

Управление дошкольного образования администрации МО ГО «Сыктывкар»
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – Детский сад №114»



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РУКОВОДСТВУ СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Составители:

**Гуторова Т.Г. – старший
воспитатель
Кузубова Ж.Б. – психолог
МАДОУ «ЦРР – Д/с 114»**

Сыктывкар, 2015

Все, кто работает с детьми, понимают, что сюжетно – ролевая игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности, что она составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. При этом многие педагоги, особенно начинающие, затрудняются при планировании и руководстве сюжетно-ролевыми играми детей, относятся к этому формально (указывают при планировании только название игры, не планируют подготовительную работу для обогащения игрового и жизненного опыта дошкольников).

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

- развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания);
- использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей,

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

Принципы организации сюжетной игры:

1. воспитатель должен играть вместе с детьми, заняв позицию «играющего партнера, который умеет интересно играть».

2. воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

3. при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам - взрослому или сверстнику.

4. на каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен включать моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создания условий для самостоятельной игры дошкольника.

Приемы руководства сюжетно ролевыми играми дошкольников традиционно делятся на прямые и косвенные.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей жизни, обновления игрового материалов и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Знания о структуре конкретной трудовой деятельности: ее цели, средствах, последовательности действий, результате; знания о взаимодействии и взаимоотношении людей в процессе труда, распределении между ними обязанностей дети получают:

- на занятиях, во время наблюдений на прогулках,
- в разговорах с детьми,
- при чтении книг,
- путем бесед и рассматривания картин, иллюстраций,
- в свободное от занятий время и т.д.

Процесс ознакомления с окружающим должен охватывать чувства детей, вызывать у них глубокий интерес к событиям и явлениям.

Следующий прием косвенного руководства – внесение игрушек и создание игровой обстановки до начала игры, с целью вызвать интерес (и игровой и познавательный) к новой теме или обогатить содержание уже бытующей.

Игрушки должны находиться в свободном пользовании детей. Обстановка в игровом уголке время от времени должна меняться, но с осторожностью, чтобы не навязывать игру вопреки желанию.

Прямые приемы руководства:

- ролевое участие в игре.
- участие в сговоре детей.
- разъяснение, помощь, совет по ходу игры.
- предложение новой темы игры и т.д.

Данные приемы целенаправленно влияют на содержание игры, на взаимоотношения детей в игре, на поведение играющих. Основное условие их использования – сохранить и развить самостоятельность детей в игре.

Комплексный метод руководства представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка.

В ходе комплексного руководства сюжетно – ролевой игрой выделяют 4 группы задач ("*Методика комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой*" Е.В. Зворыгина и Н.Ф. Комарова).

1 - задачи, направленные на развитие *сюжета игры*.

2 - задачи, направленные на развитие *игры как деятельности* (цель, мотив, средства, способы, результат).

3 - задачи формирования *взаимоотношений*.

4 - задачи формирования *самостоятельности и творчества*.

Эти задачи решаются 4 компонентами комплексного руководства:

1 компонент - Ознакомление с окружающим (планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей)

2 компонент - Обогащение игрового опыта (совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры)

3 компонент - Обогащение предметно-игровой среды (своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта)

4 компонент - Активизирующее общение взрослого с детьми (активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире).

Задачи и методика руководства с-р-игрой в разных возрастных группах

Ранний возраст.

Приемы прямого руководства - эмоциональное общение взрослого с ребенком в совместной игре

- показ способов действий с предметами, сопровождающиеся речью взрослого
- совместные с воспитателем игровые действия
- включение воспитателя в игру ребенка (для решения определенных игровых задач)
- демонстрация, обучение использованию в игре предметов-заместителей, прорисованных маркеров игрового пространства, воображаемых предметов
- применение активизирующего диалога воспитателя с ребенком

- подсказывающие вопросы

Приемы косвенного руководства.

- подбор игрушек с определенными свойствами
- рассматривание предметов обихода и предметов ближайшего окружения, беседа о их назначении
- наблюдение за действиями взрослых, пользующихся предметами обихода и предметами ближайшего окружения
- разнообразные небольшие поручения ребенку (принеси стул, повесь полотенце на крючок)
- подключение малыша к посильному участию в трудовых действиях (уборка игрушек, вещей)
- рассматривание предметных картинок, небольших сюжетов и иллюстраций
- создание готовой игровой обстановки (подсказывающей ситуации – куклу и чашку кладут рядом)
- изменение знакомой игровой ситуации (замена игрушек, добавление новых)
- постановка педагогом проблемной ситуации

Вывод: В повседневной жизни ребенок приобретает практический опыт оперирования предметами и переносит этот опыт в самостоятельную игру. Игра в раннем возрасте носит **ознакомительный** характер и представляет собой **предметно-игровую деятельность**. К концу раннего возраста игра приобретает статус отобразительной игры, в которой операции с предметами переходят в ранг действия, направленных на достижение с помощью данного предмета определённого эффекта.

Младший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства.

Вторая младшая группа

Обучение способам игрового отражения действительности:

- включение педагога в игру (с целью передачи игрового опыта)
 - обучение игровым действиям и ролевому диалогу на собственном примере
- Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры:
- вопросы (Ты кто? Или Ты шофёр? Я опаздываю на работу, подвезите меня пожалуйста)
 - поощрение
 - побуждения к высказываниям (Ты спроси у дочки, она не голодная?)
 - помощь воспитателя для объединения в игре (Тебе наверное скучно одной, пригласи Олю, она тоже гуляет с дочкой)

Средняя группа

- включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто)
- вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога)

Приемы косвенного руководства.

Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:

- внесение в занятия по ознакомлению с окружающим ярких образов и впечатлений
- экскурсии, наблюдения, встречи с людьми определенных профессий, сопровождающиеся беседой с детьми

- создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношения с окружающими (поручения)
- чтение художественных произведений, драматизация сказок
- наблюдение за играми других детей
- напоминания об интересных фактах из жизни.

Организация предметно-игровой среды

- сочетание игрушек, предметов заместителей, ролевых атрибутов, воображаемых игрушек
- внесение в среду новой игрушки
- изготовление детьми атрибутов для игры

Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:

- ознакомление с окружающим в активной деятельности (наблюдения, экскурсии, беседы, использование ТСО, чтение литературы, рассматривание иллюстраций и картин)
- создание педагогом специальных ситуаций с целью налаживания контактов ребенка с окружающими.

Организация воспитателем игр обучающего характера:

- театрализованные игры
- игры типа «Угадай, кто пришел? » «Угадай, кого я изображаю? »
- дидактические игры «Кому что нужно для работы»...

Создание игровой проблемной ситуации: - с помощью игрового оборудования (атрибутов, декораций, предметов одежды, игрушек) - с помощью активизирующего общения педагога с детьми.

- поощрение
- привлечение в игру малоактивных детей.

Вывод: На основе углубленных знаний об окружающем мире дети в игре творчески реализуют интересные замыслы. **Игра претерпевает изменения от образно-ролевой игры до сюжетно-ролевой.** К 5 годам дети хорошо осваивают способы предметно-игровых действий, свободно играют с игрушками, с предметами-заместителями, с воображаемыми предметами, легко дают словесные обозначения, способны передать характерные особенности роли с помощью средств выразительности. Дети способны вступать в ролевое взаимодействие на более длительное время.

Старший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства.

- Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) .

Приемы косвенного руководства.

- обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы)
- привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.

Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:

- создание предметно - игровой среды (тематические игровые уголки, характерные для младшего и среднего возраста – «Больница», «Парикмахерская», где характерным образом расположено игровое оборудование и игрушки, не свойственны для старшего возраста)

- расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами,
- включение с среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок,
- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Помощь взрослого:

- вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность
- спланировать ход игры, последовательность действий
- распределить роли, согласовать замысел,
- помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре,
- наблюдение за игрой детей,
- направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды)
- создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности,
- создать игровую ситуацию,
- индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

Вывод: к пяти годам дети умеют самостоятельно организовать сюжетно-ролевую игру – выбрать тему, создать условия, выполнять соответствующие игровые действия и правила поведения. Педагог использует в основном косвенные приемы руководства игрой.

Комплексное руководство сюжетно – ролевой игрой на примере игры «Больница».

Ознакомление с окружающим	Обогащение игрового опыта детей	Создание предметно-развивающей среды	Активизирующее общение педагога с детьми.
<ul style="list-style-type: none"> - рассматривание картинок из серии «Профессии», иллюстраций в альбомах, где изображены медработники разных специальностей: хирурги, отоларингологи, окулист, терапевт. - беседы с детьми о работе врачей - расширять знания детей о работе врачей разных специальностей. - познакомить с основным номером вызова врача «03». - экскурсии в кабинет врача в д/с - познакомить с 	<p>Упражнения на развитие творческого мышления и воображения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - д/упр.» Потому что...» - д/упр. «Составление рассказа» - составление цепочки предложений, в результате которых получается небольшой рассказ о различных ситуациях, связанных с работой доктора. - решение проблемных ситуаций - побуждать ставить игровую задачу, разнообразить сюжет игры. - игры-драматизации сказок, мультфильмов 	<ul style="list-style-type: none"> - внесение иллюстраций с изображением работы врачей разных специальностей. - внесение детских книг. - изготовление медицинских шапочек из белой бумаги по типу оригами. - внесение модулей с изображением кабинета доктора. - постройка из модулей машины «Скорой 	<p>Вопросы к детям:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Вы кто? - А что вы лечите? - А это больно? <p>На активизацию общения с детьми:</p> <ul style="list-style-type: none"> - А вы, к какому врачу пришли? - А что с вами случилось? <p>Постановка проблемной ситуации для обогащения сюжета игры.</p> <ul style="list-style-type: none"> - в парке стало плохо пожилому

<p>содержанием труда врача «Скорой помощи»;</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценить важность, качество труда; - наблюдать взаимоотношения между врачом и медсестрой, врачом и пациентом. - просмотр мультфильмов, худ. Литер. Чуковский «Айболит», И. Пришвин «Человек заболел», Барто «Прививка». - заучивание наизусть стихов, поговорок по теме. - беседы о здоровом образе жизни. - ситуативные беседы на тему: «Как бы ты поступил, если бы»... <i>(бабушке внезапно стало плохо; кто-то из детей попал во дворе в опасную ситуацию и т. п.)</i> 	<p>«Айболит», «Прививка»;</p> <ul style="list-style-type: none"> - драматизации придуманных детьми сказок, рассказов. - взятие роли на себя с целью обучения игровым действиям. - игры-диалоги «разговор по телефону» - учить общаться по телефону, вести диалог, умение задавать вопросы, отвечать на них. - обучающие игры - диалоги: врач-больной, врач-медсестра. - игры образного плана «Угадай, кто к нам пришёл?» - настольные игры «Кому что нужно для работы?», «Профессии», «Испорченный телефон». - п/и «Перенести предметы», «Парный бег», «Перенести раненого» - развив. Быстроту, ловкость, согласованность действий. 	<p>помощи.</p> <ul style="list-style-type: none"> - чемоданчик доктора с набором инструментов для врачей различных профессий. - имитатор «мигалки» спец-сигнала; руль для «скорой помощи». 	<p>человеку. Что делать? Как вызвать врача?</p>
--	--	--	---

**Описание ролевого диалога и игровых действий
сюжетно – ролевой игры «Больница».**

Средняя группа

Автор: Привезенцева Е.А.

Больной вызывает такси:

- Здравствуйте!
 - Здравствуйте!
 - Я хотела бы вызвать такси.
 - Назовите, пожалуйста, адрес.
 - Улица Ленина, дом 19.
 - Куда вы едете?
 - В больницу.
 - Сейчас найду машину и перезвоню.
 - Раздается звонок телефона
 - К вам подъедет белый мерседес № 5-5-5 через 3 минуты. Стоимость вашей поездки составит 100 рублей, выходите.
 - Спасибо!
 - Садится в машину.
- «Больной»: Здравствуйте!
- «Водитель»: Куда вам надо ехать?

«Больной»: В больницу

«Водитель»: Приехали.

«Больной»: Спасибо! (больной отдает «деньги», выходит из машины и идет в «Больницу»)

- Подходит к регистратуре.

«Больной»: Здравствуйте, скажите, пожалуйста, доктор Светлана Васильевна сегодня принимает?

«Регистратор»: Здравствуйте, да, принимает. Назовите, пожалуйста, свою фамилию, имя, адрес. (заполняет карту) и «талон».

- Пока врач принимает пациентов, посетители ждут своей очереди.

«Доктор»: Здравствуйте! Садитесь, пожалуйста, вот на этот стул. Расскажите, что у вас болит?

«Больной»: Я наверно простудилась, у меня высокая температура и кашель.

«Доктор»: Давайте поставим под мышку термометр и измерим температуру. (Ставит термометр). У вас температура 39 градусов - это высокая температура. Давайте посмотрим горлышко. (Смотрит шпателем горлышко). Горлышко красное. Нужно послушать дыхание. (Слушает дыхание). Есть хрипы. Я выпишу вам рецепт, вы купите в аптеке таблетки от кашля и будете принимать три раза в день, лекарство для уколов от температуры, витамины и обязательно горячий чай с малиновым вареньем, и постельный режим. Уколы вам сделает медицинская сестра в процедурном кабинете.

«Доктор» выписывает рецепт, мед. сестра ставит печать.

«Больной» уходит в аптеку покупать лекарство.

«Доктор» (роль которого исполнял воспитатель) говорит, что у него закончился рабочий день и уходит. Место врача занимает ребёнок.

«Аптека»

«Пациент» находит аптеку (может быть спрашивает в регистратуре, где находится аптека).

«Больной»: Здравствуйте! Доктор прописал мне микстуру и уколы. Подает аптекарю рецепт.

«Аптекарь»: Здравствуйте! (читает рецепт). Доктор вам прописал микстуру, вот она. Пейте по 1 ложке 3 раза в день и поправитесь. (дает флакон) Микстура стоит 100 рублей. А вот это вам ампула для укола, сейчас сразу пойдете в процедурный кабинет, и вам сделают укол.

«Больной» идёт в процедурный кабинет, где медицинская сестра принимает больных и ставит уколы.

Коней игры: у доктора перерыв на обед или поликлиника закрывается.

Воспитатель: уже поздно, пациентов не осталось, всех вылечили. Врачи снимают халаты и расставляют по местам медицинское оборудование. Родители, возьмите рецепты и зайдите в аптеку за лекарствами и витаминами. Нужно отвезти детей домой и уложить в кровати.

Проигрывание игровых ситуаций: «У зубного врача» (стоматолог); «В травматологическом пункте» (хирург); «Вызов врача на дом» (скорая помощь).

**Описание ролевого диалога и игровых действий
сюжетно – ролевой игры «Библиотека».**

Подготовительная группа.

Авторы: Муратова Е.В.,
Вахотина С.А.

1 вариант:

«Читатель» приходит в библиотеку: Здравствуйте!

«Библиотекарь»: Здравствуйте!

«Читатель»: Нам в детском саду посоветовали прочитать сказку С. Я. Маршака «Двенадцать месяцев», у нас дома этой книги нет. В вашей библиотеке есть такая книга?

«Библиотекарь»: Да, у нас есть такая книга. Вы записаны в нашу библиотеку?

«Читатель»: Нет, я у вас в первый раз.

«Библиотекарь»: Тогда, я заведу на Вас карточку. Назовите ваше имя, фамилию и домашний адрес.

«Читатель»: называет имя, фамилию и адрес.

«Библиотекарь»: Вот Ваша книга. Обращайтесь с ней очень аккуратно, не мните, не рвите. Вернуть книгу нужно через 2 недели.

«Читатель»: Спасибо. До свидания!

«Библиотекарь»: Приходите к нам ещё.

2 вариант:

«Читатель»: Добрый день!

«Библиотекарь»: Здравствуйте! Что желаете почитать?

«Читатель»: Я хочу почитать какую-нибудь интересную книгу, но не знаю какую взять. Что Вы мне посоветуете?

«Библиотекарь»: Вы хотите сказки, рассказы или стихи почитать?

«Читатель»: Рассказы.

«Библиотекарь»: О чем бы Вы хотели почитать рассказы?

«Читатель»: О животных.

«Библиотекарь»: Могу Вам предложить рассказы Евгения Чарушина – они очень интересны, а иллюстратором является сам автор – Евгений Чарушин.

«Читатель»: Хорошо, но их несколько и я не знаю какую из них выбрать.

«Библиотекарь»: Вы можете взять три книги и пройти в читальный зал. Там Вы рассмотрите книги и выберете ту, которая больше понравилась.

«Читатель»: Большое спасибо, я так и сделаю.

**Описание ролевого диалога и игровых действий
Для сюжетно – ролевой игры «Спасатели МЧС»**

Подготовительная группа

Авторы: Карпузович Н.А.,
Ивонина Т.Л.

Проблемная ситуация: дети пошли на прогулку в лес и заблудились.

Воспитатель: Мы заблудились, как быть?

Дети: не знаем.

Воспитатель: Я знаю, что надо делать.

Дети: что?

Воспитатель: нужно позвонить в МЧС.

Дети: мы не знаем номер телефона.

Воспитатель: я знаю номер телефона МЧС: 012. Вы позвоните сами.

(воспитатель берет на себя роль диспетчера)

Диспетчер: Алло! Здравствуйте! Расскажите, что случилось.

Дети: Здравствуйте! Мы заблудились в лесу. Помогите нам, пожалуйста, подскажите, как выйти к дому.

Диспетчер: Прежде всего успокойтесь. Скажите пожалуйста, куда вы отправились в поход, в какую местность.

Дети: в Лембю.

Диспетчер: Передо мной карта местности, не беспокойтесь, я помогу вам найти дорогу. В южной стороне протекает речка, вам надо к ней выйти. Оглянитесь вокруг, понаблюдайте за природой и найдите где у вас юг.

Дети: как найти юг?

Диспетчер: посмотрите на ягоды: самые крупные и спелые ягоды растут с южной стороны.

Дети: здесь нет ягод

Диспетчер: Обратите внимание на грибы. Они растут с северной стороны, как и мхи.

Дети: Вокруг одни поганки, мы запутались.

Диспетчер: Успокойтесь! Возьмите себя в руки. Посмотрите по сторонам. Если рядом есть муравейник, то знайте, что муравейники муравьи строят только с южной стороны.

Дети: да, есть муравейник!

Диспетчер: Идите в сторону муравейника.

Дети: Спасибо. Идем.

Диспетчер: Что вы видите впереди?

Дети: Река.

Диспетчер: Выходите к реке. Прислушайтесь, не гудят ли поезда или шумят машины.

Дети: мы слышим шум машин.

Диспетчер: идите в сторону шума машин.

Дети: Мы видим дорогу. Ура!

Диспетчер: Выходите на дорогу и оглядитесь. Что вы видите вдаль?

Дети: Мы видим дома, они не очень далеко. Теперь мы знаем, куда идти. Спасибо!

Диспетчер: Желаю вам удачи. Не ходите больше в лес без взрослых.

Дети: Мы Вас поняли. Больше одни в лес не пойдём и всем расскажем какая замечательная служба МЧС и как Вы нам помогли.

Сценарий сюжетно – ролевой игры «Автомастерская».

Старшая группа.

Авторы: Морохина С.В.

Шуйская Е. А.

Цель: отражение в игре сюжетов, связанных с деятельностью и взаимоотношениями людей в автомобильной мастерской.

Задачи: 1. Расширять представления детей о труде автослесаря, автомойщика, автозаправщика;

2. Организовать развивающую среду для активной самостоятельной творческой игры детей на тему автомастерской (атрибуты, схемы – алгоритмы, тематические альбомы);
3. Пробудить игровое творчество детей, желание вносить в игру новое.
4. Упражнять детей в придумывании новых сюжетов, ролевых диалогов, элементов игровой обстановки;
5. Учить использовать в игре разнообразные постройку и предметы, связанные с автомастерской;
6. Учить детей самостоятельно договариваться друг с другом об общем игровом замысле.
7. Стимулировать детей к созданию и использованию в игре игрушек – самоделок (самодельные талоны на бензин, продукты для кафе, водительские удостоверения, макеты диагностических приборов и пр.);
8. Поощрять умение детей общаться по поводу игры (называть свою роль, определять словесно изображаемые события).

Оборудование: - наборы слесарных инструментов; - макеты приборов диагностики неисправности а/м; - губки и флаконы для мойки а/м; - макеты автозаправочной установки с гибким шлангом; - фартуки и нарукавники темного цвета; - атрибуты для дорожного кафе; - схемы постройку а/м; - фуражки водителя.

Предварительная работа: - рассматривание тематических альбомов «Транспорт»; - беседа о работе автомастерской; - изготовление атрибутов к игре; - режиссерские игры с машинками и игрушками «автомастерская» (отработка диалогового взаимодействия), - игровые задания на занятиях по художественному творчеству: «Почини (дорисуй) сломанный автомобиль; мастерская по покраске а/м; -игры на внимание: «Какой части а/м не хватает на рисунке»; - подвижная игра «Таксисты» (с обручами).

Игровые роли: - слесари автомастерской; - водители; - пассажиры; - официанты кафе; - работники автозаправочной станции; - мойщики машин; - кассир.

Основной сюжет:

Оборудуется «автомастерская»: - слесари надевают фартуки, нарукавники, готовят инструменты и приборы; - работники автозаправки надевают яркие кепки и устанавливают бензоколонку с гибким шлангом; - официанты кафе одевают униформу (фартуки и кепки), ставят столы и стулья, готовят меню и продукты к открытию; - мойщики машин готовят яркие губки, трубки с рассеивателями, флаконы; - водители строят а/м; - пассажиры занимают свои места в а/м.

Ход игры:

Водитель (обращаясь к пассажирам): Уважаемые пассажиры, просьба освободить автобус. Неисправен мотор, поэтому я должен ехать в автомастерскую. Во время ремонта вы можете посетить придорожное кафе и немного отдохнуть.

«Подъезжает» к мастерской, сигнализирует. К нему выходит автослесарь.

Автослесарь: Здравствуйте, что случилось?

Водитель: Мой автомобиль неисправен: плохо работает мотор.

Автослесарь: Оставьте, пожалуйста, ключи от автомобиля, мы его обязательно починим.

Водитель отдает ключи и идет в кафе. Автослесари с помощью приборов и инструментов определяют неисправность и устраняют её.

Автослесарь звонит по телефону на «мобильный» водителю: Мы отремонтировали мотор вашего автомобиля, машина готова, но её надо заправить, т.к. мало бензина.

Водитель: Спасибо.

Водитель «едет» на Заправочную станцию.

Работник АЗС: Здравствуйте! Мы очень рады, что вы приехали именно к нам, у нас самый лучший бензин! Какой марки вам заправить бензин?

Водитель: Мне заправьте пожалуйста 92-ой – 10 литров.

Работник АЗС заправляет а/м.

Водитель: Спасибо! (расплачивается).

Работник АЗС: Я бы посоветовал Вам вымыть машину, потому что у вас не видно номеров.

Водитель: Спасибо, я обязательно помою машину. (направляется на мойку).

Мойщик: Здравствуйте, каким шампунем будем мыть ?

Водитель: На ваш выбор.

Мойщик моет а/м, спрашивает: помыть вам машину изнутри?

Водитель: да, конечно.

Мойщик: Мы сейчас помоем вам машину, а вы пока можете посидеть в кафе выпить чашечку кофе.

Водитель: Спасибо, иду.

Мойщик заканчивает мыть машину; водитель расплачивается за кофе, затем за мойку и приглашает пассажиров продолжить поездку.

«В кафе».

Пассажиры проходят в кафе, рассаживаются. Официант приносит меню.

Официант: Добрый день! Что будете заказывать?

Пассажиры: Здравствуйте! Мы хотим заказать мороженое. Другие пассажиры тоже рассматривают меню и делают заказы.

Официант приносит заказы, желает приятного аппетита.

Пассажиры: Спасибо! (расплачиваются и едят)

Водитель приглашает пассажиров занять места в а/м, поездка продолжается.

Конспект сюжетно-ролевой игры в подготовительной группе «Открытие гипермаркета»

Автор: Муратова Елена Владимировна

Цель: развивать умение общаться в игре и вести ролевой диалог.

Руководство к игре: побуждение к активизирующему общению детей в игре через взятую на себя роль администратора.

Атрибуты к игре:

Администратор – бейджик, визитки;

Фотоателье - бейджик «фотограф»2 фотоаппарата, фон, коробка с вырезками из журналов, белые листы, клей, ножницы, компьютер, , табличка «закрыто-открыто»;

Отделение банка - бейджик «банкир», коробка с «деньгами», фломастер, табличка «закрыто-открыто»;

Салон красоты:

парикмахер – бейджик «парикмахер», накидка для посетителей, фартук, парикмахерские принадлежности;

мастер по маникюру – бейджик «мастер по маникюру», фартук, лаки для ногтей, журналы;

Интернет-кафе: столы, скатерти, салфетки, 2 компьютера;

кассир – бейджик «кассир», фартук, меню, касса;

повар – фартук, колпак, продукты, посуда;

официант – бейджик «официант», фартук, поднос, ручка, блокнот.

Словарная работа: активизировать в речи детей следующие слова – гипермаркет, скидки, атрибуты, посетители, фотоателье, кафе, банк, салон красоты, школьный базар, вежливые слова: здравствуйте, спасибо, пожалуйста, до свидания.

Ход игры:

Воспитатель: - Ребята, очень хочется посетить какой-нибудь магазин, где есть всё. Как такие магазины называются? (гипермаркет)

- Где такой магазин найти? (Можем открыть в детском саду гипермаркет).

- А вы любите ходить в магазины? Предлагаю открыть гипермаркет, в котором будет много разных отделов, чтобы каждый мог его посетить.

Распределение ролей:

- Если у работников гипермаркета или посетителей возникнут вопросы, к кому им надо обращаться? (к администратору)

- Можно эту роль я возьму на себя? Спасибо за ваше доверие.

- Какие отделы будут в нашем гипермаркете?

Кафе (кто будет работать в кафе?)

Фотоателье (кто будет работать в фотоателье?)

Банк (кто будет работать в банке?)

Салон красоты (кто будет работать в салоне красоты?)

- Все работники отделов, а так же посетители не забудьте, что вы должны быть вежливыми, доброжелательными, культурными, использовать в своей речи вежливые слова.

- А сейчас не забудьте приготовить все нужные атрибуты для игры.

Подготовка атрибутов.

Игра.

Администратор: - Уважаемые посетители, вы можете подождать открытие магазинов на мягких диванчиках в зале отдыха, почитать прессу. Работники отделов вам сообщат о своем открытии с помощью специальных табличек.

Администратор: - Внимание! Открылся магазин «Школьный базар»! Первому покупателю – скидка! (раздача визиток)

- Спешите в наш «Салон красоты»! Только сегодня каждому клиенту скидка 50%! (раздача визиток)

- Мы приглашаем вас отдохнуть в нашем уютном кафе! Всем посетителям в подарок - игрушка! (раздача визиток)

- Ждем вас в нашем фотоателье! Только сегодня большие скидки при заказе фото!

Администратор: - Уважаемые посетители, скажите, пожалуйста, понравилось ли вам в нашем гипермаркете? Какие магазины вы успели посетить? Что понравилось?

- В каком магазине на ваш взгляд, самые вежливые работники?

- Придете ли вы снова в наш магазин?

Администратор: - Уважаемые работники магазинов – объявляется перерыв во всех отделах. Просьба собраться возле администратора. Уважаемые посетители, вы можете отдохнуть в зале отдыха.

Администратор: - Кто из вас успел посетить другие отделы нашего гипермаркета? Что понравилось? Как оцениваете работу своих коллег?

Администратор: - Уважаемые работники магазинов, опрос посетителей показал, что наш гипермаркет многим очень понравился.

Самые культурные и доброжелательные продавцы работают в ...

С высоким профессионализмом к своей работе подошли работники...

Администратор: - Вы молодцы! Своим положительным, доброжелательным отношением к покупателям вы смогли их расположить к себе и каждый покупатель остался доволен вашей работой.

Администратор: - Перерыв подходит к концу, на работу выходят работники второй смены и наш гипермаркет продолжает свою работу.

Конспект режиссерской игры в старшей группе «Гуси-лебеди»

Автор: Муратова Елена Владимировна

Цель: обогащение содержания режиссерских игр детей через обыгрывание сюжета сказки «Гуси-лебеди»

Задачи:

- учить детей придумывать сюжет игры на основе знакомой сказки, создавать игровую обстановку и разворачивать режиссерскую игру;

- развивать умение работать над ролью с актерской и режиссерской позиций: искать оптимальный вариант исполнения, анализировать исполнительскую деятельность сверстников, принимать на себя роль литературного героя, передавать его чувства, переживания;

- воспитывать ответственность, взаимопомощь и дружеские отношения в игре.

Словарная работа:

активизировать в речи детей следующие слова: задобрила, комплимент, гостинец, ржаной, наливные яблочки, молочная река- кисельные берега.

Материал:

карточки-символы, альбомный лист, фломастеры, карандаши, пластилин, цветная бумага, ножницы, иллюстрации: дом, избушка на курьих ножках.

Костюмы:

Машенька - платочек, корзинка.

Ванечка – шапка.

Гуси-лебеди - 4 маски.

Яблонька - зеленая накидка, яблоко.

Речка - голубая накидка, чашка.

Печка - белая простынь, модуль, белый фартук, поднос с пирогами.

Баба-Яга – фартук, платок, нос, сумка, игрушка, метла.

Ход режиссерской игры:

Воспитатель: - Ребята, поздороваемся с нашими гостями.

- Я знаю, что вы очень любите играть. А какие игры вам больше нравятся?

- Скоро в нашем детском саду будет проходить конкурс на лучшее обыгрывание сказки. Давайте и мы сегодня попробуем поиграть в сказку.

- В каждой игре есть свои правила, давайте мы тоже придумаем правила для нашей игры, как надо играть и как не надо.

Правила: 1. Придумывать вместе.

2. Говорить по очереди.

3. Слушать друг друга.

4. Приглашать в игру всех желающих.

5. Нельзя кривляться и баловаться.

6. Нельзя кричать друг на друга и ссориться.

7. Нельзя друг друга перебивать.

Воспитатель: - В какие сказки вы бы хотели поиграть?

- Я рада, что вам многие сказки нравятся, но давайте мы сегодня поиграем в сказку «Гуси-лебеди», а в остальные сказки мы поиграем в другие дни.

Воспитатель: - Вспомним эту сказку, а я выложу на доске ее с помощью карточек-символов. (С чего началась сказка? Что произошло дальше? Чем сказка закончилась?)

- А что можно изменить в любой сказке? (характер героев, сюжет, героев, местность,...)

- Хотели бы вы что-нибудь поменять в нашей сказке? Что?

- Молодцы. Много придумали разных идей, но давай сегодня попробуем изменить характер Бабы-Яги.

- Какая была Баба-Яга? В нашей сказке какая будет? (сначала злой, затем станет доброй)

- Что может повлиять на изменение характера Бабы-Яги? (задобрить комплиментами, подарками: яблочко, пирожок, киселек,...)

- Изменится ли тогда сюжет сказки? (да, не надо будет Машеньке и Ванечке на обратной дороге прятаться, можно пробегая мимо речки, яблоньки и печки поблагодарить их за подарочки).

- Если изменится характер Бабы-Яги, то характер гусей-лебедей поменяется?

- Как можно закончить нашу сказку? (гуси-лебеди провожают Машу и Ваню домой)

- А сейчас пришло время распределить роли.

- Кто хочет быть Машенькой? Какая Машенька будет в нашей сказке? (характер, поведение в разных ситуациях)

- Кого встречает первого, когда бежит искать Ванечку? (печку)

- Кто хочет быть печкой? Какая печка в сказке? Покажи нам печку. Что делает? (н-р, пирожки печёт).

- Давайте наши актеры попробуют изобразить диалог Машеньки и печки (диалог).

- Ребята, как вы думаете, получилось у наших актеров или нет?

- Кого следующего встречает Машенька? (яблонька)

- Кто хочет быть яблонькой? Какой яблонькой ты будешь? Какие у нее яблочки? Покажи нам яблоньку. Что делает яблонька? (н-р, яблочки будет рисовать).

- Попробуем разыграть диалог Машеньки и яблоньки (диалог).

- Кого встречает Машенька после яблоньки? (речку).

- Кто хочет сыграть речку? Какой речкой ты будешь в нашей сказке? Какая у нее вода? Какие берега? Изобрази речку. Что она будет делать? (н-р, украшать берега цветами – вырезать).
 - Разыграем диалог Машеньки и речки (диалог).
 - Кого встретит Машенька после речки? (Бабу-Ягу).
 - Кто хочет быть Бабой-Ягой? Какой ты будешь в нашей сказке? Что делает Баба-Яга в избушке? (н-р, с Ванечкой играет, хозяйничает, ...).
 - Что ей Машенька скажет, чтобы Баба-Яга стала добрее? Что ответит Баба-Яга?
 - Попробуем разыграть диалог Машеньки и Бабы-Яги (диалог).
 - Кто хочет быть Ванечкой? Какой Ванечка в нашей сказке? Что будет делать?
 - Кто сыграет роль гусей-лебедей? Какие они в сказке? Что делают?
 - Чем наша сказка закончится?
 - Можно я возьму на себя роль автора?
 - А сейчас, давайте подумаем, где и кто будет стоять? Как обозначим дом Машеньки и Ванечки и избушку на курьих ножках? (расстановка)
 - А теперь каждый подберет для себя костюм, чтобы быть похожим на своего героя, и нужные ему атрибуты и подготовимся к спектаклю.
- Подготовка костюмов и расстановка героев.
- А сейчас мы, как самые настоящие актеры, покажем спектакль для наших гостей.
- Показ спектакля.
- Ребята, понравилась ли вам наша игра?
 - Что придумали нового в сказке? Что изменили?
 - Что было трудно? Что понравилось?
 - Кому удалось соблюдать все правила в игре?
 - Давайте похлопаем друг другу за наш актерский успех!

КОНСПЕКТ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

КАФЕ «Сладкоежка»

Воспитатели 6 группы: Холопова А.Б., Холопова С.И.

Цель: помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, развернуть сюжет, обогатить словарь, развивать речь детей.

Задачи:

- 1) Закреплять знания детей о труде повара, официанта через предшествующую работу (беседы, рассматривание иллюстрации и т.д.);
- 2) Организовать развивающую среду для активной самостоятельной творческой игры детей на тему кафе «Сладкоежка» (атрибуты, тематические альбомы);
- 3) Способствовать обогащению игры новыми решениями (участие взрослого в игре, изменение хода игры);
- 4) Продолжать знакомить с правилами поведения в общественных местах;
- 5) Поощрять умение детей общаться по поводу игры (называть свою роль, определять словесно изображаемые события);
- 6) Воспитывать умение считаться с интересами товарищей в коллективе, доброжелательность, дружеские взаимоотношения, активность, ответственность»
- 7) Помочь в распределении ролей в подготовке и планировании действий.

Оборудование:

- Таблички с надписями «Администратор кафе», «Официант» (2 шт.), «Кассир»;
- Униформа для официантов;
- Скатерти для столиков;
- Муляжи (пирожные, булочки, фрукты, ягоды, мороженое и т.д.);
- Ручки и блокнот для записи заказов;
- Халат для уборщицы;
- Магнитофон;
- Деньги;
- Касса и т.д.
- Оформление помещений кафе, кухни, набор для изготовления кондитерских изделий, сок в стаканчиках.

Предшествующая работа:

- 1) Дидактическая игры «Супермаркет», «Кем быть», «Угадай профессию», «Кто, что делает», «В гости к мишке», «Накрой на стол».
- 2) Рассматривание альбомов, иллюстраций по теме.
- 3) Беседа «День рождения в кафе «Мороженое», «Мое любимое кондитерское изделие».
- 4) Лепка из соленого теста «Угощение для сладкоежек».
- 5) Рассказы из личного опыта.
- 6) Чтение: «Чем пахнут ремесла» Д. Родари.
- 7) Экскурсия родителей с детьми в кафе.
- 8) Ручной труд: изготовление бумажных денег, чеков.

Игровые роли:

Повар	Бармен	Уборщица
Кассир	Администратор	Швейцар
Клиент (посетитель)	Директор кафе	Аниматор
Официант	Посудомойка	
Кондитер	Диджей	

Сценарий игры:

Ведущий (В.): - Ребята, какие детские кафе вы посещали с родителями? («Макдональдс», «Мороженное», «Лакомка»).

- Давайте вспомним, кто работает в кафе?

Дети (Д.): повар, официант, администратор, бармен, аниматор, уборщица и т.д.

В.: А что должен делать повар в кафе?

Д.: готовить еду.

В.: А за что отвечает администратор?

Д.: контролирует работу сотрудников кафе.

В.: Чем занимается аниматор?

Д.: развлекает посетителей конкурсами и играми.

В.: Какие обязанности у официанта?

Д.: обслуживает посетителей, раздает еду, спрашивает заказ.

В.: Для чего люди посещают кафе:

Д.: в кафе ходят покушать, проводят праздники, встречи с друзьями, отдыхают с семьей.

В.: А вы знаете, как надо вести себя за столом?

Д.: В гостях и дома за обедом

Говорить нельзя с соседом

Не нужно чавкать и сопеть, а также головой вертеть.

Есть спокойно, аккуратно

Будет всем вокруг приятно.

В.: Молодцы, вижу вы знаете. Как надо себя вести за столом и в общественных местах.

В.: Ребята, у медвежонка Мишутки сегодня день рождения и он приглашает нас отметить этот замечательный день. Но он только не знает где и как это сделать.

Д.: день рождения можно отметить в кафе.

В.: Давайте отправимся в кафе «Сказка», там самые замечательные аниматоры. Вы согласны?

Д.: да

В.: Кто будет поваром? ____, Кто будет официантами? ____, Кто будет посудомойкой? ____, Кто будет уборщицей? ____, Кто будет швейцар? ____, Кто будет кондитером? ____, Кто будет аниматором? ____, Кто будет посетителями? ____, Кто будет администратор? __

В.: Выбирайте нужные атрибуты и начинаем игру. Роли выбраны, не забывайте, что самое главное вести себя культурно и вежливо.

Посетители: Здравствуйте.

Администратор: Добрый день проходите пожалуйста. Усаживайтесь поудобней, малыша можете отдать нашему аниматору, с ним поиграют и его накормят. К вам сейчас подойдет официант.

Официант: Добрый день.

Посетители: Здравствуйте, добрый день.

Официант: Что будете заказывать (подает меню)

Посетители: сок и фрукты.

Официант: Возьмите пирожные, они свежие и очень вкусные.

Посетители: мы обязательно возьмем пирожные, только попозже с чаем, если можно.

Официант: Как пожелаете. Отдыхайте, ваша заказ скоро будет готов.

(ставит все заказанное на поднос, аккуратно подает и красиво расставляет на столе).

Приятного аппетита.

Посетители: Большое спасибо (посетители едят, общаются между собой, празднуют д.р., дарят подарки).

Официант: подсчитывает сумму заказа.

Посетители: Пожалуйста посчитайте нас.

Официант: с вас 2 незабудки за сок, 3 за пирожное и 1 незабудка за чай.

Посетители: Спасибо было очень вкусно и мы очень весело отпраздновали день рождения.

Официант: приходите к нам еще.

Администратор: Вам у нас понравилось? Как вас обслуживал официант?

Посетители: Все было замечательно. Мы придем еще раз.

Швейцар: Возьмите Вашу одежду. Приходите еще. Вам вызвать такси?

Посетители: Да, пожалуйста. Спасибо, до свидания.

УСЛОЖНЕНИЕ ТЕМАТИКИ СЮЖЕТНЫХ ИГР ПО ВОЗРАСТАМ:

Название игры	Младшая группа	Средняя группа	Старший возраст
Ряжение	+	+	+
Семья	Мама, папа, дети	+ объединение с парикмахерской, доктором	+ бытовые сюжеты, транспорт
Доктор	Доктор	+ медсестра, карта больного	+ аптека, регистратура, скорая помощь, врачи - специалисты
Магазин	Овощи, фрукты, посуда, игрушки	+ отделы: хлебный, молочный, кондитерский	+ отделы: гастроном, рыба, мясо, обувь, одежда, мебель, бытовая техника.
Детский сад	Воспитатель, ребёнок	+ няня	+ все остальные
Парикмахерская	парикмахер	+ два зала: мужской; женский	+ детский зал
Моряки	капитан	+ матрос - рулевой	+ пассажирское, грузовое, экскурсионное, рыболовное судно. Боцман, радист.
Зоопарк	Животные леса	+ севера, юга	+ экскурсовод, ветеринар
Почта	-	почтальон	+ телеграф, посылки
Школа	-	-	2 половина года: куклы, парты, школьницы, дневники, портфели, тетради
Ателье	-	-	Приемщица, закройщица, швея, образцы тканей, готовая одежда, лекало
Транспорт	рули	+ дорожные знаки	+ полиция, виды транспорта
Другие игры			Кафе, Космонавты, Библиотека

Принципы организации сюжетной игры:

- 1. первый принцип - воспитатель должен играть вместе с детьми, должен занять позицию «играющего партнера, который умеет интересно играть».**
- 2. второй принцип - воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.**
- 3. третий принцип - при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам - взрослому или сверстнику.**

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра – основной вид деятельности ребенка вплоть до младшего школьного возраста. Игра постоянно привлекательна для ребенка, позволяет

ему осуществить свои стремления. Зачастую в игре ребенок открывает в себе те качества, которые не были раньше заметны ни ему, ни окружающим, открывает в себе новые возможности. Игра лучший способ тренировки тех или иных навыков.

Нет таких положительных качеств, которые нельзя было бы развить у ребенка в ходе игры. Игра – основной способ развития этих качеств, так как она более привлекательна для детей и дети занимаются ей с большим удовольствием, чем, например, просто учёбой в школе. Через игру можно развить познавательные характеристики ребёнка, подготовить его к жизни в современном обществе, заставить его поверить в свои силы и возможности.

Игра, затем уже, после окончания ребенком школы, реализует себя и в его взрослой жизни в качестве деловых и «взрослых» ролевых игр. Современному человеку достаточно трудно реализовать себя в обществе без игры. Так что, игра, будучи важнейшим фактором развития ребенка, является не только реализацией этого развития, но и способствует совершенствованию умений и навыков взрослого человека.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бабаева Т.И., Михайлова З.А. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности. СПб. Детство – Пресс, 2004г.
2. Бабаева Т. И., Римашевская Л. С. Игровые ситуации, игры, этюды. СПб. Детство – Пресс, 2012г.
3. Васильева М. А. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях. М. Просвещение, 1986г.
4. Воронова В. Я. Творческие игры старших дошкольников. М. Просвещение, 1981г.
5. Зворыгина Е. В. Первые сюжетные игры малышей. М. Просвещение, 1988г.
6. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей. СПб. Речь, 2010г.