная бумага * , карандаши * , деньги, * кошельки, * детские журналы и газеты.   Игровые роли, действия:   * Работники почты * : сортировщица, * почтальон, * телеграфист, * оператор по приему бандеролей и посылок, * начальник почты, * шофер,   посетители  **№3 Сюжетно-ролевая игра «Кафе «Макдоналдс».** Пиццерия» (стр. 60, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, * учить самостоятельно создавать необходимые постройки, * формулировать навыки доброжелательного отношения детей. * побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни   Подготовка к игре:   * Рассматривание сюжетных картинок * , разыгрывание миниатюр, словесная игра «Вежливые слова».   Игровой материал, оборудование:   * Фартуки, * наборы посуды, * подносы, * меню, * скатерти, полотенца, салфетки, * наборы продуктов, * пиццерия.   Игровые роли, действия:   * Выбор столика, * знакомство с меню, * прием заказа, * приготовление заказа, * прием пищи, * работа с менеджером при необходимости (жалоба, благодарность), * оплата заказа, * уборка столика, * мойка посуды.   Игровые роли, действия:  Волшебники  **«Семья»**  **(праздник Новый год) + «Почта»**  **Цель.**   * Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт детей; * совершенствовать умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку; * формировать ценные нравственные чувства.   **Беседы:**   * «Как мы встречали Новый год». * Рисование на тему: «Новый год». * Изготовление новогодних открыток и приглашений на ёлку, * ёлочных украшений, * подарков.   **Оборудование:**   * Куклы, * игрушечная посуда, * ёлка, * ёлочные украшения, * сумка почтальона, * новогодние открытки, * посылки, * телефон.   Роли распределяются по желанию.  Ход игры:  Все хлопочут, готовятся к празднику: одни закупают продукты, другие готовят праздничный ужин, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу, отправляют открытки родственникам. Почтальон приносит открытки, посылку от родственников с другого города. Празднование самого праздника. Приход Деда Мороза и Снегурочки, раздача подарков…  2 |
| НАРОД-НЫЕ ЗИМНИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ  **Январь**  1-я неделя  **«Рождественские канику-лы»** | **Конспект сюжетно-ролевой игры в старшей группе**  **Тема: «Зоопарк»**  **Цель:**   * Обобщить и систематизировать представление детей о животных нашей страны и других стран; * воспитывать культуру поведения, познавательный интерес к объектам природы, * развивать у детей, память, логическое мышление, воображение. * Активизировать словарь (ветеринар, экскурсовод, афиша).   **Задачи:**  **1. Образовательная:**  - Способствовать расширению знаний о животных, об их внешнем виде, по памяти характеризовать их;  - Помочь детям усвоить новые профессии: «Ветеринар», «Экскурсовод»;  - Стимулировать творческую активность детей в игре, формировать умение развивать сюжет игры, используя строительный напольный материал;  **2. Развивающая:**  - Развивать речь детей, закреплять звукопроизношение.  - Обогащать словарный запас.  - Тренировать память, внимание.  **3. Воспитательная**  - Формировать дружеские, добрые взаимоотношения детей в процессе игры,  - Воспитывать доброе отношение к животным, любовь к ним и заботу о них.  **Предварительная работа:**   * чтение книг художественной литературы экологической тематики (А. Н. Рыжова) просмотр DVD дисков. * Беседы о животных с использованием иллюстраций о зоопарке, * Рассматривание альбома «Дикие животные», * Загадывание и отгадывание загадок о животных, * Чтение художественной литературы о животных. * Изображение животных трафаретами, * Раскрашивание изображения животных,   **Ход:**  Дети сидят на стульчиках, которые стоят полукругом. Воспитатель вносит большой музыкальный плакат «Зоопарк» .  Воспитатель: - Ребята, посмотрите, что я вам принесла! Сегодня утром я шла в детский сад и на воротах увидела красивую афишу. Кто знает, что такое афиша? (ответы детей).  - Афиша – это объявление о спектакле, концерте, лекции и т. п., вывешиваемое на видном месте.  - Давайте рассмотрим поближе.  Дети становятся вокруг стола и рассматривают музыкальный плакат «Зоопарк».  Воспитатель: - Как вы думаете, куда нас приглашают? (Ответы детей).  - Правильно, нас приглашают в зоопарк! Скажите, кто из вас был в зоопарке? (Ответы детей).  - Кто знает, что такое зоопарк? (Ответы детей).  Зоопарк, как всем известно,— это место, где содержатся и демонстрируются посетителям живущие сегодня на земле животные.  - Скажите, а кто работает в зоопарке? (Ответы детей).  Ответ: директор, кассир, рабочие по уборке территории, экскурсовод, повар, ветеринар.  Воспитатель: - Кто знает, кто такой экскурсовод? (Ответы детей).  - Экскурсовод – это человек, который рассказывает интересные истории о картинах, животных и других вещах.  - Кто такой ветеринар? (Ответы детей).  - Правильно, ветеринар – это врач, который лечит животных.  - Ребята, посмотрите, чьи это следы?  Воспитатель обращает внимание детей на следы зверей, разложенных на полу.  Воспитатель: - Давайте пойдем по ним и посмотрим куда они ведут!  Воспитатель с детьми выстраиваются друг за другом и под музыку из мультфильма «Маша и медведь» «Зверя по следам такого» идут по следам зверей по группе и останавливаются перед вывеской «Зоопарк».  Воспитатель: - Ребята, куда же привели нас следы? (Ответы детей: в зоопарк).  - А кто живет в зоопарке? (Ответы детей).  - Правильно! А сейчас вам предлагаю поиграть в игру «Зоопарк»  Дети распределяют роли и выбирают атрибуты для игры. Все занимают свои рабочие места.  Воспитатель: - Ребята, чтобы попасть в зоопарк, нам нужны пригласительные билеты. Где мы можем их приобрести? (Ответы детей: в кассе).  - Правильно, в кассе. Билеты продает кассир.  Дети и воспитатель подходят к кассе, получают билеты и проходят в зоопарк.  Вдруг раздается телефонный звонок у директора (ребенка) в кабинете:  - Алло! Здравствуйте! Да, это зоопарк. Да, конечно, привозите! (Кладет трубку и говорит, что сейчас к нам привезут 10 животных, но для них нет клеток. Их срочно нужно построить).  Воспитатель: - Ребята, давайте построим для животных вольеры. Кто знает, что такое вольер? (Ответы детей).  - Вольер – это участок, огороженная площадка (с навесом или открытая), где находятся животные.  - Из чего мы будем строить вольеры? ( ответы детей: из большого строительного материала).  - Да, мы построим их из большого строительного материала. А сейчас предлагаю поиграть в игру «Кто построит лучший вольер для животных»  Дети под руководством воспитателя и под веселую музыку строят вольеры из крупного строительного материала.  Воспитатель:- Молодцы! Все справились! Вольеры готовы!  Звучит сигнал машины. Ребенок в роли шофера завозит грузовик с животными.  Воспитатель: - Ребята, давайте посмотрим каких животных привезли. Отгадайте загадки и они выйдут из машины.  Воспитатель загадывает загадки про каждого животного. Дети с интересом их отгадывают.  Воспитатель: - Скажите, какие это животные домашние или дикие? (Ответы детей: дикие).  Воспитатель: - А теперь предлагаю наших животных показать ветеринару.  Ветеринар (ребенок) осматривает животных: внешний вид, измеряет температуру и т.д.  Воспитатель: - Скажите, доктор, все ли животные здоровы? (Ответ: да).  - Тогда предлагаю наших зверей (игрушки) разместить по вольерам.  - Ребята, назовите животных, которые находятся в нашем зоопарке. (Ответы детей: медведь, слон, тигр, лев, кенгуру, жираф, зайцы, лиса, волк, обезьяна).  - Кто из них спит зимой? (Ответ детей: медведь).  - Где он спит? (Ответ: в берлоге).  - Что он любит есть? (Ответ: ягоды, мед).  - Молодцы! Пойдем дальше. (Подходят к другому вольеру).  - Посмотрите, кто это? (Ответ: жираф).  - Правильно - это жираф. Самое высокое животное на земле. Узор из пятен на его коже никогда не повторяется. Жираф ест ветки, листья деревьев.  Воспитатель: - Ребята, кто из вас может рассказать о каком – либо животном?  Дети по желанию рассказывают о том животном, которое они выбрали. Воспитатель дополняет ответы детей.  Воспитатель: - Вот и наступило время обеда.  Повар (ребенок) подносит еду каждому животному.  Воспитатель рассказывает детям, что очень опасно близко подходить к клеткам с животными, нельзя кормить их печеньем, конфетами, протягивать к ним руки, не шуметь в зоопарке.  Воспитатель: - В нашем зоопарке работает фотограф. Желающие сфотографироваться около животных подходите к фотографу.  Выходит ребенок с фотоаппаратом и начинает фотографировать детей.  Воспитатель: - Ребята, наши животные устали и им надо отдохнуть. Давайте придем к ним в следующий раз.  - Посмотрите, опять появились чьи-то следы!  Воспитатель обращает внимание детей на следы, лежащие на ковре.  Воспитатель: - Давайте посмотрим, куда же на этот раз они нас приведут.  Воспитатель вместе с детьми друг за другом идут по следам под музыку из мультфильма «Маша и медведь» «Зверя по следам такого» и подходят к сундучку.  Воспитатель: - Ребята, посмотрите, что это за сундучок?  Воспитатель открывает сундучок, в котором находится печенье в виде животных.  Воспитатель: - Какие тут угощения! Это от жителей зоопарка. Они говорят большое спасибо за то, что мы побывали у них в гостях.  Воспитатель раздает печенье детям.  Воспитатель: - Мы и не заметили как оказались в детском саду. Наше путешествие подошло к концу. Все вы молодцы!  **«Зоолечебница»**  **Цель:**   * Продолжать учить распределять роли, * договариваться о сюжете. * Знакомство с новой ролью – ветеринар, * учить выполнять игровые действия, соблюдать из последовательность; * Чтение произведения К.И.Чуковского «Айболит» и рассматривание иллюстраций.   Беседа с детьми на тему:  **Изготовление атрибутов к игре**:   * вывески зоолечебницы. * Игрушки – зверята, * халаты, * шапочки врачей, * набор «Маленький доктор», * «лекарства», * телефон.   **Открытие зоолечебницы:**   * вывешивается вывеска, * готовятся атрибуты.   **Ход игры:**  Приход больных, осмотр ветеринаром, назначение процедур и выполнение их медсестрой, врач делает записи в карточке, назначает следующий приём, может выписать рецепт. Выздоровление больных.  4  **«Зоопарк»**  **Цель:**   * Закрепление и обогащение знаний о животных, об их внешнем виде и о повадках; * формирование умения творчески развивать сюжет игры; * воспитывать доброе отношение к животным. * ***Чтение стихотворения С.Я.Маршака*** * «Детки в клетке», * «Где обедал воробей?».   ***Изготовление альбома «Зоопарк».***   * Рассматривание иллюстраций по теме. * Конструирование клеток для зверей в зависимости от их размеров (из конструктора и коробок).   ***Дид игра «Кого везут в зоопарк?»***  Лепка животных.  ***Изготовление атрибутов для игры***:   * билеты, * табличка «Зоопарк».   **Оборудование.**   * Строительный материал, * коробки (клетки), * билеты, * касса, * игрушки – животные.   **Ход игры.**  Строим клетки для зверей (воспитатель начинает строить вместе с детьми, а потом лишь руководит строительством, советует обнести территорию забором, сделать ворота, место для кассы, на воротах прикрепляется табличка со словом «Зоопарк»), животные помещаются в клетки; воспитатель предлагает собираться на экскурсию; приобретение билетов в зоопарк, при входе их проверяет контролёр; экскурсия по зоопарку (вос-ль подводит детей к каждой клетке, рассказывает им о её обитателе), дети рассматривают, задают вопросы  **Видоизменение игры:**   * экскурсия с куклами, * наблюдение за кормлением и уходом за животными.   **январь**  №  Название игры  Задачи  Предварительная работа  Игровой материал  Сценарий игры |
| 2-я неделя января  **«Народ-ные гуляния»** | **«Цирк»** (стр. 54, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью * , воспитывать дружеское отношение друг к другу. * Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах. * Закреплять знания о цирке и его работниках.   Подготовка к игре:   * Рассматривание иллюстраций о цирке, * чтение художественной литературы, * разыгрывание миниатюр.   Игровой материал, оборудование:   * Афиши, * билеты, * программки, * элементы костюмов, * атрибуты: * носики, * колпаки, * свистульки, * мыльные пузыри, * «ушки», * гирлянды, * фигурки клоунов, * флажки, * атрибуты для цирковых артистов: * канаты, * обручи, * шары, * булавы, * грим, * косметические наборы, * спецодежда для билетеров, * работников буфета.   Игровые роли, действия:   * Изготовление билетов, * программок циркового представления * , подготовка костюмов, покупка атрибутов, подготовка артистов к представлению, * составление программы, * цирковое представление с антрактом * , фотографирование.   ЯНВАРЬ  «Цирк»  **Цель:**   * Продолжать учить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью; * закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; * закреплять знания о назначении цирка и его работниках, для чего они это делают; * расширить словарный запас «цирковые артисты», «акробаты», «дрессировщики», «клоуны», «фокусники», «конферансье». * ОБЖ «Правила поведения с животными»   ***Беседа с детьми*** на тему: «Цирк»  Рассматривание иллюстраций по теме.  **Чтение стихотворения** «Дрессировщик» С.Махотин  **Строительный материал,**   * штурвал, * фуражка лётчика, * одежда для стюардессы (пилотка, воротничок), * куклы, * игрушки, * поднос, * журналы, * фотоаппараты, * иллюстрации животных севера, * игрушки, * билеты, * карта путешествия, * предметы – заместители. * Ход игры:   Куклы, игрушки, афиша, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты: носики, колпаки, свистульки, «ушки», флажки, гирлянды, атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; фотоаппараты, деньги, кошельки, предметы – заместители.  Открытие цирка, покупка билетов, приход в цирк, покупка атрибутов (свистулек, «ушек») на лотках; подготовка артистов к представлению, составление программы; цирковое представление с антрактом; фотографирование.  Воспитатель берёт на себя роль директора цирка и конферансье.  4  ***«Зоопарк» + «Детский сад» + «Пиццерия»***  **Цель:**   * Продолжать формировать умения творчески развивать сюжет игры; * объединять несколько сюжетов; самостоятельно распределять роли; * вносить в содержание игры сюжеты из личных впечатлений; * воспитывать доброе отношение к животным, * закрепление и обогащение знаний о животных, об их внешнем виде и о повадках.   ***составление рассказа на тему: «Случай в зоопарке».***  ***Чтение литературы по теме:***   * «Тигр вышел погулять» Э.Успенский, * «Слонёнок» Киплинг.   **Рассматривание иллюстраций по теме.**   * Изготовление атрибутов к игре: * внести в план зоопарка пиццерию, * изготовить меню. * Строительный материал, * коробки (клетки), * билеты, * касса, * игрушки – животные, * фартуки, * наборы посуды, * подносы, меню, * салфетки, * наборы продуктов, «пиццы», * предметы – заместители.   **Сюжет тот же, что и прежде + на территории зоопарка директор открыл пиццерию.** |
| Я В МИРЕ ЧЕЛО-ВЕК  3-я неделя января  **«Профес-сии»** | **Сюжетно-ролевая игра «Почта»**  **Задачи:**   * помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, * развернуть сюжет, * обогащать словарь, * развивать речь детей   **Роли**  Ролевые действия  **Почтальон**  Берёт на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по домам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик  **Клиент**  Отправляет посылки; покупает конверты, газеты и открытки; занимает очередь; отправляет денежные переводы. Соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь.  **Оператор**  Принимает посылки, денежные переводы; продаёт газеты и журналы; сортирует письма, газеты, журналы  **Шофёр**  Подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли, отвозит их на железную дорогу.  **Зав. почтой**  Контролирует работу почтальона, оператора, звонит и заказывает свежие газеты, журналы, новые открытки; выдаёт зарплату. Выдаёт шофёру путёвку или лист-задание; благодарит служащих почты за хорошую работу  **Построение ролевого диалога**  Заведующая  Клиенты  Оператор  Шофёр  **Почтальон**  Даёт указания о выполнении работы.  Контролирует работу почтальона.  Выдаёт зарплату.  Получает письма, газеты, журналы, открытки.  Передаёт письма, открытки для отправки.  Выдаёт газеты, журналы, письма, открытки  Подвозит почтальона  **Оператор**  Даёт указания о работе с клиентами.  Контролирует работу.  Выдаёт зарплату.  Отправляет посылки, бандероли, письма.  Покупает газеты, журналы, открытки.  Отправляет денежные переводы  Помогает в отправлении посылок, бандеролей  Привозит посылки, бандероли, корреспонденцию  **Клиент**  Общаются.  Занимает очередь.  Общаются.  Принимает посылки, бандероли. Упаковывает их.  Принимает письма, денежные переводы  **Шофёр**  Выдаёт зарплату.  Даёт указания по перев  Отдаёт посылки и бандероли для дальнейшей пересылки  **Сюжетно ролевая игра АТЕЛЬЕ**  Цель игры:  Научить детей отражать в игре “Ателье” специфику разных профессий: приемщик, закройщик, швея, гладильщик.  Программное содержание:   * Учить детей отражать в игре знания, полученные в различных видах деятельности. * Формировать умение различать назначение разных профессий. * Выполнять действия в соответствии с выбранной ролью. * Воспитывать интерес к труду взрослых.   Предварительная работа:  Посещение ателье, рассматривание альбома с видами тканей; чтение произведений о труде работников ателье.  Подготовка к занятию:  Оформление групповой комнаты, стендов.  Атрибуты для игры: подготовка тканей, выкроек, швейных машин, утюги, гладильные доски, подборка журналов мод.  Ход игры  – Дети, в какие сюжетно-ролевые игры вы умеете играть  – Ответы детей:  В “парикмахерскую”  В “магазин”  В “больницу”  В “семью”  “Моряки”, “Автобус”  – Дети, а хотели бы вы сегодня поиграть в сюжетно-ролевую игру “Ателье”  – Ответы детей:  – Посмотрите, дети, это салон-ателье “Малыш”. В нем работает несколько цехов:  Цех раскроя ткани.  Пошивочный цех.  Гладильный цех.  Цех выдачи готового изделия.  Образцы тканей для пошива одежды можно будет выбрать в нашем ателье у приемщицы заказов.  – Я буду администратором ателье и буду руководить работой всех цехов.  – Дети, подумайте: кем бы вы хотели работать в нашем ателье.  – Я буду приемщицей заказов.  – Я буду делать заказ для своей дочки.  – Ты будешь заказчиком.  – Я буду работать в цехе раскроя ткани.  – Я буду закройщицей.  – Я буду и хочу работать в гладильном цехе.  – Что ты, Миши, будешь делать?  – Я буду гладить готовые изделия.  – Я тоже хочу работать в гладильном цехе.  – Я хочу заказать сшить для своей дочери красивое платье.  – Значит ты заказчица.  – Я буду работать в пошивочном цехе.  – Что ты будешь делать, Антон?  – Я буду шить одежду для кукол.  – Я буду швеей.  – Я буду работать в цехе раскроя ткани.  – Что ты будешь делать, Катя?  – Я буду кроить ткань.  – Я хочу сделать заказ для своей дочери.  – Ты, Паша, будешь заказчиком.  – Я хочу работать в цехе выдачи готового платья.  – Что ты будешь делать, Юля?  – Я буду выдавать готовые изделия.  – Дети займите свои рабочие места в соответствии с выбранной ролью.  Во время игры воспитатель руководит, направляет работу цехов; дети выполняют действия в соответствии с выбранной ролью.  Дети, сделавшие заказ, посещают кафетерий:  – Уважаемые заказчики, вы можете получить свои заказы в цехе готового изделия.  Дети получают свои заказы в цехе готового изделия.  – Дети, вы все постарались. Посмотрите какими красивыми стали наши куклы.  – Сегодня рабочий день в нашем ателье закончен.  Наводите порядок на своих рабочих местах.  – Дети приглашаю вас пройти в демонстративный зал на просмотр мод весенне-летнего сезона 2011 года.  Дети садятся на стул с 2-х сторон от подиума.  ДЕМОНСТРАЦИЯ МОД .  **Сюжетно-ролевая игра "Ателье"**  **Цель игры:**   * формирование навыков образования относительных прилагательных и изменение их по родам, * знакомство детей с профессиями швеи, закройщика, модельера.   **Ход игры**  Чтобы заказать костюм, юбку, платье предлагаются на выбор различные ткани (шерсть, шёлк, атлас, ситец и т.д.). При этом ребёнка спрашивают: “Юбка из шерсти, какая?”. Ребёнок отвечает: “шерстяная”. “Платье из шерсти, какое? – шерстяное, платье из атласа, какое? – атласное”. Далее готовые изделия можно продавать в “Магазине”. Две сюжетно-ролевых игры объединяются общим сюжетом. В “Магазине” дети описывают одежду, её детали, не называя её. Продавец по описанию должен угадать, что хочет купить покупатель.  **«Строительство»** (стр. 146, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Формирование у дошкольников конкретных представлений о строительстве, о его этапах. * Закрепление знаний о рабочих профессиях. * Воспитание уважения к труду строителей. * Подготовка к игре: * Экскурсия на стройку. * Беседа со строителем. * Чтение сказки «Теремок», * произведений «Кто построил этот дом?» С.Баруздина, * «Здесь будет город» А.Маркуши, * «Как метро строили» Ф.Лева. * Просмотр фильма о строителях. * Рисование на тему: «Строительство дома» * , изготовление атрибутов для игр.   Игровой материал, оборудование:   * Строительный материал, * каски, * предметы-заместители.   Игровые роли, действия:   * Строитель, * каменщик, * шофер, * грузчик.   **«Телевидение»** (стр. 49, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Закреплять ролевые действия работников телевидения, * показать, что их труд – коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. * Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.   Подготовка к игре:   * Беседа по теме, * рассматривание иллюстраций о работе на телевидение, * чтение художественной литературы.   Игровой материал, оборудование:   * Компьютеры, * рации, * микрофоны, * фотоаппараты, * «хлопушка», * программы (тексты), * символика различных программ, * элементы костюмов, * грим, * косметические наборы, * элементы интерьера, * декорации, * сценарии, * фотографии   Игровые роли, действия:   * Выбор программы, * составление программы редакторами; * составление текстов для новостей, других программ, * подготовка ведущих, зрителей, * оформление студии, * работа осветителей и звукооператоров, * показ программы.   ФЕВРАЛЬ.  1 неделя  **«Завод»** (стр. 135, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Закрепление знаний о различных видах транспорта: наземном, водном, воздушном. * Расширение знаний о работе водителей, моряков, летчиков. * Ознакомление ребят с работой автовокзала, речного вокзала, железнодорожного вокзала, аэропорта, * расширение знаний детей о рабочих профессиях   Подготовка к игре:   * Беседа по теме, * рассматривание иллюстраций о работе спасателей, * чтение произведений «На аэродроме» И. Винокурова, «Вертолет» Ф. Лева, «Дом в космосе» М.Реброва, «Человек поднялся в небо» К.Арона. * Изготовление атрибутов для игр. * Лепка транспорта.   Игровой материал, оборудование:   * Строительный материал, * технические игрушки: заводные машины, автобусы, катера, теплоходы, самолеты, вертолеты, поезда, * предметы заместители.   Игровые роли, действия:   * Шофер, * пассажир, * старший строитель, * газорезчик, * инженеры, * механики, * монтажники, * техник, * радист, * бензозаправщик, * мойщик, * шофер сопроводительной машины, * диспетчер пульта управления полетом и др.   **«Почта»**  **Цель:**   * Обучать детей реализовывать и развивать сюжет игры; * продолжать ознакомление с трудом работников связи, * учить отражать в игре труд взрослых, * передавать отношения между людьми.   Занятие по предметному миру: ***«Знакомство с почтовыми принадлежностями».***   * Экскурсия на почту, * беседа с работниками почты, * наблюдение за их трудом.   **Рассматривание и чтение книги: С.Я.Маршака «Почта»,**  Рассматривание иллюстраций по теме.  **Изготовление новогодних открыток на аппликации.**  **Изготовление атрибутов к игре**:   * конверты, * марки, * почтовый ящик, * Сумка почтальона, * открытки, * газеты, * журналы, * посылки, * печати, * штампы, * деньги, * кошельки, * телефоны.   **Распределение ролей:**   * сортировщица, * почтальон, * оператор по приёму бандеролей и посылок, * начальник почты, * шофёр, * посетители.   **Ход игры:**  Оформление почтового отделения с различными отделами; работа отдела доставки; работа отдела почтовых посылок, бандеролей.  2  **«Ателье»**  **Цель:**   * Формировать представления дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно; * учить развивать сюжет; * познакомить с новыми ролями(заказчик, приёмщица, закройщик, портниха, заведующая ателье) и ролевыми действиями; * развивать диалогическую речь.   ***Занятие***: **«Беседа о портнихи»**  **Экскурсия в кабинет кастелянши**.  **Экскурсия в ателье.**  *Беседа с работниками ателье.*  Рассматривание иллюстраций по теме.  **Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.**   * Рисование образцов одежды. * Швейные машинки, * журнал мод, * швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани и др); * выкройки, * бланки заказов и др.   **Ход игры:**  Выбор заказчиком модели по журналу мод; закройщица снимает мерки, делает выкройку, приёмщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения; портниха выполняет заказ, заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении; кассир получает деньги за выполненный заказ.  3 |
| 4-я неделя января  **«Транс-порт»** | **№1 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 мат¬риал для постройки гаража, * слесарные инструменты для ремонта машин, * оборудование для мойки и покраске автомобилей.   **Возраст: 6–7 лет.**  **Ход игры:**  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 «Шофёры»**  **Задачи:**   * помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, * развернуть сюжет, * обогащать словарь, * развивать речь детей   **Роли**  Ролевые действия  **Шофёр**  Ведёт машину, рулит, подаёт сигнал, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их.  **Пассажир**  Покупает билет, выходит на остановках, соблюдает правила поведения в общественном транспорте, сидит.  **Бензозаправщик**  Заливает в машину бензин, берёт деньги, пробивает чек  **Милиционер**  Регулирует движение, штрафует водителя за нарушение, делает замечания шофёру, пассажиру  **Водитель др. машины**  Перевозит груз, рулит, ведёт машину.  Построение ролевого диалога  **диспетчер**  Шофёр другой машины  Пассажир  **Шофёр**  Даёт указания об отправлении машины.  Объявляет маршрут.  Контролирует  Оказывает взаимопомощь.  Берёт на буксир.  Спрашивает о том, на какой остановке выйти.  Просит остановить машину  **Пассажир**  Посылает контролёров  Пересаживает на другую машину.  Беседует о поездке.  Уступают место.  Общаются.  **Бензозаправщик**  Устанавливает очередь.  Оказывает помощь в заправке.  **Милиционер**  Выполняет указания работников милиции.  Платит штраф  Соблюдает правила дорожного движения, поведения.  Подчиняется указаниям  **Игра «Автобус»**  **Цель:**   * Закрепление знаний о труде водителя и кондуктора, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру. * Знакомство с правилами поведения в автобусе. * Развитие интереса в игре. * Формирование положительных взаимоотношений между детьми. * Обучение детей реализации игрового замысла. * Развитие коммуникативных и творческих способностей. * Учить взаимодействовать со сверстниками и чередовать разные виды деятельности.   **Игровой материал:**   * Детские стульчики, * руль, * куклы, * деньги, * билеты, * кошельки, * сумка для кондуктора.   **Игровые роли:**   * Водитель, * кондуктор, * пассажиры.   **Ход игры:**  Подготовку к игре педагог начинает с вопроса: «Ребята, вы любите путешествовать?» Дети поддерживают беседу и предлагают различные виды транспорта и выбирают автобус.  Следующий этап подготовки к игре – обыгрывание с детьми игрушечного автобуса. Далее воспитателю вместе с детьми надо построить автобус (из детских стульчиков).  После этого педагог предлагает ребятам выбрать водителя и кондуктора. Выбираются более активные дети. Они берут необходимые атрибуты. Пассажиры рассаживаются.  Далее обыгрывается ситуация обилечивания. Кондуктор предлагает ребятам приобрести билеты, а пассажиры расплачиваются предметами заместителями или воображаемыми монетками. После чего автобус отправляется в дорогу. С песней ехать веселее, поэтому педагог предлагает спеть песенку («мы едем, едем, едем…») или включает аудиозапись.  Дальнейшее руководство этой игрой должно быть направлено на её усложнение. По пути автобус делает остановки, у пассажиров появляется цель поездки, которая определяет собой их поступки (в зависимости от цели поездки они или собирают в лесу грибы, ягоды, рвут цветы или загорают и купаются в реке, или идут на работу, или заходят в магазин сделать покупки и т. д.).  Можно изменить сценарий. Дать остановкам названия: «Стихотворная», «Игровая», «Музыкальная». И действовать в соответствии с заданным названием. На остановках читать стихи, танцевать, петь песни и играть. Путешествие заканчивается возвращением в детский сад.  Воспитателю рекомендуется объединять для совместных игр не более трёх детей. Однако в том случае, если у большого количества детей появляется желание играть вместе, если игра от этого обогащается, нельзя этому препятствовать. Прежде всего, педагогу надо помочь детям договориться и совместно действовать.  **Игра «Завод»**  **Цель.**   * Формирование трудовых умений, * развитие творческого воображения детей * . Формирование представлений дошкольников о том, что такое завод (фабрика) и что он производит. * Воспитание у детей положительного отношения к рядовым будничным профессиям рабочих династий.   **Игровой материал.**  Машины легковые, грузовые, подъемный кран, флажки для украшения построек, железная дорога, защитные очки, трубы для завода из бумаги, картона, катушек, защитные рукавицы, пропуска, ведерко, цветная бумага, природный материал, ткань, нитки, иголки.  **Подготовка к игре.**  Экскурсия к проходной завода. Экскурсия на фабрику. Беседа о труде рабочих. Просмотр фрагментов фильма о людях рабочих специальностей. Чтение рассказа «Автомобильный завод» из книги А. Дорохова «Сто послушных рук». Чтение отрывков из книг В. Маяковского «Кем быть?», В. Авдиенко «Все работы хороши», В. Арро «Встань пораньше». Рассматривание иллюстраций к книге В. Соколова «Сталевар». Рисование на тему «Наш завод (фабрика)». Лепка автомобилей. Составление альбома о труде взрослых на заводе (фабрике).  **Игровые роли.**  Директор завода, сталевар, оператор, грузчик, прокатчик, шофер, бригадир, крановщик, сборщик, контролер, строитель, конструктор, швея, инструктор.  **Ход игры.**  Предварительную подготовку к игре воспитатель начинает с рассказа о заводе. Из слов педагога ребята узнают, что станки, машины, ракеты, самолеты, телевизоры, игрушки сделаны на заводах. В городе много заводов; автомобильный, авиационный, металлургический и др.  Далее воспитатель может прочитать отрывок из книги А. Дорохова «Сто послушных рук» и рассказать детям о высоких зданиях с огромными окнами от земли до самой крыши, которые называются цехами. Вместо дверей в цехах встроены ворота, через такие ворота может выехать и грузовик, и тепловоз. Под крышами цехов установлены разные машины, на которых делают части автомобилей, самолетов, тракторов и др. Затем воспитатель знакомит дошкольников с производственным процессом, в частности с работой в сборочном цехе.  Полученные знания педагог закрепляет на занятиях по конструированию. Он предлагает ребятам не просто воспроизвести знакомую конструкцию, а создать постройку по представлению. Чтобы активизировать детское воображение, воспитатель ставит ряд вопросов, например: «Какого размера цех? Какие ворота в цехе?», и др.  После такой работы педагог может прочитать ребятам отрывок из книги В. Маяковского «Кем быть?», чтобы помочь детям представить работу в сборочном цехе. Ребята могут рассмотреть иллюстрации к этой книге и рас­сказать, что делает рабочий, на каком станке работает, для чего он трудится. После повторного чтения педагог предлагает детям вообразить, как бы они действовали, если бы были рабочими.  На занятии по конструированию воспитатель просит ребят построить каждого свой станок: отрезной, металлорежущий, токарный, машину для электросварки. Во время этого педагог вносит дополнительный материал, нужный по ходу игры, обращает внимание детей на интересную выдумку товарища: «Посмотрите, какой станок придумал Саша. Покажи, Саша, как он работает».  **Далее подготовку к игре педагог может продолжить рисованием на тему «Наш завод».**  Вместе с детьми можно составить альбом о труде взрослых на заводе.  Игру «Завод» можно проводить в различных вариантах: «Автозавод», «Авиазавод», «Металлургический завод» и др.  Игру «Автозавод» педагог может начать с предложения ребятам распределить роли между собой: бригадира, рабочих, инженеров, сборщиков, контролеров. Воспитатель предлагает детям сделать из металла (пластилина) ма­шины. Ребята делятся на группы. Одна группа детей строит «конвейер» из строительного материала. «Бригадир» следит за порядком и отмечает самые лучшие машины. Другая группа детей с увлечением выполняет роль «рабо­чих». Дети ставят ряд стульчиков с одной стороны стола и ряд - с другой стороны. Один ребенок, взявший на себя роль инженера, раздает детям-«сборщикам» детали машин. «Контролеры» на первом и втором ряду, следят, чтобы каждый «сборщик» справлялся с заданием. Ребята терпеливо ждут каждый своей очереди и прилаживают нужную деталь.  Следующим шагом в развитии познавательного интереса является постановка перед детьми вопроса: «Что из чего сделано?» Ребята узнают, что многие предметы, в том числе и машины, изготовлены из металла. Вопрос педагога: «А где же берут этот металл, из чего и как его получают?» активизирует детскую познавательную деятельность.  С целью формирования представлений о некоторых этапах процесса изготовления металла (сначала шахтеры добывают руду, из которой потом плавят сталь, а из нее изготавливают машины) детям можно предложить для рассматривания иллюстрации к книге В. Соколова «Сталевар».  По мере развития сюжетно-ролевой игры «Металлургический завод» педагог формирует у детей потребность в изготовлении предметов, нужных для диспетчера, сталеваров: сделать трубы, пропуска, защитные очки. Эти атрибуты дети могут сделать из бумаги, катушек.  Педагог может предложить следующий вариант игры: «Постройка доменной печи». Он предлагает ребятам построить из строительного материала большую площадку, из кубиков соорудить «доменную печь». Потом на площадку принести несколько игрушечных паровозов и подъемный кран. «Это будет заводской двор, он большой, а паровозы подвозят руду к доменной печи. Нужно быть здесь очень осторожным, потому что тут очень жарко, надо надевать очки, чтобы в глаза не попали искры». Ведерко может послужить детям ковшом, которым «сталевары» набирают расплавленный металл. А красные листы бумаги - готовой сталью. Когда она остывает, то ее нужно развозить по всем заводам для изготовления машин, самолетов и т. д.  В дальнейшем педагог может задать следующий вопрос: «А если бы на заводе были только сталевары, то смогли бы они выплавить сталь?» Такой вопрос заставляет детей подумать, кто еще работает на заводе.  Чтение отрывков из книг, рассматривание иллюстраций обогащает представления детей не только о труде сталеваров, но и других рабочих профессиях в цехах. Например, дети узнают, что оператору подчиняется движение огромного прокатного стана. Глыбу раскаленного металла, которую вынимают из формы, оператор раскатывает, как кусок теста. Глыба становится все тоньше и длиннее. Возле нее ходят прокатчики.  Игру «Авиазавод» можно начать с распределения ролей: директора, главного инженера, рабочих. Ребята под руководством главного инженера на заводе делают бумажные авиамодели, парашюты, змеи и другие летающие бумажные игрушки. В конце рабочего дня (на прогулке) производят запуск летающих игрушек. Лучшие, пролетевшие дальше всех, модели отбираются для будущих соревнований, остальные педагог может использовать для повседневных игр.  Педагог рассказывает дошкольникам, что каждый человек на заводе имеет свое рабочее место: доменщики у домен выплавляют чугун, сталевары у мартеновских печей из чугуна варят сталь, оператор управляет огромным прокатным станом и т. д. Действия разных людей взаимосвязаны и направлены на общую пользу.  Во время проведения игры на первых порах одну из ведущих ролей берет на себя воспитатель (директор завода). «Директор» советует ребятам, как построить «цех», помогает выбрать роли, подсказывает, как действовать. К примеру, педагог может разделить ребят на группы: первая группа - строители домны, шоферы, подвозящие материал для строительства и руду (желуди, ракушки); вторая группа - сталевары, подручные сталеваров; третья группа - прокатчики, оператор.  Очень похожей по содержанию на игру «Завод» является игра «Фабрика игрушек». В процессе игры в швейном цеху шьют куклам одежду, в игрушечном учатся делать игрушки из природного материала (шишек, веток, яичной скорлупы), глины, пластилина и т. п. Во время игры «инструкторы» (после консультации воспитателя) учат ребят изготовлению различных поделок.  За месяц до Нового года педагог предлагает всем цехам фабрики перейти на выпуск новогодней продукции. Они должны выполнить заказы Деда Мороза, которые приходят по почте в адрес фабрики. В цехах изготовляются елочные украшения, новогодние маски, детали к костюмам - воротники, шляпы, пояса.  После Нового года рабочим фабрики педагог предлагает приготовиться к празднику игр и игрушек, организуется работа бумажно-картонажного цеха, ребята делают настольные игры, домики, наборы картонных кукол с бумажной одеждой, вырезают и раскрашивает фигурки любимых сказочных персонажей (Золушки, Буратино, Красной Шапочки). Швейный цех может делать простые мягкие игрушки, изготавливать из природного материала фигурки сказочных персонажей и др. После этого проводится праздник игр и игрушек. Организуется выставка цехов, ребятами инсценируются любимые сказки, к детям приходят в гости герои различных сказок.  Игры в «Завод» и «Фабрику» могут объединяться с играми в «теплоход» (перевозят металл, самолеты, машины, игрушки в другие города), в «больницу» (лечат сталеваров, рабочих фабрики), столовую (кормят рабочих завода или фабрики), «магазин», «библиотеку» и др.  **Игра «Ателье»**  **Цель.**  Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.  **Игровой материал.**  Строительный материал, цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, сумки, кошельки, блокнот, зеркало, предметы-заместители.  **Подготовка к игре.**  Экскурсия в ателье. Экскурсия в магазин готовой одежды. Беседа с работниками ателье. Рассматривание иллюстраций по теме «Ателье». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.  **Игровые роли.**  Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.  **Ход игры.**  Подготовку к игре воспитателю следует начинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ателье педагогу надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать, выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха сначала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке и т. д.). При этом воспитателю нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщики, и портные - все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую, красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны).  После экскурсии в ателье воспитатель может повести детей в магазин готовой одежды и рассказать, что все, что здесь продается, шьют в ателье.  Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по картинкам, открыткам, изображающим то, что дети видели в ателье: как снимают мерку, кроят материю, примеряют заказчику то, что шьют, как шьют, и т. д. Педагог может рассмотреть с детьми рисунки, где изображено, как мама шьет и примеряет платье дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и т. д. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, кто сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Педагог дает ребятам возможность рассказать, кому и как сшили или купили новую одежду.  Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей, а сам берет на себя все остальные роли, чтобы познакомить детей с. игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков и т. д.  Для игры воспитатель и дети изготавливают картонные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав детям картонных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в детский сад, ни в школу, ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем Детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани».  После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая небольшими рулонами всевозможная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (воспитатель), который спрашивает у каждого из них, какую ткань тот хочет купить, что думает из нее шить и предлагает подходящую для этой цели. Так, если покупатель указывает на белую с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань покупают для брюк, то измерение следует производить от талии до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона две длины последней, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.  Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее воспитателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица (воспитатель). С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец - фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.  Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».  На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.  В последующих играх педагог предоставляет детям самостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспитателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Педагогу надо показать детям, как действовать воображаемой иголкой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы. При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.  Этот вариант игры может изменяться; дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.  Когда ребята познакомятся с правилами игры, педагог может предложить им составить примерный план игры. Например, игра «Ателье «Малышок» может включать следующие моменты: прием заказов и их оформление, первая примерка, получение заказа, выставка моделей и др. В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.  Игру «Ателье» в последующем можно соединить с другими играми: «Фотография», «Парикмахерская», «Прачечная». Совместно с детьми подобрать атрибуты, предметы, игрушки для реализации игровых замыслов (альбом «Модели одежды (причесок)», набор лоскутов, швейные машинки, фотоаппараты, наборы парикмахера и др.).  **«Водители»**  **Цель:**   * Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой роли; * закреплять знания детей о правилах дорожного движения, * учить ориентироваться по дорожным знакам * познакомить с новой ролью – регулировщик, инспектор ГИБДД. * Занятия на темы: **«Городская улица», «Дорожные знаки».**   ***Чтение произведения***   * М.Ильина, Е.Сегала «Машины на нашей улице», * Н.А.Кнушевицкая «Шофёр»; * Б.Житков «Светофор».   ***Конструирование автобус, мосты.***  **Изготовление атрибутов:**   * дорожные знаки, * вывески. * Рули, * светофоры, * жезл, * свисток, * флажки для регулировщика, * различные документы (права, технические паспорта автомобилей).   **ход игры**  Детям предлагается выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города, а остальные дети – автомобилисты. По желанию распределяют роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.  3  **«Автомастерская»**  Цель:   * Продолжать учить детей распределять роли и действовать согласно принятой роли; * учить проявлять творчество, * находить удачное место для игры, * познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.   ***Рассматривание иллюстраций автомобилей.***  Конструирование: гаражи, бензоколонка.  **Чтение произведений:**  ***«Моя улица» С.Михалков***  **Оборудование**   * То же, что для игры «водители» + строительный материал для постройки гаража, * слесарные инструменты для ремонта машин, * оборудование для мойки и покраске автомобилей, * предметы – заместители.   **Продолжение игры**  «водители», воспитатель (который принимает участие) сообщает о том, что не может участвовать в игре, потому что поломалась машина (не заводится мотор) и предлагает детям открыть автомастерскую. Дети строят большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников (слесаря по ремонту машин – мотора, рулевого управления, тормозов и т.д.), обслуживающий персонал.  **«Ателье»**  **Цель:**   * Продолжать формировать представления дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно; * учить развивать сюжет; * продолжать знакомить с новыми ролями(заказчик, приёмщица, закройщик, портниха, заведующая ателье) и ролевыми действиями; * развивать диалогическую речь.   ***Занятие:*** аппликация   * «Нарядное платье», * «Мужская национальная рубаха»   **Оборудование.**   * Швейные машинки, * журнал мод, * швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани и др); * выкройки женской, мужской и детской одежды, * бланки заказов и др.   ***Усложнение:***   * Заказ мужской, женской, детской одежды, * разные модельеры (мужской, женской, детской одежды).   **Ход игры:**  Воспитатель создает проблемные ситуации( нет ткани, не понравился заказ, поломка швейной машинки и др.)  4  **«Армия» + «Почта»**  **Цель:**   * Продолжать учить детей творчески развивать сюжет, объединять несколько сюжетов; * уточнить военные профессии и распорядок дня военнослужащих, в чём заключается их служба и др; * познакомить с новыми ролями: командир, солдаты, с ролевыми действиями командира, солдат; * учить отображать в игре события общественной жизни.   **Занятия:**  Предметный мир: **«Предметы связи, средства связи»**  Рассматривание иллюстраций по теме.  ***Чтение художественной литературы:***   * Я. Длуголенского «Миша едет к солдатам», * «Что могут солдаты?» * Б. Никольский «Препятствие». * Л.Кассиль «Главное войско».   ***Изготовление атрибутов для игры (пилотки, значки, флажки).***  Беседы с детьми на тему:  «День Защитника Отечества»  **« Что должны уметь солдаты».**  **Разучивание песен**   * «Мы – солдаты» (В.Малкова, Ю.Слонова), * «Будем в Армии служить» (В.Малкова, Ю.Чичкова)   **«Парикмахерская» + «Семья»**  Цель:   * Продолжать учить детей распределять роли, действовать в соответствии с ролью, соблюдать последовательность ролевых действий, их логичность; * учить моделировать ролевой диалог, * воспитывать дружеское отношение друг к другу; * отображать в игре явления общественной жизни.   ***Экскурсия*** в парикмахерскую.  ***Беседа*** с работниками парикмахерской.  ***Чтение*** произведений о парикмахере.  **«Моя улица»** С.Михалков  Рассматривание **картины «Парикмахер»** и других иллюстраций по теме.  Изготовление альбома «**Модели причёсок»**  ***Изготовление атрибутов к игре.***   * Туалетный столик с зеркалом, * умывальник, * полотенце, * фен, * пелерина, * халат для парикмахера, * набор «Парикмахер», * альбомы с причёсками, * журналы, * предметы – заместители и др.   **ХОД игры**  Открытие парикмахерской;  Мама ведёт дочку в парикмахерскую;  Папа ведёт сына в парикмахерскую;  Вся семья посещает парикмахерскую;  Мама делает причёску на праздник 8марта;  Парикмахер в детском саду делает причёски детям (куклам) перед концертом для мам и бабушек.  2  **«Строители»**  **Цель:**   * Продолжать учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, * использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, * справедливо разрешать споры, * действовать в соответствии с планом игры; * отражать в игре знания об окружающей жизни, * развивать творческое воображение.   Занятия:  ***Аппликация:*** «Строим дом»  ***Рисование:*** «В городе построены разные дома».  Рассматривание иллюстраций по теме.  **Чтение:**   * «Каменщик», «Маляр», «Плотник» С.Баруздин, * «Строители» Г.Люнцин * «Строитель» Н.А.Кнушевицкая.   **Оборудование:**   * Строительный материал, * планы строительства, * инструменты, * строительная техника, * журналы по дизайну.   **Ход игры:**  Воспитатель предлагает детям разделиться на бригады и поручает каждой бригаде определенный участок работы.  Выбор объекта строительства; выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку; строительство, сдача объекта.  По ходу игры воспитатель (бригадир) советует каменщикам как лучше класть стены, шоферам подсказывает, какой материал необходимо привести, грузчикам помогает организовать погрузку и выгрузку с помощью кранов и т.д.  2 |
| **Февраль**  1-я неделя  **«Мой посёлок»** | **Игра «Улица»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры * Закрепление названий машин, правил поведения на улице и в общественном транспорте. * Игровой материал. * Картонные дома, вывески, фигурки людей, игрушки-машины, светофор, рули.   **Подготовка к игре**   * Тематические прогулки — экскурсии по улице. * Беседы с использованием иллюстративного материала. * Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. * Просмотр фильмов и фрагментов на тему «Улица».   **Игровые роли.**   * Пешеходы, * шоферы, * милиционер, * дворник и др.   **Ход игры.**   * Перед игрой проводится большая предварительная работа. * Подготовка к игре начинается с проведения нескольких прогулок по улице. * На первой прогулке воспитатель показывает детям улицу и обращает внимание детей на то, что на улице много домов — новых и старых, очень высоких и низких, разного цвета и размера; также можно посчитать с детьми этажи у нескольких домов. * Далее педагог объясняет, что дома на улице различаются потому, что в одном живут люди, в другом находится театр, в третьем — ателье или почта, в четвертом — магазин, в пятом — фотоателье или салон красоты, и т. д. |
| 2-я неделя февраля  **День рожде-ния д/сада (11 февраля 1961г.)** | **№1 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.  **Возраст: 4–5 лет.**  **Ход игры:**  Воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.  **Игра «Волшебники»**  **Цель.**   * Воспитание у детей чуткости, * стремления проявить заботу и внимание к окружающим.   **Игровой материал.**   * Карандаши, * бумага, * картон, * пластилин и др.   **Подготовка к игре**   * Чтение сказок. * Этическая беседа «Добрые волшебники». * Изготовление подарков для малышей. Подготовка к концерту.   Игровые роли. Волшебники.  **Ход игры.**  Перед началом игры воспитатель проводит этическую беседу «Добрые волшебники», опираясь на сказочные сюжеты, в которой наводит детей на мысль о Том, что добрые волшебники в\_ сказках всегда помогают хорошим людям. Для дальнейшего хода беседы педагог задает следующие вопросы: «А какого человека мы могли бы назвать добрым волшебником не в сказке, а на самом деле? (Доброго, отзывчивого, который всегда старается помочь другим людям.). Как вы думаете, а вы могли бы вы постараться всегда поступать, как добрые волшебники? Вот, например, кто-то из вас забыл принести из дома фломастеры и очень огорчен, а ему на помощь приходят добрые волшебники и предлагают: «Возьми мои». А давайте мы с вами станем добрыми волшебниками для малышей? Что бы мы могли для них сделать?». (Дети предлагают мастерить из пластилина игрушки; слепить снежную бабу, сделать из картона фигурки кукол и т. д.). Затем воспитатель обобщает беседу: «Значит, чтобы играть в добрых волшебников, надо действительно прежде всего стать добрыми — делать только хорошее и приятное».  После этого педагог знакомит с правилами добрых волшебников: «Разговаривай приветливо и ласково с людьми», «Научись всем делиться с другими», «Делай радостные сюрпризы и малышам, и товарищам, и своим родителям».  **Игра «День рождения»**  **Цель.**   * Воспитание чуткости, внимания. * Закрепление культурных навыков.   **Игровой материал.**  Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.  **Подготовка к игре.**  Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры.  **Игровые роли.**  Именинник, мама, папа, бабушка, дедушка, учительница, братья, сестры, гости.  **Ход игры.**  Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игра: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята делятся на группы.  Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения.  Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбирают на роль учителя, остальные - ученики. Таким образом, пока дома готовятся ко дню рождения, старшие братья и сестры, именинник и его товарищи учатся в школе.  Содержание игры в день рождения может проводиться аналогично содержанию игры в гости: уборка квартиры, приготовление угощений, подарков.  Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д.  Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать.  По окончании игры воспитатель совместно с детьми делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, допущенные в игре  **«Детский сад»** (стр. 123, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работниках детского сада. * Воспитание интереса и уважения к их труду. * Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. * Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.   Подготовка к игре:   * Экскурсия в кабинет врача. * Внесение атрибутов для организации игры в «детского врача». * Чтение рассказа А. Кардашовой «Наш доктор». * Наблюдение труда прачки. * Организация труда детей – стирка кукольного белья. * Экскурсия на кухню. * Занятие «Испечем для себя и малышей булочки». * Лепка продуктов для игры в «повара». * Беседа «Кто и как работает в нашем детском саду». * Рисование на эту тему. Внесение атрибутов для организации коллективной игры в «детский сад».   Игровой материал, оборудование:   * Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-заместители.   Игровые роли, действия:   * Врач, медицинская сестра, воспитатель, заведующая, музыкальный работник, няня, повар   **«Лётчики»**  Цель:   * Формирование умения творчески * развивать сюжет игры; * расширить знания о работе лётчиков; * знакомство с работой аэропорта.   ***Чтение произведения*** «На аэродроме», «Кто водит самолёты», И.Винокурова.  Рассматривание иллюстраций самолётов.  Рисование самолёта.  Лепка самолёта.  Конструирование самолётов.  **Изготовление атрибутов для игры.**  Беседа «  Подвижная игра «Самолёты»  **Строительный материал,**   * штурвал, * фуражка лётчика, * одежда для стюардессы (пилотка, воротничок), * куклы, игрушки, * поднос, * журналы, * предметы – заместители. * Ход игры   Лётчик готовит самолёт к полёту (осматривает самолёт, мотор, заправляет бензином); пассажиры собираются в дорогу, приобретают билеты. Контролёр проверяет билеты. Лётчик заводит мотор и взлетает. Стюардесса во время полёта помогает пассажирам, отвечает на вопросы, предлагает напитки, журналы, книги. После посадки лётчик осматривает самолёт, мотор, заправляет и ведёт свой самолёт дальше. |
| 3-я неделя февраля  **«ОБЖД»** | **«Скорая помощь»** (стр. 48, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. * Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. * Воспитывать уважение к труду медицинских работников * Закреплять правила поведения в общественных местах.   Подготовка к игре:   * Экскурсия в поликлинику. * Беседа с медицинским персоналом поликлиники * . Посещение медицинского кабинета в детском саду. * Чтение произведений «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицина, «Человек заболел» И.Туричина, сказки «Доктор Айболит» К.И. Чуковского. * Просмотр фильма о докторах и мультфильма «Доктор Айболит». * Рассматривание иллюстративного материала по теме. Изготовление атрибутов для игры.   Игровой материал, оборудование:   * Халаты, * шапочки врачей, * карточки больных, * рецепты, * направления * , наборы «Маленький доктор», * «лекарства», * телефон, * компьютер, * носилки.   Игровые роли, действия:   * Приход в поликлинику, * регистратура, * прием у врача, * выписка лекарства, * вызов «Скорой помощи», * госпитализация, * размещение в палате, * назначение лечения, * обследования, * посещение больных, * выписка.   ОКТЯБРЬ  1 неделя  **«Служба спасения»** (стр. 64, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Создавать условия и поощрять социальное творчество. * Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. * Расширять представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. * Развивать речь детей.   Подготовка к игре   * Беседа по теме, рассматривание иллюстраций о работе спасателей. * Чтение художественной литературы.   Игровой материал, оборудование:   * Набор техники специального назначения, рации, телефоны, планы, карты, символика службы спасения, инструменты, защитные каски, перчатки, фонари * , использование атрибутов из других игр, например «Скорая помощь».   Игровые роли, действия:   * Вызов по тревоге; * осмотр места происшествия, ориентировка на местности; * распределение спасательных работ между разными группами; * использование техники специального назначения; спасение пострадавших; * оказание первой медицинской помощи; доставка необходимых предметов в район происшествия * ; возвращение на базу. |
| «ДЕНЬ ЗАЩИТ-НИКА ОТЕЧЕСТВА  4-5-я неделя февраля  **«День защит-ника Отечест-ва»** | **№1 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.   **Возраст: 6–7 лет.**   * Ход игры:   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**  **«Воины – пограничники»**  **Цель:**   * формировать у дошкольников представления о воинах пограничниках, о их подвиге во время войны во имя своей Родины. * Способствовать военно - патриотической подготовке дошкольников. * Продолжать формировать умение творчески развивать сюжет, ролевое взаимодействие в игре, умение вести диалог. * Развивать быстроту, ловкость, выносливость, меткость, равновесие, силу. * Воспитывать у детей смелость, выдержку, дружеские взаимоотношения.   **Словарная работа:**  штаб, плац, застава, шпион, пакет, командир заставы, разведчики, пограничники, санитарки и др.  **Предшествующая работа:**   * беседы: «Как пограничники охраняют Родину», «Особенности военной службы в мирное время»; * Рассматривание картины Б.Окорокова «Пограничники».   **Чтение произведений:**  А.Барто «На заставе», Ю.Коваль «Путешествие на границу», А.Митяева «Почему армия всем родная?» Л.Кассиль «Сестра».  Рисование на тему «На границе».  Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры (бинокли, пилотки, косынки для медсестер, карта - схема).  **Игровой материал.**  Игрушки: пистолеты, автоматы, погоны, знаки различия, палатка (для оборудования санчасти), санитарные сумки, бинт, вата, фляжка, телефон, бинокли, котел, кружку, пакет в нем зашифрованный ребус слово (шпион) и картинка - лабиринт, карта - схема, обручи, мешочки, мишень.  **Подготовка к игре:**   * военно - спортивная подготовка: * изучение простейших топографических знаков, построение по сигналу тревоги, перевязка раненых, * спортивные игры, упражнения: метание в цель, прыжки, бег между предметами, упражнения на наблюдательность (лабиринты). * Спортивная эстафета: «Кто быстрее?». * Разработка карты - схемы вместе с детьми.   **Ход игры:**  Воспитатель: «Ребята, сегодня мы с вами поиграем в игру, а в какую вы попробуйте угадать. Ребенок читает стихотворение М.Исаковского «У самой границы».  **У самой границы в секрете, я зоркую службу несу, -**  **За каждый пригорок в ответе, за каждую елку в лесу.**  - О чем это стихотворение? (о границе). Угадали, в какую игру мы будем играть? правильно, в игру «Воины-пограничники».  - Давайте, рассмотрим карту - схему, что на ней изображено? ( Застава – рис.1).  - Что находится на заставе? (штаб, санчасть, плац, граница - на карте - схеме это красная линия, рис 2).  А теперь па площадке детского сада найдем все названные объекты.  - Кто же находится на границе, на заставе? (пограничники)  - Кто командует пограничниками? (командир заставы)  - В чем заключается служба пограничников? (они должны охранять границу,  чтобы через нee не прошел нарушитель, заниматься строевой подготовкой,  чтобы быть сильными, ловкими, быстрыми.)  - Сейчас мы распределим роли. Сначала командиром буду я, все разделимся на подгруппы: одни дети будут пограничным патрулем; пограничниками,  свободными от несения караула; другие будут разведчиками, санитарками,  шпионами.  - Что делает пограничный патруль? (стоит в дозоре и охраняет границу)  - Что делают разведчики? (они внимательно изучают все вокруг, если что-то  изменится, сразу докладывают командиру)  - Что делают санитарки? (готовят все необходимое, чтобы оказать помощь раненым, если потре6уется: перевязать раненных, отвести их в санчасть).  А кто такие шпионы? (нарушители границы, которых послали узнать что - то секретное важное, или передать пакет с заданием)  Командир заставы (Воспитатель) говорит: «Нам доверено охранять границу, и стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача - задержать их, знайте, враг хитер, будет умело маскироваться».  Командир командует, чтобы все приступили к несению службы.  Вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.  Санитарки в санчасти готовят все необходимое для приема раненных.  Разведчики получают боевое "3адание: пройти 1О шагов, затем повернуть налево, возле кустов внимательно посмотреть не найдете ли что-нибудь, по пути запоминайте все вокруг, возвращайтесь обратно. Доложите мне, что увидели и нашли.  Пограничники свободные от несения караула, будут заниматься строевой подготовкой.  Дети выполняют упражнения на развитие меткости, быстроты.  Игровое упражнение «Кто самый меткий?» (Метание мешочков в вертикальную цель: стоя, с колена, лежа).  Игровое упражнение «Кто быстрее?» (Бег между предметами, пролезание в обруч способом сверху, снизу. Прыжки через кубики высота - 20 см., рис 2)  Командир заставы (Воспитатель) следит за правильным выполнением движений.  Задание «Помоги солдату» –( рис 3)  Отмечает, что патруль хорошо несет службу, внимательно следит за тем, чтобы границу не перешли нарушители.  Разведчики вернулись с задания, и докладывают: «Найден пакет, в котором содержится секретная информация. И увидели, что в сторону границы движутся какие-то люди».  Патруль заметил шпионов, которые перешли границу, звучит команда: «Застава в ружье!» пограничники берут автоматы, пистолеты бегут на задержание шпионов, санитарки помогают раненым, шпионы отстреливаются, но их задерживают пограничники. Задержанных шпионов ведут в штаб к командиру, где он с ними беседует: «Для чего их послали перейти границу? Какое у них было задание?  Шпионы отвечают, что у них было задание взять пакет в условленном месте, и вернуться назад.  Командир заставы объявляет о том, что пограничники хорошо несли службу, сумели обезвредить шпионов, действовали дружно, оказывали друг другу помощь, были ловкие, быстрые, смелые. Разведчики были внимательными, зоркими. Медсестры вовремя оказывали помощь раненым, и доставляли их в госпиталь. И зачитывает приказ: «Всем пограничникам, участвующим в боевой операции, за ловкость, смелость, находчивость, объявить благодарность. Всех наградить медалями за Отвагу».  При последующем проведении игры можно расширять сюжет: ребята могут изображать жизнь на пограничной заставе, дежурить в штабе, осваивать способы маскировки, провести соревнование двух погранзастав. И в следующих играх роль командира заставы можно передать ребенку.  **Игра «Пограничнике»**  **Цель.**   * Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. * Воспитание у них смелости и выносливости.   **Игровой материал.**  Игрушки: пистолеты, автоматы; погоны, знаки различия, палатка, (для оборудования санчасти), санитарные сумки, бинт, вата, фляжка, телефон, бинокли, котел, кружки.  **Подготовка к игре.**  Встреча детей с пограничником, беседа о трудной и почетной службе в пограничных войсках. Чтение нескольких рассказов о пограничниках, просмотр кинофильма. Рисование на тему «Граница». Разучивание и драматизация песен о границе. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.  **Игровые роли.**  Командующий армией, командир заставы и наряда, шпионы, разведчики, связные, снайперы, врач, санитарки, рядовые пограничники, повар и др.  **Ход игры.**  В целях создания интереса к игре педагог может провести беседы с детьми на военную тематику, типа «Как пограничники охраняют границу?», «Что делает командир (разведчик, снайпер)?», организовать встречу с пограничником, который расскажет ребятам о своей службе, ответит на все интересующие их вопросы.  Затем с ребятами можно прочитать насколько рассказов о границе и о людях, ее защищающих, посмотреть фрагменты фильма о пограничниках, предложить сделать зарисовки на тему «Граница», также можно выучить и инсценировать песни о пограничниках.  Следующим этапом при подготовке к игре может быть предложение провести маневры перед игрой (военно-спортивную подготовку): метание в цель, изучение простейших топографических знаков, построение по сигналу тревоги, перевязку раненых, упражнения на наблюдательность, переход по бревну, переползание по-пластунски и т. п.). Сначала маневры проводятся в форме упражнений, затем воспитатель организует военно-спортивную эстафету. Ребята выполняют задания, соревнуются в силе, ловкости, меткости.  Воспитатель может предложить детям провести соревнование двух «погранзастав» по выполнению заданий: «Обнаружить и задержать нарушителя границы», «Доставить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесе­ние» (в виде ребуса) и т. д.  За день до игры распределяются роли, чтобы дети вместе с воспитателем могли подумать об игровом реквизите, подготовить все необходимое для разыгрывания ролей.  Затем участники игры находят подходящее место на площадке детского сада для заставы, оборудуют штаб, санчасть, договариваются о том, где проходит граница.  После того как намечен основной сюжет (с участием педагога), начинается игра. Воспитатель делит ребят на подгруппы: пограничный патруль, разведчики, снайперы, шпионы, санитарки.  Пограничников командир выводит на открытое место рядом с границей (проведенная красным мелом линия на асфальте) и говорит: «Нам доверено охранять границу. Стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача - задержать их. Знайте: враг хитер, будет умело маскироваться». Затем вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.  У разведчиков свое боевое задание. Командир ведет их по дорожке и говорит: «Идите и все по пути запоминайте. Пройдете десять шагов и возвращайтесь обратно, чтобы доложить мне, что увидели и услышали. Потом снова идите той же дорогой и смотрите в оба: все ли на ней так, как было. Разведчику нужен зоркий глаз!».  Снайперы в другой стороне площадки соревнуются в меткости. Педагог ставит щит-мишень. Каждый снайпер получает по полмешка боеприпасов - еловых шишек. Командир дает задание стрелять по-разному: с места, с разбега, лежа, с колена.  Шпионы идут на свою территорию и выбирают место для вылазки.  Санчасть готовится к приему раненых и отправляет несколько санитарок на границу - подбирать раненых и оказывать им первую помощь.  Когда все участники игры займут свои места, воспитатель дает команду горнисту - это сигнал о том, что граница на замке. Нарушители могут начинать вылазку.  После этого пограничники обнаруживают шпионов, начинается стрельба, погоня; появляются раненые - их подбирают санитарки и оказывают первую помощь. Пограничники ловят нарушителей границы, доставляют их в штаб к командиру, где он с ними беседует. По окончании игры командующий армией зачитывает приказ: «Всем бойцам, участвовавшим в боевой операции, за ловкость, смелость, находчивость объявляется благодарность. Приказываю всех без исключения бойцов наградить медалями»  При последующем проведении игры можно расширять сюжет. Ребята могут изображать жизнь на пограничной заставе - дежурить в штабе, заниматься строевой подготовкой, осваивать бег с препятствиями, способы маскировки, переноса раненых, передвижение по-пластунски.  Эта игра очень помогает в повседневной жизни детей. Например, если дети медленно строятся, долго не могут встать с постели, педагог объявляет построение по тревоге, организует на пограничной заставе соревнование на самое быстрое построение взводов, объявляет в приказах благодарности лучшим взводам и пограничникам, назначает особенно отличившихся на командные должности.  При обсуждении сюжетов проведенных игр педагог должен обращать внимание на умение детей самостоятельно описывать события, выражая собственное отношение к героям и их поступкам. При обсуждении ролевого поведения детей после игры также нужно обращать внимание на раскрытие образа любимого персонажа (героя гражданской войны, российского воина). Например: «Света была смелой и заботливой медсестрой, она перевязывала раненых и доставляла их в госпиталь», «Пограничники оказывали помощь друг другу во время переправы через реку».  **«Моряки. Рыбаки. Подводная лодка»** (стр. 52, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, * самостоятельно делать необходимые постройки * Отображать в игре знания детей об окружающей жизни, * формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.   Подготовка к игре:   * Беседа по теме, * рассматривание иллюстраций о работе спасателей, * чтение художественной литературы.   Игровой материал, оборудование:   * Флаги, * спасательные жилеты, * акваланги, * матросские воротники, * экран слежения, * перископ, * веревочная лестница.   Игровые роли, действия:   * Постройка корабля, * подводной лодки, * подготовка к плаванию, * выбор маршрута, * плавание, * ремонт судна, * работа водолазов, * подъем флага на корабле, * возвращение в порт   (док).  **«Пограничники»** (стр. 214, Краснощекова Н.В.)  Цель   * Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. * Воспитание у них смелости и выносливости.   Подготовка к игре:   * Встреча детей с пограничником, * беседа о трудной и почетной службе в пограничных войсках. * Чтение нескольких рассказов о пограничниках, * просмотр кинофильма. * Рисование на тему «Граница». * Разучивание и драматизация песен о границе. * Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.   Игровой материал, оборудование:   * Игрушки: * пистолеты, * автоматы; * погоны, * знаки различия, * палатка (для оборудования санчасти), * санитарные сумки, * бинт, * вата, * фляжка, * телефон, * бинокли, * котел, * кружки.   Игровые роли, действия:   * Командующий армией * , командир заставы и наряда, * шпионы, * разведчики, * связные, * снайперы, * врач, * санитарки, * рядовые * пограничники, * повар и др   **«Российская Армия»** (стр. 142, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. * Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов-моряков в родном городе. * Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. * Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей   Подготовка к игре:   * Экскурсии к памятникам, к местам боевой славы * . Рассматривание иллюстративного материала по теме. * Чтение произведений Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». * Составление альбома о воинах-героях. * Изготовление атрибутов для игр. * Лепка танка, военного корабля. * Конструирование из строительного материала боевой техники   Игровой материал, оборудование:   * Строительный материал, * пилотки, * косынки, * сумочки для медицинских сестер, * мешочки с песком, * шлемы, * предметы-заместители.   Игровые роли, действия:  Танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос.  **«Пограничники»**  **Цель:**   * Продолжать учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, * использовать атрибуты в соответствии с сюжетом * ; расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод» и др.   ***Занятия:*** «Пилотка» (оригами)  ***Беседы на тему: «Как пограничники охраняют границу?»***  **Чтение стихов** и рассказов о пограничниках:   * «***На заставе»*** А.Барто, * **«Пограничник»** С.Маршак.   Разучивание песен о пограничнике.  **Изготовление атрибутов для игры.**   * Военные фуражки, * пилотки, * автоматы, * погоны, * санитарные сумки, * бинт, * вата, * фляжка, * телефон, * рации, * бинокли, * пограничная собака, * пограничный столб и др.   **Ход игры:**  Дети изображают жизнь на пограничной заставе – дежурство в штабе, строевая подготовка, бег с препятствиями, осваивают способы маскировки, переноса раненых, передвижение по-пластунски.  Соревнования между двумя погранзаставами: «Кто быстрее обнаружит и задержит нарушителя границы» «Доставить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесение» (ребус) и т.д. |
| ВЕСНА  **Март**  1-я неделя  **«Мамин день»** | **№1 Сюжетно-ролевая игра Парикмахерская**  **Цель:**   * познакомить детей с профессией парикмахера, * воспитывать культуру общения, * расширить словарный запас детей.   **Оборудование:**   * халат для парикмахера, * накидка для клиента, * инструменты парикмахера – расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен и т. д.   **Возраст: 4–5 лет.**  **Ход игры**  Стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем Парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.  **№1 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.   **Возраст: 5–6 лет**.  **Ход игры:**  В гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригасить 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.    **Сюжетно-ролевая игра для старших дошкольников**  **Ателье мод**  **Описание материала:**  Данный материал может быть использован воспитателями детского сада с детьми старшего дошкольного возраста. Данный материал поможет воспитателям организовать сюжетно-ролевую игру, которая поможет расширить знания детей о труде работников ателье.  **Цель игры:**  Продолжать развивать умение расширять сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего и на занятиях.  **Задачи:**  1. - Расширять знания детей о труде работников ателье, слаженности в их работе, помощниках - машинах.  2. - Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.  3. - Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения.  4. - Развивать умение применять в игре знания о способах измерения.  5- Продолжать учить до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры.  6. - Воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре.  7- Продолжать развивать творческие способности.  8- Развивать эстетический вкус.  **Роли в игре:**   * заказчики - 3 ребенка, * приемщица - 1 ребенок, * закройщица - 1 ребенок, * швея - 2 ребенка, * механик по ремонту швейных машин - 1 ребенок, * модельер - 1 ребенок, * стилист - 1 ребенок, * манекенщицы - 3 ребенка, * фотограф - 1 ребенок.   **Предметно-развивающая среда:**  1. Гладильная доска.  2. Стойка для платьев.  3. Стенд для тканей.  4. Рулоны ткани, ножницы, мелки.  5. Лекало и выкройки из ткани.  6. Кассовый аппарат из картона.  7. Журнал мод.  8. Фартук с нарукавниками.  9. Инструменты механика.  10. Утюг.  11. Манекен для кукол,  12. Образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц.  13. Зеркало.  14. Бумажные куклы.  15. Фартук с косынкой,  16. Тетрадь, карандаш, квитанция.  17. Детская швейная машина промышленного производства.  18. Манекен (р. 32)  19. Чемоданчик стилиста.  20. Телефон.  21. Метр и линейка портного.  **Для организации сюжетно-ролевой игры мною была проделана предварительная работа.**  1.Были организованы беседы с детьми на тему: «Ателье мод», «О труде взрослых в ателье» на которых я рассказала о том, что работники «Ателье мод», владеющие различными профессиями, шьют одежду. Создавая свои модели, они помогают людям красиво одеваться, элегантно выглядеть. После бесед у детей расширились представления о том, что их труд - коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.  2. Были проведены экскурсии в магазин «Ткани», «Одежда». На которых детям была показана обстановка ателье, объяснено назначение стендов, табличек, понаблюдали за трудом работников ателье, обратили внимание на слаженность в их работе. Понаблюдали, как покупатели примеряют одежду. Уточнили, что одежда бывает разных размеров. Научились различать и правильно называть детали одежды.  3. Чтение литературных произведений Б. Заходер «Портниха», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», С. Михалков «А что у вас?», М. Майн «Пуговица», Г.-Х. Андерсен «Новый наряд короля», Русская народная сказка «Василиса Прекрасная», пословицы, поговорки, загадки, поспособствовали расширению представлений о труде взрослых.  4. Закрепить знания о работниках дома мод, орудиях труда, необходимых в работе, развивать связную речь, закрепить умение объединять предметы по качественному признаку или по признаку действия, закрепить умение называть действия, выполняемые работниками ателье мод, закрепить название деталей одежды, развивать творчество, прививать вкус, воспитывать у детей интерес к людям разных профессий; уточнять знания об одежде помогли дидактические игры: «У кого что?», «Четвертый лишний»,  «Кто больше назовет действий?», «Что из чего», «Чего не стало», «Подбери наряд для куклы», «Чья одежда».  5.Дети применяли свои знания в уголке ИЗО: рисовали эскизы одежды, раскрашивали, придумывали узоры, делали аппликацию, изготавливали каталог одежды для ателье мод.  Организовав предметно-развивающую среду для игры, изготовив атрибуты к игре можно организовать следующие варианты и сюжеты игры «Ателье мод»:  **1. «Ателье».**  В ателье приходит заказчик, который подходит к приемщику. Приемщик делает прием заказа. С заказчика снимаются мерки, демонстрируется каталог одежды. Если нет подходящих вариантов, то к заказчику приходит модельер и вместе с заказчиком делают рисунок одежды. Затем искиз отдается закройщику, следом швее. Позже приходит заказчик на примерку, а потом приходит и забирает заказ.  **2. Магазин «Ткани».**  В магазин приходит покупатель, который покупает ткань для костюма или платья, продавец выслушивает пожелания покупателя и предлагает покупателю несколько видов ткани, покупатель выбирает понравившуюся ткань. Покупатель отмеряет необходимый метраж ткани. Пробивает чек. Берет деньги. Благодарит за покупку.  **3. Демонстрация одежды.**  В городе проходит показ мод. В нем участвуют знаменитые модельеры города. Модельер подготовил все варианты одежды. Приходят манекенщицы, которых красят стилисты, им делают прическу. Потом проходит показ мод, модели друг за другом демонстрируют одежду на подиуме. Фотографы фотографируют весь показ. В конце показа приглашают модельера на подиум.  **4.«Визит к стилисту».**  Посетитель приходит к стилисту. Стилист беседует с посетителем. Пересматривает одежду посетителя. Изменяет его внешний вид: макияж, прическу. Идут в магазин одежды, де выбирают новую одежду в соответствии с новым имиджем. Посетитель благодарит стилиста за хорошую работу.  **6. Выставка кукольной одежды.**  Несколько детей это модельеры. Они подготавливают разновидную одежду. После окончания работы проходит выставка готовой одежды.  Данная сюжетно-ролевая игра способствует расширению представлений у детей о разновидных профессиях, которые работают взаимосвязано. Данная игра может проводиться в течение нескольких дней. Дети с удовольствием сами изготавливают атрибуты к игре.  Также в группе был организован мини-музей «Куклы из бабушкиного сундука».  **«Парикмахерская»** (стр. 155, Краснощекова Н.В.  Цель:   * Раскрытие смысла деятельности парикма * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Воспитание уважения к профессии парикмахера   Подготовка к игре:   * Экскурсия в парикмахерскую * . Беседа с работниками парикмахерской. * Чтение произведений о работе парикмахера. * Изготовление альбома «Модели причесок». * Рассматривание иллюстративного материала по теме. * Изготовление атрибутов для игры   Игровой материал, оборудование:   * Самоделки, предметы-заменители (разные детали из строительного набора в условной роли: * брусок в качестве расчески, * цилиндры в качестве флаконов, * плоская пластинка, прислоненная к призме, вместо зеркала, * призма в качестве машинки * , узкий брусок вместо бритвы), * некоторые реальные предметы (простынка, зеркало, кисточка, флаконы, расческа), * набор специальных игрушек «Детский парикмахер».   Игровые роли, действия:  Парикмахер (мастер), клиенты, кассир, уборщица.  **«Ателье. Дом мод»** (стр. 50, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. * Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. * Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.   Подготовка к игре:   * Рассматривание иллюстраций, * чтение художественной литературы, * разыгрывание сценок, * изготовление атрибутов к игре.   Игровой материал, оборудование:   * Швейные машинки, * журнал мод, * швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.), * фурнитура, * выкройки, * бланки заказов, * «манекены».   Игровые роли, действия:   * Выбор и обсуждение модели с модельером, * подбор материала, * закройщики снимают мерки, * делают выкройку, * приемщица оформляет заказ, * определяет сроки выполнения заказа, * швея выполняет заказ, * проводит примерку изделия, * заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении, * кассир получает деньги за выполненный заказ, * может действовать служба доставки.   «Дом моды»  **Цель:**   * Продолжать формировать умения творчески развивать сюжет игры, самостоятельно распределять роли, * договариваться о содержание игры, * познакомить с новой ролью – модель.   Занятия:  Предметный мир: «Одежда»  **Оборудование:**   * Модели, выкройки, * швейные машинки, * журнал мод, * швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани и др); * выкройки женской, мужской и детской одежды, * бланки заказов, билеты, * строительный материал, предметы – заместители.   **Ход игры:**  Модельеры создают коллекцию весенней одежды; подбирают моделей для показа; обучают моделей; устраивается показ одежды; зрители покупают билеты на показ мод; во время показа отмечают понравившиеся модели одежды для покупки…  2  «Цирк» (на автобусе) + «Детский сад»  **Цель:**   * Продолжать учить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, * учить создавать необходимые постройки; * выполнять игровые действия в соответствии с ситуацией; * закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах.   Рассматривание иллюстраций и чтение литературы по теме:   * «Девочка и лев» Я.Л.Аким * «В автобусе» А.Кардашова.   **Ход игры:**  Куклы, игрушки, игрушечная посуда, афиша, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты: носики, колпаки, свистульки, «ушки», флажки, гирлянды, атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; фотоаппараты, деньги, кошельки, предметы – заместители.  Приём детей в детский сад, проведение зарядки, няня идёт за завтраком, воспитатель показывает афишу и сообщает, что после завтрака они отправятся в цирк, завтрак, поездка в цирк на автобусе, покупка билетов, просмотр программы, возвращение в детский сад на автобусе, делятся впечатлениями, обед, сон ….  3  **Кафе «Сластёна» + «Семья»+**  **«Скорая помощь»**  ***Цель:***   * Продолжать учить детей объединять в игре несколько сюжетов; * самостоятельно распределять роли, * делиться на подгруппы в зависимости от сюжета и от взятой роли, * отображать в игре знания об окружающей жизни, * формировать навыки позитивного общения детей.   ***Чтение произведений по теме:***   * «О том, кто очень болен», * «Печенье» В.Осеева, * «Танин пирожок» Л.воронькова   **Оборудование:**   * Фартуки, * наборы посуды, * подносы, * меню, * салфетки, * наборы продуктов, * предметы – заместители.   **Ход игры:**  В семье день рождение у дочки; родители празднуют в кафе «Сластёна», приглашены подружки, дарят подарки, поют песни, танцуют, в кафе выбор столика, знакомство с меню, приём заказа; приём пищи; работа с директором при необходимости (жалобы, благодарность); оплата заказа; уборка столика, мойка посуды. Именинница переела сладостей и когда вернулась домой стала жаловаться на боли в животе, мама вызывает скорую помощь ….  **4** |
| 2-я неделя марта  **«Народ-ная культура и традиции»** | **Игра «Гости»**  Цель. Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).  Игровой материал.  Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги.  Подготовка к игре.  Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости». Разучивание песенки «К нам гости пришли». Составление плана игры.  Игровые роли. Хозяева и гости.  Ход игры.  Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в воображаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой группы.  Подготовку к игре педагог начинает с беседы, в которой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяева были вежливы по отношению к гостям, предупредительны, употребляли вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д.  После этого все игровые действия развертываются вокруг подготовки к приему гостей и заботы о них. Воспитатель сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяева должны убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут.  Также педагог может разучить с детьми куплет известной песенки с хлопками:  К нам гости пришли,  Дорогие пришли,  Мы не зря кисель варили,  Пироги пекли.  И с капустой пирог,  И с картошкой пирог.  А который без начинки -  Самый вкусный пирог!  Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происходить в ней. Он может подать некоторые идеи более интересного развития сюжета, но основное содержание должны придумать сами ребята.  Один из вариантов игры может быть следующим. Когда «гости» пришли, «хозяева» правильно рассаживают их, предлагают самые удобные места. Во время чаепития гостей занимают интересной беседой, их приветливо угощают: «Кушайте, пожалуйста», «Попробуйте этот пирог», «Не хотите ли еще чаю или сока?».  После чаепития «хозяева» с помощью воспитателя развлекают гостей коллективными песнями, загадками, подвижными или словесными играми. Все это «хозяева» заранее обсуждают и готовят, распределяя, кто какие развлечения будет проводить.  По окончании игры педагогу необходимо коллективно обсудить все ошибки, допущенные хозяевами или гостями. |
| 3-я неделя марта  **«Весна пришла»** | **Конспект – описание проведения сюжетно-ролевой игры на тему: «Дом моды»**  **Программное содержание:**   * учить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым замыслом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив; * продолжать формировать у детей сознательное отношение к соблюдению правил ролевого взаимодействия, направляя внимание детей на качество исполняемых ролей; * совершенствовать умения детей составлять короткие рассказы о моделях одежды, излагая свои мысли понятно для окружающих; * продолжать развивать умение детей отображать в игре знания об окружающей жизни; * воспитывать чувство коллективизма, сотрудничества и взаимопомощи.   **Словарная работа:**   * художник-модельер, * коллекция одежды, * эскиз, * выкройка, * подиум, * сезон.   **Предварительная работа:**   * сюжетно-ролевые игры: «Ателье», «Дом моды»; * рассматривание журналов мод, иллюстраций, картинок из серии «Профессии»; беседы.   **Предметно-игровая среда:**  журналы мод, карандаши цветные и простые, цветная бумага, альбомные листы, шаблоны одежды, бумажные куклы, сантиметровые ленты, швейные машинки, утюги, гладильные доски, мелкие детали для отделки, клей, кисти, салфетки, столы, стулья, кубики, телефон (игрушка), компьютер (игрушка), ножницы, магнитофон с записями детских музыкальных произведений.  **Ход игры:**  Воспитатель: Ребята, как вы понимаете словосочетание «модная одежда»?  Ответы детей: Одеваться красиво, современно, стильно, модно, ярко.  Воспитатель: Из каких источников можно узнать, какая одежда модная в этом сезоне?  Ответы детей: О модной одежде можно узнать из журналов мод. По телевизору показывают передачи о моде «Модный приговор», «Снимите это немедленно», «Ты – супермодель». В Домах моды проходят показы мод.  Воспитатель: Ребята, подумайте и скажите, где разрабатывают модную одежду?  Ответ детей: Модную одежду разрабатывают в Доме моды.  Воспитатель: Вспомните и скажите, люди каких профессий работают в Доме моды?  Ответ детей: Художники-модельеры, закройщики, швеи-портнихи, , директор, модели.  Воспитатель: Что делают закройщики?  Ответ ребенка: Придумывает, создает новые модели одежды. Рисует эскизы. Подбирает ткань для новых моделей одежды.  Воспитатель: Что делают закройщики?  Ответ ребенка: Снимает мерки с моделей. Составляют выкройки, кроят ткань.  Воспитатель: А для чего в Доме моделей швеи-портнихи?  Ответ ребенка: Портнихи шьют одежду, подгоняют ее по фигуре.  Воспитатель: А без кого не обходится ни один показ мод?  Ответ ребенка: Без моделей. Они ходят по подиуму и демонстрирую новые модели одежды.  Воспитатель: Я вам предлагаю открыть в нашем детском саду Дом моды. Согласны? А как вы предлагаете его назвать?  Предложения детей, выбор названия.  Воспитатель: Сколько отделов будет работать в нашем Доме моделей?  Ответ ребенка: Отдел художников – дизайнеров, отдел закройщиков, швейный отдел.  Воспитатель: В каждом отделе работают по три сотрудника. Подумайте и скажите, кто какую роль будет выполнять.  Дети выбирают роли и распределяются на подгруппы.  Воспитатель: Ребята, а мне с вами можно поиграть? Какую роль вы мне доверяете?  Воспитатель берет на себя роль директора.  Воспитатель: Итак, давайте представим, как будто наступило утро рабочего дня. Вы все пришли на работу. Проходите в свои отделы и организовывайте свои рабочи места.  Дети выбирают необходимые игровые атрибуты и создают рабочие места.  Раздается звуковой сигнал.  Воспитатель: Внимание! Внимание! Просьба сотрудников Дома моделей собраться в кабинете директора.  Дети садятся на стулья в «кабинете директора».  Воспитатель: Доброе утро! Уважаемые сотрудники! В наш Дом моделей поступил заказ. Разработать и изготовить новую коллекцию летней одежды, которая должна состоять из: платья для торжественных случаев, одежда для спорта, комплект одежды для повседневной жизни. Заказ срочный. Его необходимо выполнить за один рабочий день. И по нашей уже сложившейся традиции, мы организуем показ мод. Поэтому каждому отделу нужно работать быстро, слаженно, дружно, но качественно. Сейчас закройщики и швеи идут на рабочие места и заканчивают предыдущий заказ. А художники-дизайнеры останутся.  Распределение задания: кто какую модель будет разрабатывать.  Дети играют.  **Игровые ситуации:**  «дошить» предыдущий заказ;  - «погладить» ткань и сложить;  - Взять швее выкройку у закройщика;  - создать необходимую обстановку в зале для показа мод: расставить стулья, разложить кубики;  - «сломался» телефон, компьютер, швейные машинки.  Раздается звуковой сигнал.  Воспитатель: Уважаемые сотрудники Дома моды «Модница»! Приглашаем Вас на показ коллекции летней одежды. Проходите в зал. Моделям и их помощникам собраться в кабинете директора.  Дети садятся на стулья.  Ведущий: Внимание! Внимание! В зале тишина! Показ моделей начинать пора!  Дети «ведут» кукол в модной одежде, сопровождая показ своим рассказом.  Зрители хлопают.  Воспитатель: Модели сейчас отдохнут. Сотрудники Дома моды соберитесь в кабинете директора. Коллекцию летней одежды завтра упакуют и отправят нашим заказчикам. Вот и подошел к концу рабочий день. Я благодарю всех за слаженную работу. Каждый из вас внес свой вклад в выполнение заказа, а все вместе – мы справились со сложным заданием. Молодцы! Всем спасибо! До свидания!  **«В лесу»** (стр. 180, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Закрепление названий различных видов растений, семян, грибов * . Воспитание интереса и любви к природе.   Подготовка к игре:   * Экскурсия в лес * . Изготовление совместно с родителями костюмов для игры. * Разучивание лесных танцев. * Выставка коллекций семян, листьев, цветов, грибов. * Подготовка игр и аттракционов для лесного карнавала.   Игровой материал, оборудование:  Коллекции цветов, листьев, семян, грибов. Рисунки стволов деревьев. Костюмы для детей. ключ из картона. Угощение  Игровые роли, действия:  Хозяева лесных опушек, гости леса.  ДЕКАБРЬ |
| 4-я неделя марта  **«Неделя детской книги»** | **№1 Сюжетно-ролевая игра В библиотеке**  **Цель:**   * расширить кругозор детей * научить детей правильно пользоваться услугами библиотеки, * применять знания литературных произведений, ранее полученных на занятиях, * закрепить знания о профессии библиотекаря, * воспитать уважение к труду библиотекаря и бережное отношение к книге, * расширить словарный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».   **Оборудование:**   * Книги, знакомые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.   **Возраст: 5–6 лет.**  **Ход игры:**  Воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть повнимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. Некоторые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмотреть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.  **Конспект сюжетно-ролевой игры**  **«Библиотека»**  **Сценарий сюжетно- ролевой игры «Библиотека»**  **Программные задачи:**  • ОО Познание: закрепить знания об окружающем мире,  • строить сюжет игры на основе личного опыта,  • ОО Коммуникация: умение развивать сюжет игры, проявляя творческое воображение, художественно-речевую выразительность, интонационную выразительность речи,  • развивать коммуникативные отношения в ходе игры.  • побуждать детей к активной связной речи,  • ОО Социализация: Продолжать знакомить с правилами поведения в общественных местах;  • Уточнить представление детей о библиотеке;  • Развивать интерес к печатному слову;  • Воспитывать бережное отношение к книге;  • Способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений.  • Формировать правильные взаимоотношения детей в коллективе.  • ОО Труд: Развивать умения детей самостоятельно выполнять поручения: склеить, отрезать, нарисовать.  • ОО Здоровье: во время работы в мастерской, выполнять технику безопасности пользования ножницами и клеем.  **Предшествующая работа:**  - Составление рассказов на тему "О чем мне прочитала мама";  - составление рассказов по картине "В библиотеке";  - ситуативные разговоры: "Что делать, если ты порвал книгу? ",  "Если бы не было книг" и др.  - викторина по русским народным сказкам;  - рассматривание иллюстраций;  - изготовление закладок,  - формуляров,  - выполнение рисунков к любимым сказкам.  - оформление выставок книг по темам в книжном уголке.  - посещение детской библиотеки.  **Подготовка к игре:**  • оформление игровой зоны книжного уголка,  • выставка книг;  • формуляры;  • новые книги;  • телефон.  • каталог- указатель  • фломастеры  • кисти,  • клей,  • заготовки для закладок  • клеёнка,  • фартук,  • колпак для доктора.  **Методические приемы:**  • диалоги,  • распределение ролей,  • монологи.  • загадки;  • стихи;  **Действующие лица:**  • воспитатель (заведующая) – 1 чел.  • Библиотекари -- 2чел.  • Читатели -- 5-6 чел.  • продавец магазина -- 1 чел.  • шофёр -- 1чел.  • доктор «Знайка» -- 1 чел.  **Ход игры:**  Воспитатель: - Ребята, сегодня мы будем играть в интересную игру. Все вы любите, когда вам читают книги. Можно выбрать дома, можно попросить у друга, а можно пойти в (библиотеку (вкл. запись стих.)  Мы словно попали в волшебное царство:  В нём тысячи книг на полках живут.  Придут сюда умные, добрые дети,  От корки до корки все книги прочтут.  Воспитатель: Я заведующая библиотекой – Ирина Борисовна. Я хочу познакомить вас с нашей библиотекой.  **Чтобы начать игру, я предлагаю вам отгадать загадки:**  Если книгу написал,  Значит ты писатель,  Если книгу прочитал,  Значит ты (Читатель)  -- Молодцы! Как вы считаете в библиотеке должны быть читатели (отв. дет.)  -- Кто хочет быть читателем (дети сами распределяют роли)  -- Вот Алёна, Настя, Саша –вы будете читателями.  - А что они должны там делать (рассматривают книги, выбирают книги, журналы и т. д.)  **Следующая загадка:**  Таблетки и микстуру  Вам продаёт аптекарь,  Учебники и книги  Найдёт вам. (Библиотекарь)  - Кто желает быть в игре библиотекарем? (дети предлагают)  -Хорошо Соня, ты будешь библиотекарем.  -- Какие отделы есть в библиотеке? (Абонемент, читальный зал, выставочный зал, литературная гостиная, книжкина мастерская)  --Значит, нам нужен ещё один библиотекарь.  **Отгадайте загадку:**  Друг за другом ровно в ряд  Дружно карточки стоят,  Чтоб помочь любому смог,  Существует (Каталог условных обозначений)  --Хорошо!  --Ты тоже справилась с отгадкой дала правильный ответ, теперь договоритесь кто из вас будет на абонементе, а кто в читальном зале.  Итак, Соня будет работать на абонементе.  Почему? (мне нравится заполнять формуляр, рассказывать о новых книгах)  А Алиса в читальном зале.  -Займите свои места .  **Вот ещё одна загадка**  Кто отгадает загадку?  Не куст, а с листочками,  Не рубашка, а сшита,  Не человек, а рассказывает.  ответ- (Книга)  - Желающий помочь книжкам вылечиться, продлить им жизнь, прошу пройти в «Книжкину» мастерскую и стать книжным доктором «Знайкой», отвечающим за опрятный красивый вид книги.  Кто отгадал загадку?  - Вот Миша будет книжным доктором «Знайкой»,  Пройди пожалуйста к себе в мастерскую.  Ребята, а как вы думаете откуда поступают книги в библиотеку?  Дети: люди приносят, со склада, из других библиотечных фондов, из магазина.  Значит, нам нужен будет продавец книжного магазина или склада.  Кто привозит, доставляет книги в библиотеку?  Ответ: водитель, шофёр.  (дети договариваются о ролях)  Дети начинают игру.  **1-й библиотекарь**: Добро пожаловать в абонемент  Наполнено царство таинственным светом,  Здесь спряталась где- то в тени тишина.  И слышно дыхание каждой страницы,  И можно услышать книг голоса…  Мы рады видеть вас.  У нас сегодня новое поступление книг.  Прошу пройдите к стеллажам.  Прошу познакомиться. (показывает книги и рекомендует их) .  Какие правила поведения нужно помнить при посещении библиотеки? (отв. детей)  Молодцы, что знаете правила.  Дети выбирают книги.  - Катя, тебе понравилась эта книга?  - Никита, а тебе что понравилось? Вы подойдите ко мне, я запищу вам книгу. (библиотекарь заполняет формуляр)  - Можете пройти в интересующие вас залы (дети по желанию распределяются по залам)  **2-й библиотекарь:** Я приглашаю вас в читальный зал  В этом зале есть старые книги, а есть молодые.  Их все за всю жизнь невозможно прочесть.  Но каждая дарит нам радость познанья,  Поэтому нужно их свято …. беречь.  Заведующая:-Дети посмотрите, а здесь совсем уже иначе.  - Вы оказались в гостях страны Читалии.  - Вы знаете правило пользования книгами (отв. детей)  - В нашей библиотеке есть книжкина мастерская. Сегодня наш «Знайка»приглашает всех желающих помочь в ремонте книг, сделать закладочки, чтобы вам было удобно пользоваться книгой. (желающие проходят в мастерскую доктора «Знайки»)  **2-й библиотекарь** Мы рады вас приветствовать.Здесь вы можете познакомиться с новыми, необычными книгами, со старинными книгами, рассмотреть газеты и журналы. Я предлагаю вам обратить внимание вот на эту необычную книгу. (библиотекарь показывает и рассказывает). После чего дети самостоятельно выбирают и садятся за столы или на диван рассмотреть понравившуюся литературу.)  **Заведующая:** Я буду у себя в кабинете, мне должны позвонить со склада.  **Продавец склада (магазина**) :- Добрый день. К нам поступила новая развивающая литература: ребусы, крассворды, головоломки. Не хотели бы вы приобрести для читального зала? Очень красочные.  **Заведующая (воспитатель)** : - Хорошо, давайте оформим заказ, присылайте курьера.  **Шофёр-курьер:** Привозит заказ, подписывает его.  Заведующая: Когда вы нам подвезёте заказ?  Шофёр-курьер: Через час.  Заведующая (воспитатель) заходит в читальный зал:- Ребята, скоро в нашей библиотеке будет новые поступления, мы приглашаем вас познакомиться с ними. Но прежде я хотела бы узнать, как внимательно вы читаете наши книги, умеете ли вы работать со схемами, пиктограммами. (предлагает детям выполнить задания разложенные на столе на карточках, дети выполняют задание по желанию)  Шофёр-курьер: привёз заказ, подписывает накладную. Проверяет привезённую литературу по накладной.  Дети продолжают игру.  Список использованной и рекомендуемой литературы  1. Гурович Л. М. и др. Ребенок и книга. СПб., 1999.  2. Гербова В. В. Приобщение детей к художественной литературе. М., 2005.  3. Губанова Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду. М. : Мозаика – Синтез, 2005.  4. Елисеева М. Б. Книга в восприятии ребенка от рождения до 7 лет. М., 2008.  5. Соломенникова О. А Радость творчества М., Мозаика–Синтез, 2005.  6. Таллер Л. А. Здравствуй, книга. М  **Игра «Путешествие с героями любимых книг»**  **Цель.**   * Привитие интереса к книгам детских писателей. * Развитие способности принимать на себя роль сказочного героя.   **Игровой материал.**   * Костюмы литературных героев, * бумага, * карандаши, краски, атрибуты для игры, фишки, елочные шишки, конфеты, печенье.   **Подготовка к игре.**   * Чтение сказок детских писателей. * Выставка рисунков по прочитанным произведениям. * Инсценировки фрагментов сказок. * Просмотр мультфильмов по сказке.   **Игровые роли.**   * Петрушка, * Доктор Айболит, * Буратино, * герои детских сказок.   **Ход игры.**  Перед началом игры педагог вместе с ребятами читают сказки детских писателей: Л. Н. Толстого «Буратино», К. И. Чуковского «Доктор Айболит» и др.  Затем можно предложить детям сделать выставку рисунков по прочитанным книгам, каждый ребенок должен нарисовать понравившегося ему героя сказки. Рисунки вывешиваются в группе и обсуждаются.  После этого воспитатель делит ребят на подгруппы и дает задание распределить роли и подготовить фрагмент из какой-нибудь сказки. Для этого ребятам совместно с воспитателем и родителями необходимо подготовить ко­стюмы и атрибуты для инсценировки.  Когда все готово, игру можно начинать с украшения группы рисунками самодельными игрушками сказочных героев и др. Путешествие можно проводить в разных вариантах, j  1-й вариант. Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он приглашает детей на веселое путешествие по любимым книгам.  Путешествие начинается с того, что воспитатель в костюме Петрушки объявляет о выступлении труппы кукольного театра. За ширмой ребята показывают заранее подготовленные коротенькие сценки, взятые из произ­ведений любимых детских писателей. Остальные дети, участники путешествия, должны правильно указать, откуда взят отрывок и кто автор. Дети, правильно отгадавшие сказку, получают фишки.  После этого перед ребятами появляется доктор Айболит (воспитатель одевает другой костюм). Он задает ребятам вопросы по сказкам К. И. Чуковского. За правильные ответы ребята также получают фишки.  Затем Айболита сменяет Буратино, он ведет викторину по произведениям С. Я. Маршака. Самые активные дети поощряются фишками.  В конце игры воспитатель предлагает ребятам инсценировать заранее приготовленные фрагменты из сказок.  По окончании игры педагог организует обсуждение и награждение призами ребят, которые получили наибольшее количество фишек. Другие дети тоже поощряются конфетами.  Путешествие заканчивается демонстрацией мультфильма, поставленного по произведению одного из авторов детских книг.  2-й вариант. Путешествие проводится в зале ритмики, на «лесной опушке». Ребята вместе с воспитателем заранее готовят сказочное оформление: избушку на курьих ножках, теремок, «ледяную» избушку лисы и «лубяную» - зайца. Между деревьями протягивают разноцветные гирлянды; на листах бумаги изображают героев любимых рассказов, сказок и стихов.  Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он объявляет о начале сказочного путешествия на лесной полянке. Сначала сказочные герои показывают несколько заранее приготовленных сцен из сказок.  После этого педагог делит ребят на подгруппы. Каждая из подгрупп подходит к разным избушкам по очереди, и дети отвечают на вопросы героев сказок. По условиям игры ответ может быть коллективным. Путешественникам вручают шишки за правильные ответы, а в лесном буфете эти шишки зайка обменивает на конфеты и печенье.  В конце воспитатель называет группы - победителей игры. Им вручаются дипломы, скрепленные подписью одного из героев детских сказок.  **Игра «Библиотека»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Создание интереса к работе в библиотеке. * Знакомство с правилами пользования книгой. * Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.   **Игровой материал**  . Книги, формуляры.  **Подготовка к игре.**  Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Рассматривание картины «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?». Чтение произведения С. Жупанина «Я - библиотекарь». Показ фильма или мультфильма о библиотеке. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.  **Игровые роли.**  Библиотекарь, читатели.  **Ход игры.**  Подготовку к сюжетно-ролевой игре воспитателю следует начать с экскурсии в библиотеку. Во время экскурсии педагогу надо показать детям, как много в ней книг, в каком порядке они содержатся: аккуратно стоят на полках, не порваны, не измяты, все подклеены, многие обернуты в чистую бумагу, чтобы не пачкалась светлая обложка. Также педагогу надо рассказать и показать детям, как пользоваться книгой: книгу можно брать только чистыми руками, нельзя перегибать ее, мять, загибать уголки, слюнявить пальцы, переворачивая страницы, облокачиваться на нее, бросать, и т. д. Воспитатель объясняет детям, что каждую книгу должны прочесть много ребят. Если сначала один ребенок будет неаккуратно обращаться с ней, потом еще один, потом еще кто-нибудь, книга быстро порвется и ее не смогут прочитать многие дети, которые тоже хотят читать ее и смотреть в ней картинки.  Воспитатель должен показать и рассказать детям, что делает библиотекарь: он выдает книги, записывает название в личный формуляр, принимает книги, следит за их сохранностью и т. д. Также нужно осмотреть с детьми читальный зал и объяснить его назначение: толстые книги разрешается брать для чтения домой, а журналы, газеты и книжки-малышки можно читать в читальном зале.  Для закрепления полученных на экскурсии знаний и впечатлений педагог может провести с детьми беседу по картине «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?», а также беседы по открыткам, рисункам, изображающим библиотеку, читальный зал, читающих детей, детей, получающих книгу от библиотекаря, и т. д.  В группе педагог может предложить ребятам открыть «Книжкину мастерскую» по ремонту книг. Ребята приводят в порядок все имеющиеся книги: подклеивают их, разглаживают помятые листы, оборачивают книги и пишут на обертках названия. Также воспитатель может провести ряд занятий, чтобы научить детей культурно обращаться с книгами.  На занятиях изобразительной деятельностью можно предложить ребятам сделать различные закладки (для  себя и в подарок родителям) и научить ими пользоваться (закладки должны лежать во всех книгах, которые дети не дочитали). После этого педагог может предложить ребятам в каждую книгу вклеить маленький кармашек для листочка с названием этой книги и привлечь к изготовлению для игры картотеки с абонементными карточками.  Следующим этапом при подготовке к игре может быть выставка рисунков детей по мотивам прочитанных произведений.  После этого воспитатель говорит детям, что в группе можно организовать свою библиотеку. Для этого дети должны аккуратно поставить на полку книги, а дежурные каждый день будут следить за порядком на полке очень строго.  Когда все книги в группе будут приведены в порядок и поставлены на полку, воспитатель вместе с детьми может прочитать произведение С. Жупанина «Я - библиотекарь», рассмотреть иллюстрации к «Книжке про книжки» С. Я. Маршака и побеседовать об изображенном: Хороший ли мальчик нарисован? Почему дети думают, что он плохой? Аккуратно ли он обращался с книжками? Как надо с ними обращаться? и т. д. Также можно показать ребятам фрагменты фильма или мультфильм о книгах и правилах пользования ими.  Для проведения игры в первый раз педагогу надо принести в группу несколько новых книг, которых дети раньше не видели. Можно использовать киижки-малышки и самодельные книжки.  Педагог говорит детям, что открывается библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится воспитатель. Библиотекарь заводит абонемент на каждого читателя, в который он вкла­дывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читателю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внимательно смотрит, не повреждена ли она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спра­шивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки.  Библиотекарь предупреждает каждого читателя, чтобы он не измял книгу, когда будет ехать из библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобусе только посмотреть картинки и т. д.  В следующий раз роль библиотекаря берет на себя уже ребенок группы.  При последующем проведении игры педагог может предложить ребятам объединять игру с другими сюжетами (например, с играми в «семью», в «путешествие», в «детский сад», в «школу» и т. д.).  **«Библиотека»** (стр. 200, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Создание интереса к работе в библиотеке. * Знакомство с правилами пользования книгой. * Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, * воспитание бережного к ним отношения   Подготовка к игре:   * Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. * Рассматривание картины. «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?». * Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь». * Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг. * Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. * Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.   Игровой материал, оборудование:   * Книги * , формуляры   Игровые роли, действия:  Библиотекарь, читатели. |
| **Апре-ль**  1-я неделя  **«Теат-ральная неделя**» | **Игра «Пароль»**  **Цель.**   * Приучение детей к выполнению требований воспитателя, няни, медицинской сестры. * Закрепление правил поведения в общественных местах.   **Игровой материал.**  Красная кепка и наручная повязка, носовые платки, чистая одежда; афиши, билеты и др.  **Подготовка к игре.**  Беседа о требованиях детского сада, предъявляемых к ребенку. Этические беседы на тему «Мы идем в театр». Подготовка атрибутов для игры в театр.  **Игровые роли.**  Часовой, воспитанники, кассир, билетер, зрители, артисты.  **Ход игры.**  Игра может проводиться в нескольких вариантах.  1-й вариант. Перед началом игры педагог проводит беседу о требованиях, которые необходимо усвоить детям в детском саду: у каждого ребенка должен быть носовой платок, он должен быть чисто и аккуратно одет, руки и лицо должны быть чистыми, волосы причесаны и т. д.  После этого воспитатель назначает часового, вручает ему красную кепку и нарукавную повязку. Часовой становится у дверей группы и по одному пускает детей в комнату. При этом входящему ребенку говорит: «Пароль!» Пароли педагог может менять каждые два-четыре дня. Они зависят от того, выполнение каких требований необходимо усвоить детям. Например, если воспитатель добивается, чтобы все дети приносили с собой носовые платки, паролем считается предъявление часовому платка. Если необходимо, чтобы все ребята не забывали причесываться, пароль - аккуратно причесанные волосы. Паролем может быть чистая одежда, а также подстриженные ногти.  Ребята, не выполнившие условий сегодняшнего пароля, входят в группу последними. В конце недели воспитатель сообщает ребятам о том, кто из ребят выполнил условия игры, а кто нет.  Данная игра может проводиться в тех случаях, когда необходимо добиться выполнения какого-либо требования, и продолжаться не более двух-трех недель (часто с перерывами). При этом педагогу нужно постоянно менять пароль.  2-й вариант. Театр вежливых ребят.  Воспитатель проводит беседу о правилах поведения в общественных местах и сообщает: «Скоро мы будем играть в театр, но эта игра не простая, в ней нужно знать вежливые слова и уметь ими пользоваться».  После этого педагог помогает ребятам в организации театра, в подготовке афиш, билетов, разучивании стихотворений, инсценировок.  Когда все готово для игры, воспитатель сообщает, что в театре платой за билет служат вежливые слова. Если дошкольник подойдет к кассиру и скажет: «Дайте, пожалуйста, билет», он его получит. Если он забыл вежливое слово «пожалуйста», его отправят подумать, вспомнить, что надо сказать, чтобы получить билет. Если ребенок скажет: «Здравствуйте. Дайте, пожалуйста, билет», а получив билет, ответит: «Спасибо», он будет сидеть в первых рядах. Игра начинается.  В театре вежливых октябрят исполняются стихи и инсценировки, которые учат детей правилам культурного поведения. «Билетеры» театра зорко следят за тем, чтобы все зрители строго соблюдали правила: уступали друг другу дорогу, пропускали вперед девочек, проходили между рядами, повернувшись лицом к сидящим, не разговаривали во время представления и т. д.  При последующем проведении игры можно менять сюжет, например, поиграть в «Кинотеатр вежливых ребят» или «Экскурсию в музей» и т. Д  **«Театр»** (стр. 55, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя на себя ролью, * формировать доброжелательное отношение между детьми. * Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости. * Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, * показать коллективный характер работы в театре, * развивать выразительность речи.   Подготовка к игре:   * Рассматривание иллюстраций о театре, * беседа, * чтение художественной литературы, * изготовление атрибутов к игре.   Игровой материал, оборудование:   * Ширма, * различные виды театров, * афиши, * билеты, * программки, * элементы костюмов.   Игровые роли, действия:   * Выбор театра, * изготовление афиши, * билетов, * приход в театр зрителей, * подготовка к спектаклю актеров, * подготовка сцены к представлению работниками театра, * спектакль с антрактом. |
| «МОЙ ДОМ, МОЙ ПОСЕ-ЛОК, МОЯ СТРАНА, МОЯ ПЛАНЕ-ТА»  Монито ринг  2-я  апреля неделя  **«Космос»** | **Космонавты**  **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.   **Возраст: 5–6 лет.**  **Ход игры:**  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.  **№1 Сюжетно-ролевая игра Космическое приключение**  **Цель:**   * научить применять свои знания и умения на практике, * создать между детьми дружескую атмосферу, * развить у них ответственность, интерес, * расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».   **Оборудование:**   * космический корабль, * медицинские инструменты для врача, * плакаты видов нашей планеты из космоса.   **Возраст: 6–7 лет.**  **Ход игры**:  ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.  **Игра «Космонавты»**  **Цель.**   * Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. * Воспитание ответственного отношения к учению. * Совершенствование физической подготовки. * Обучение самостоятельно развивать сюжет игры.   **Игровой материал.**  Строительный материал, эмблемы, игрушки, атрибуты для игры.  **Подготовка к игре.**  Рассматривание иллюстративного материала. Чтение художественной литературы (А. Андреев «Звездный») и очерков о космонавтах. Просмотр фильма о космонавтах. Рисование на тему «Космос». Разучивание песен о космонавтах. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.  **Игровые роли.**  Командир отряда космонавтов (педагог), бортинженер, диспетчер, командиры космических экипажей, космонавт номер 1, космонавт номер 2, космонавт номер 3.  **Ход игры.**  Для развития интереса к игре педагог предлагает ребятам рассмотреть набор открыток «Космонавты» и иллюстрации в книге А. Андреева «Звездный», беседует с ними о космических профессиях, о качествах, которыми должен обладать космонавт. Воспитатель обсуждает с детьми характеристики людей - космонавтов. Например, командир корабля, спокойный и уверенный, сообщает на Землю о результатах наблюдения в космосе; бортинженер внимательно следит за показаниями приборов пульта управления полетом и стыковки; диспетчер принимает информацию с космоса и передает на корабль.  Воспитатель может организовать экскурсию в музей космонавтики, где ребята узнают такие фамилии, как С. Королев, Ю. Гагарин. Также можно предложить вниманию детей фильм о космонавтах.  После этого педагог совместно с детьми намечает примерный план-сюжет игры «Полет в космос», который может включать следующие моменты: тренировка космонавтов, сдача экзамена на готовность к полету, осмотр врача, посадка в ракету, пуск корабля, работа в космосе, сообщения с борта корабля, управление полетом с Земли, приземление, встреча на Земле, медицинский осмотр, отдых космонавтов после полета, сдача рапорта о прохождении и завершении космического полета.  Далее воспитатель может предложить ребятам построить ракету из строительного материала. При сооружении постройки ракеты он выделяет ее части (нос, люки, отсеки, иллюминаторы, пульт управления) и обыгрывает все части постройки с помощью игрушек, предметов-заместителей.  Затем педагог предлагает ребятам придумать эмблему отряда космонавтов. Воспитатель может организовать конкурс между детьми на лучшую эмблему. После всех приготовлений к игре он может поделить ребят на группы - экипажи, имеющие разные названия: «Смелый», «Отважный», «Веселый» и др.  Затем весь отряд космонавтов выстраивается на площадке. После этого педагог объявляет о первом этапе игры - подготовке к космическим полетам. Воспитатель зачитывает приказ о формировании экипажей космического корабля «Ракета», знакомит ребят с законами космонавтов:  ***1. Только сильные ребята могут полететь в космос.***  ***2. Только умные ребята могут стать космонавтами.***  ***3. Только трудолюбивые могут отправиться в полет.***  ***4. Только веселые и дружелюбные могут полететь в космос.***  После команды «смирно» командиры экипажей сдают рапорты командиру отряда (воспитателю): «Товарищ командир отряда юных космонавтов! Экипаж «Смелый» построен и готов для испытаний. Командир экипажа Александр». Затем командир отряда приветствует космонавтов и предлагает им спеть песню, которая заранее разучивается детьми.  Затем начинается первый этап проверки - испытание силы. На этом этапе проверяют физическую подготовку экипажей. Космонавты бегают, упражняются на бревне, прыгают, выполняют гимнастические упражнения, соревнуются по метанию в цель.  Командир объявляет о втором этапе испытаний. Проводится конкурс на решение задач по математике, проверка знаний по развитию речи и др. В этот конкурс включают занимательные вопросы типа викторины в рамках программы детского сада. Здесь можно провести космическую викторину, в которую войдут такие вопросы: «Кто первым полетел в космос? В каком году? (Ю. А. Гагарин, 12 апреля 1961 года.) Кто совершил первую прогулку» в космосе? (А. А. Леонов.) Назовите первую женщину, побывавшую в космосе.» (В. В. Николаева-Терешкова.) и т. д.  Следующий этап - конкурс на лучшую поделку из бумаги или картона (желательно на космическую тему).  Заключительный этап конкурса - экипажи участвуют в космическом концерте, разыгрывают заранее отрепетированные в экипажах космические сценки (высадка на Венеру, прилунение).  Командир отряда и жюри (другие воспитатели, няня) подводят итоги конкурса, вручают медали, заготовленные заранее, - «Лучший космонавт», «Космонавт номер 1», «Космонавт номер 2», «Космонавт номер 3».  Далее игра продолжается. Космонавты идут на осмотр к врачу, затем производится запуск ракеты. Летят на Луну несколько человек, остальные ждут их возвращения на Земле. Воспитатель дает ребятам самостоятельность в игре, стараясь не вмешиваться в ее ход. Он только вносит новое содержание в игру, например, полет нескольких экипажей и их совместная работа на орбите; в космосе проводится выход космонавтов в открытое про­странство, стыковка кораблей.  В самостоятельной игре педагог призывает ребят моделировать отношения людей (трудовые и личностные), направленные на выполнение ответственного задания. Например, педагог сообщает детям, что одни люди со­здают корабли и ракеты, другие - испытывают их и готовят к полету, третьи - обеспечивают полет и приземление.  После каждой игры воспитатель привлекает детей к разбору игровых ситуаций.  **«Летчики»** (стр. 139, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Закрепление знаний о воздушном транспорте. * Расширение знаний о работе летчиков. * Знакомство ребят с работой аэропорта.   Подготовка к игре:   * Беседа о работе аэропорта. * Чтение произведений «На аэродроме» И. Винокурова. * Просмотр фильма о летчиках. * Рисование самолета. * Лепка самолета. * Изготовление атрибутов для игры.   Игровой материал, оборудование:   * Строительный материал, * игрушка-самолет, * пропеллер, * крылья, * куклы, * предметы-заместители.   Игровые роли, действия:  Летчик, стюардесса, контролер, пассажиры.  АПРЕЛЬ  3 неделя  **«Космонавты»** (стр. 218, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. * Воспитание ответственного отношения к учению. * Совершенствование физической подготовки. * Обучение самостоятельно развивать сюжет игры.   Подготовка к игре:   * Рассматривание иллюстративного материала. * Чтение художественной литературы (А. Андреев «Звездный») и очерков о космонавтах. * Просмотр фильма о космонавтах. * Рисование на тему «Космос». * Разучивание песен о космонавтах. * Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.   Игровой материал, оборудование:  Строительный материал, эмблемы, игрушки, атрибуты для игры.  Игровые роли, действия:   * Командир отряда космонавтов (педагог), * бортинженер, * диспетчер, * командиры космических экипажей, * космонавт номер 1, * космонавт номер 2, * космонавт номер 3.   АПРЕЛЬ  4 неделя  **«Исследователи космоса»** (стр. 62, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Научить детей самостоятельно распределять роли, * понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. * Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, * учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительный материалы, предметы-заместители. * Развивать творческое воображение, связную речь детей.   Подготовка к игре:   * Беседа по теме * , рассматривание иллюстраций о работе спасателей, * чтение художественной литературы.   Игровой материал, оборудование:   * Карта космического неба, * карта созвездий, * элементы космических кораблей, * бинокли, * рации, * журнал наблюдений, * телескоп.   Игровые роли, действия:   * Выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с другой планеты и т.д., * создание лаборатории, работа в обсерватории, проведение опытной работы, изучение фоторграфий, видеосъемки из космоса, * использование космических научных станций, ученый совет, * подведение итогов исследований. |
| 3-я неделя  апреля  **«Неделя здоровья** | **«Поликлиника»** (стр. 150, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Раскрытие смысла деятельности медицинского персонала. * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Воспитание уважения к профессии врача.   Подготовка к игре:   * Экскурсия в поликлинику * . Беседа с медицинским персоналом поликлиники. * Посещение медицинского кабинета в детском саду. * Чтение произведений «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицина, «Человек заболел» И.Туричина, сказки «Доктор Айболит» К.И. Чуковского * . Просмотр фильма о докторах и мультфильма «Доктор Айболит». * Рассматривание иллюстративного материала по теме. * Изготовление атрибутов для игры   Игровой материал, оборудование:   * Игровой набор «Кукольный доктор»: * термометры, * шприц, * пачка горчичников, * шпатель, * стетоскоп, * молоточек, * пипетка, * палочка для смазывания йодом или мазью, * вата, * бинт, * зеркало для осмотра носоглотки и ушей, * спирт для смазывания места укола, * йод для прижигания ранок, * капли, * микстура, * лекарство для уколов, * порошки, * таблетки, * мазь, * самодельные игрушки из картона, * предметы-заместители, * некоторые реальные предметы.   Игровые роли, действия:  Врачи различных специализаций, медсестра, пациенты.  **«Мы - спортсмены»**  **Цель:**   * Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом; * направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость; * познакомить с новыми ролями (судьи, спортсмены) и ролевыми действиями.   Занятие по предметному миру: **«Знакомство со спортом и спортивными принадлежностями»**  ***ОБЖ: «Если хочешь быть здоров»***  Рассматривание иллюстраций по теме.  **Беседы по теме:**   * «Зимние виды спорта» * «Каким должен быть спортсмен»   **Изготовление атрибутов к игре:**   * медали, * эмблемы, * баллы для судей. * Медали * свистки, * эмблемы команд, * стартовый пистолет, * спортивный инвентарь, * конструктор и предметы – заместители.   **Ход игры:**  Воспитатель предлагает провести соревнование по зимним видам спорта. По желанию детей выбираются судьи, остальные – спортсмены, воспитатель – организатор. Каждый самостоятельно выбирает вид спорта, в котором будет состязаться с соперниками. Судьи присуждают балы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.  4  **«Аэропорт» + «Мы – спортсмены»**  **Цель:**   * Учить детей творчески развивать сюжет, объединять несколько сюжетов; * учить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с нами; * отображать в игре события общественной жизни.   ***Изготовление альбома с зимними видами спорта.***  **Беседа:**   * «Как мы играли в спортсменов».   **Оборудование:**   * Строительный материал, * штурвал, * фуражка лётчика, * одежда для стюардессы (пилотка, воротничок), * куклы, * игрушки, * поднос, * журналы, * предметы – заместители, * медали, * свистки, * эмблемы команд, * стартовый пистолет, * спортивный инвентарь.   **Ход игры:**  Воспитатель предлагает отправиться на соревнование в другой город на самолёте. Дети договариваются о распределение ролей, готовят необходимые атрибуты для игры. Спортсмены приезжают в аэропорт на автобусе, покупают билеты в кассе аэропорта, проходят контролёров; лётчик готовит самолёт к полёту; во время полёта стюардесса разносит напитки, газеты, журналы. После приземления спортсмены на автобусе едут на стадион, где идут соревнования. После соревнований спортсмены возвращаются домой на самолёте. |
| 4-я неделя апреля **«История человека, жилища и бытоуст-ройства, предме-ты помощ-ники»** | **«Пираты»** (стр. 53, Виноградова Н.А.)  Цель:   * Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. * Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней. * Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов. * Развивать творческое воображение, активизировать речь детей * Подготовка к игре: * Беседа по теме, * рассматривание иллюстраций о работе спасателей, * чтение художественной литературы.   Игровой материал, оборудование:  Флаг, сундук, шкатулки, «сокровища».  Игровые роли, действия:   * Постройка пиратского корабля, * поиски сокровища, встреча двух судов, * разрешение конфликта. |
| **Май**  1 неделя  **Цвету**  **щая**  **весна»**  2 неделя  **мая**  **«Неделя воинской славы»** | **№1 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.   **Возраст: 6–7 лет.**  **Ход игры:**   * 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. |
| 3-я неделя  мая  **«Наша Родина. Путешетвия»**  4-я неделя  **«Лето»** | **№1 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.   **Возраст: 6–7 лет.**  **Ход игры:**  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.    **Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»**  **Задачи:**   * помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, * развернуть сюжет, * обогащать словарь, * развивать речь детей   **Роли**  Ролевые действия  Капитан  Ведёт корабль, даёт указания другим членам команды  Боцман  Командует матросами, следит за тем, как они выполняют работу.  **Штурман**  Следит за маршрутом плавания  **Радист**  Выходит на связь с другими кораблями, с диспетчерской службой на берегу.  **Врач**  Лечит заболевших во время плавания  **Пассажиры**  Покупают билеты, садятся на корабль, соблюдают правила поведения в общественном транспорте  **Кассир**  Продаёт билеты, проверяет их  Построение ролевого диалога  **диспетчер**  Капитан другого корабля  **Пассажир**  **Капитан**  Даёт указания об отправлении корабля.  Объявляет маршрут.  Контролирует  Приветствует.  Оказывает помощь  Спрашивает капитана о времени прибытия корабля в порт  **Радист**  Передаёт сводку погоды.  Передаёт радиограммы  Отправляет сигнал или какое-то послание  Отправляет телеграмму домой  **Врач**  Оказывает помощь членам команды другого корабля  Лечит заболевших  **Пассажир**  Отправляет контролёров проверить пассажирские билеты  Пересаживается на другой корабль  Беседуют.  Гуляют по палубе, общаются  **Боцман**  Даёт указания матросам помочь другому кораблю  **Игра «Путешествие по реке»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Формирование представлений о видах речного транспорта, о значимости труда взрослых - работников речного порта для городов и сел страны.   **Игровой материал.**  Строительный материал, пластилин, картон и др. материалы; атрибуты для игры: тельняшки, фуражка капитана, руль.  **Подготовка к игре.**  Экскурсия в порт. Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. Чтение отрывков из книги Ф. Лева «Мы плывем на самоходке». Сооружение из строительного материала причалов и судов. Рисование различных кораблей. Изготовление карты-схемы реки. Лепка подарков для отправки в другие города. Подготовка выставки рисунков. Рассматривание картины «Морской порт». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «В порту».  **Игровые роли.**  Капитан, матросы, грузчики, пассажиры, жители города, директор завода, рабочие.  **Ход игры.**  В подготовительной группе детского сада идет дальнейшее развитие содержания игры в «путешествие». Как и в старшей группе, педагог может провести экскурсию в порт, тем самым уточнив и закрепив уже имеющиеся представления детей о видах речного транспорта, о строении кораблей и др.  После экскурсии воспитатель рассказывает детям, что суда привозят в город руду, лес, щебень. Из руды, например, на металлургических заводах выплавляют металл, из которого делают станки, машины, посуду. Всю эту продукцию отправляют в города, села, поселки нашей страны. Воспитатель в беседе говорит: «Очень нужны нам такие суда. Без них не смогли бы работать заводы, фабрики нашего города. Вот представьте, например, что в наш город не привезли лес или песок. А из нашего порта не повезли в другие города металл, хлеб. Что было бы тогда?». Выслушав мнение ребят, педагог обобщает высказывания детей: «Правильно, порт нам нужен. Города и села нашей страны помогают друг другу. Из нашего порта, как и из многих портов страны, отправляются нужные грузы в города и села, где их очень ждут».  При подготовке к игре «Путешествие по реке» сочетается несколько форм детской деятельности: лепка, рисование, труд, ролевая и строительная игры. Одни ребята лепят теплоходы, баржи, овощи или становятся пассажирами, речниками, жителями воображаемых городов; другие строят причалы, речные суда и т. д. Это дает возможность детям перестраиваться и примыкать к тем или иным группам играющих, исходя из собственных интересов.  Педагог рассказывает ребятам, что суда могут плавать по реке вверх и вниз, и постепенно маршруты игровых путешествий все более усложняются, а сами рейсы становятся содержательнее. Баржи перевозят машины по реке в другие города, а из других привозят арбузы и дыни.  Дальнейшее развитие игры может происходить так. Педагог предлагает рассмотреть карту, где изображена река, ребята видят, что река протекает по различным территориям, на пути реки встречаются города и села, река даже пересекает границу нашей страны. Дети могут наглядно представить себе маршруты путешествий. В соответствии с маршрутом они быстро могут наметить цель: привезти машины в другие города и республики, отвезти пассажиров к друзьям в разные места страны и др.  К примеру, педагог, не вмешиваясь в игру, может направить ее по следующему руслу. Дети совместно решают отправить по реке своим друзьям из другого города машины. Ребята делятся на бригады. Первая группа лепит машины, вторая - строит причал и самоходку, третья (команда теплохода и пассажиры) перевозит машины в другой город, четвертая группа (жители другого города) строит причал и готовит угощение для друзей.  «Капитан» самоходки перед погрузкой машин звонит на завод: «Товарищ директор, где же машины? Самоходка уже готова к отплытию».  Один из детей руководит погрузкой. Он командует: «Осторожно, не испортите машины, им еще далеко плыть». Машины аккуратно ставят на самоходку подъемным краном. «Грузчики» помогают их установить. «Капитан» дает команду «матросам»: «Полный вперед! Отправляемся в путешествие по реке».  Самоходка отправляется в путь. Вдруг по пути следования она начинает тонуть - пробоина в трюме. «Матросы» ныряют в воду, сваривают дно самоходки. После этого один из них докладывает капитану: «Все в порядке, ни одной машины не пропало». Прибытие самоходки в другой город - радостное событие для играющих. «Матросы» и «грузчики» передают автомашины жителям другого города. «Речники» танцуют матросский танец.  При последующем проведении игру можно расширить за счет соединения с другими сюжетно-ролевыми играми: «Путешествие по другому городу», «Остановка в лесу» и др.  **Игра «Путешествие по реке»**  **Цель.**   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Формирование представлений о видах речного транспорта, о значимости труда взрослых — работников речного порта для городов и сел страны.   **Игровой материал.**   * Строительный материал, * пластилин, картон и др. материалы; атрибуты для игры: * тельняшки, * фуражка капитана, * руль.   **Подготовка к игре.**   * Экскурсия в порт. * Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. * Чтение отрывков из книги Ф. Лева «Мы плывем на самоходке». * Сооружение из строительного материала причалов и судов. * Рисование различных кораблей. Изготовление карты-схемы реки. * Лепка подарков для отправки в другие города. * Подготовка выставки рисунков. * Рассматривание картины «Морской порт». * Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. * Просмотр фильмов и фрагментов на тему «В порту».   **Игровые роли.**   * Капитан, * матросы, * грузчики, * пассажиры, * жители города, * директор завода, * рабочие.   **Ход игры**  . В подготовительной группе детского сада идет дальнейшее развитие содержания игры в «путешествие». Как и в старшей группе, педагог может провести экскурсию в порт, тем самым уточнив и закрепив уже имеющиеся - представления детей о видах речного транспорта, о строении кораблей и др.  **«Путешествие по реке»** (стр. 182, Краснощекова Н.В.  Цель:   * Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. * Формирование представлений о видах речного транспорта, о значимости труда взрослых – работников речного порта для городов и сел страны.   Подготовка к игре:   * Экскурсия в порт. * Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. * Чтение отрывков из книги Ф.Лева «Мы плывем на самоходке». * Сооружение из строительного материала причалов и судов. Рисование различных кораблей. * Изготовление карты-схемы реки. * Лепка подарков для отправки в другие города * . Подготовка выставки рисунков. * Рассматривание картины «Морской порт». * Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. * Просмотри фильмов и фрагментов на тему «В порту».   Игровой материал, оборудование:   * Строительный материал, * пластилин, * картон и др. материалы; * атрибуты для игры: тельняшки, фуражка капитана, руль.   Игровые роли, действия:   * Капитан, * матросы, * грузчики, * пассажиры, * жители города, * директор завода, * рабочие   **«Путешествие»** (стр. 129, Краснощекова Н.В.)  Цель:   * Формирование умения творчески развивать сюжет игры. * Знакомство с трудом постового. * Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. * Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. * Воспитание уважительного отношения к труду. * Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.   Подготовка к игре:   * Чтение произведений М.Ильина, Е.Сегала «Машины на нашей улице»; * А.Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!»; * М.Маркова «Про Топку-моряка»; * Ф.Льва «Мы плывем на самоходке»; * Л.Воронковой «Таня въезжает в деревню»; * П.Донченко «Петрусь и золотое яичко»; * Г.Юрмина «Все работы хороши!»; С.Баруздина «Страна, где мы живем»; * А.Членова «Как Алешка жил на Севере»; * Б.Житкова «Что я видел?». * Изготовление атрибутов для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок» * ; лепка из разноцветного пластилина судов с разными «огнями».   Игровой материал, оборудование:   * Строительный материал, * технические игрушки: * заводные машины, * катера, * теплоходы, * руль, * одежда для моряков, * набор «Дорожные знаки», * набор игрушечных животных и птиц, * предметы-заместители.   Игровые роли, действия:   * Милиционер, * начальник порта, * кассир, * продавец, * дежурный * , капитан, * боцман, * матрос, * кок, * судовой врач, * доярка, * птичница * , оленеводы, * лесорубы, * геологи, * пограничники, * садоводы и т.д.   **«Путешествие»**  **(в тёплые страны на корабле)**  **Цель:**   * Продолжать формировать умение творчески развивать сюжет игры; * договариваться о сюжете, * распределять роли; * познакомить с новыми ролями – капитан, боцман, матрос, кок, судовой врач; * учить выполнять игровые действия в соответствии с ролью, соблюдать их последовательность.   **Рассматривание иллюстраций по теме** (различные суда, природный и животный мир тёплых стран и др).  Конструирование корабля.  ***Чтение произведений***:   * «Великие путешественники» М.Зощенко, * «Путешествие в жаркую страну» Л.Станчев, * «про жаркую пустыню» Г.Ганейзер.   **Беседы на тему:**   * «Кто главный на корабле?» * «Как построить корабль» * «Какие бывают суда? (пассажирские и грузовые)   **Изготовление атрибутоигрев к игре** :   * составление карты путешествия.   **Оборудование:**   * Строительный материал * , штурвал, * одежда для моряков и капитана и др членов команды * , фотоаппараты, * иллюстрации животных жарких стран, * игрушки, * билеты, * карта путешествия, * предметы – заместители.   **Ход игры:**  Воспитатель сообщает, что приходил почтальон и оставил письмо, из которого дети узнают, что их приглашают в Африку. Как туда попасть? Дети строят корабль. Распределяются роли: капитана, боцмана, матроса, кока, врача, остальные – пассажиры. Пассажиры приобретают билеты в кассе, пока команда готовит корабль к отплытию. Путешествие начинается: капитан ведёт судно, отдаёт приказы, контролирует их выполнение, на остановках боцман руководит уборкой на корабле, матросы выполняют его распоряжения, кок кормит команду и пассажиров, врач лечит по необходимости. По прибытию на место пассажиры сходят по трапу на берег, им помогают матросы, их встречают африканцы. Экскурсия по местности, дети фотографируют, угощаются фруктами, танцуют и приглашают африканцев приехать в гости.(в последующих играх). После путешествия рассматривают фотографии (иллюстрации) и рассказывают о том, как прошло их путешествие.  **«Отправляются в Африку за животными для зоопарка»**  **«Путешествие»**  **( на север на вертрлёте)**  **Цель:**   * Продолжать формировать умение творчески развивать сюжет игры; * договариваться о сюжете, распределять роли; * делиться на группы для реализации сюжета, * учить выполнять игровые действия в соответствии с ролью, соблюдать их последовательность.   ***Занятия:***  Предметный мир «Виды транспорта»  ***Аппликация:*** самолёта и вертолёт.  ***Конструирование*** самолётов и вертолётов.  Рассматривание иллюстраций воздушного транспорта.  ***Изготовление атрибутов для игры.***   * Строительный материал, * штурвал, * фуражка лётчика, * одежда для стюардессы (пилотка, воротничок), * куклы, * игрушки, * поднос, * журналы, * фотоаппараты, * иллюстрации животных севера, * игрушки, * билеты, * карта путешествия, * предметы – заместители.   **Чтение:**  «Про пингвинов» Г.Снегирёв  **Ход игры:**  Воспитатель интересуется не хотят ли дети отправиться в путешествие, только не в Африку, а на Север. Обсуждение с детьми на чём можно отправиться в путешествие, рассматривают карту, определяют где находится Антарктида. Дети строят вертолёт. Распределяются роли: лётчика, экскурсовод (воспитатель), остальные – пассажиры. Пассажиры приобретают билеты в кассе, одевают тёплые вещи, пока лётчик готовит вертолёт. Путешествие начинается: вертолёт с пассажирами поднимается в воздух. По прибытию экскурсовод знакомит детей с местностью, природой, населением и животными Севера. Дети по ходу экскурсии фотографируют, задают вопросы экскурсоводу. После путешествия рассматривают фотографии (иллюстрации) и рассказывают о том, как прошло их путешествие.  «Отправляются на север за животными для зоопарка»  2  **«Рыбаки»**  **Цель:**   * Продолжать учить детей творчески развивать сюжет, * самостоятельно распределять роли, * договариваться о содержании игры, * выполнять игровые действия в соответствии с ролью, * закрепить представления о рыбной ловле.   **Занятия:**  Предметный мир: «Рыбы: речные, морские, озёрные»  **Аппликация:** «Пароход»  ***Конструирование:*** «Лодочка  **Чтение:**   * Пермяк «Первая рыбка», * «Это книжечка моя про моря и про маяк» В.Маяковский * Подготовка атрибутов к игре: * изготовление удочек, * лепка рыбок.   **Беседа на тему:** ***«Как нужно ловить рыбу»***   * Конструктор, * прутики, * нитки, * удочки, * вёдра, * игрушечные рыбки, * предметы заместители.   **ход игры.**  Рыбаки на лодках отправляются на рыбалку; ловят рыбу, сходят на берег, сдают рыбу в магазин или торгуют на рынке.  Рыбаки могут договориться с капитаном большого корабля и отправиться на морскую рыбалку в открытое море или попросить отвести их в большой город для продажи рыбы…..  3 |