

# Картотека

# сюжетно-ролевых игр

(средняя группа)



## Содержание:

1. Зоопарк
2. Детский сад
3. Семья
4. Банный день
5. Большая стирка
6. Автобус (Троллейбус)
7. Шоферы
8. Магазин
9. У врача
10. Строим дом
11. Парикмахерская
12. Скорая помощь
13. Ветеринарная лечебница
14. Поликлиника
15. Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет
16. Путешествие по городу
17. Разведчики и пехотинцы
18. Моряки
19. В зимнем лесу
20. Швейное ателье
21. Библиотека
22. Цирк
23. На дорогах
24. Правила движения
25. Станции технического обслуживания автомобилей
26. Мы – спортсмены
27. Космонавты
28. Пограничники
29. Разведчики
30. Мореходы

## **1.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.

**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. 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.

**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.

## 3. Семья

**Цель.** Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми.

**Игровой материал.** Кукла — младенец, атрибуты для оборудования домика, кукольная одежда, посуда, мебель, предметы-заместители.

**Ход игры.**

Игру воспитатель может начать с чтения художественного произведения Н. Забины «Ясочкин садик», одновременно в группу вносится новая кукла Ясочка. После чтения рассказа педагог предлагает детям поиграть так, как Яся, помогает приготовить игрушки для игры.

Затем воспитатель может предложить детям пофантазировать, как бы они играли, оставшись дома одни.

В последующие дни воспитатель вместе с детьми может оборудовать домик на площадке, в котором будет жить Ясочка. Для этого нужно убрать в домике:

помыть Пол, повесить шторы на окна. После этого педагог может побеседовать в присутствии детей с родителями недавно переболевшего ребенка о том, чем он болел, как мама и папа заботились о нем, как лечили его. Также можно провести игру-занятие с куклой («Ясочка простудилась»).

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно поиграть в «семью», наблюдая со стороны за игрой.

При последующем проведении игры педагог может внести новое направление, предложить детям поиграть, как будто бы у Яси день рождения. Перед этим можно вспомнить, что делали дети, когда у кого-то в группе праздновался день рождения (дети по секрету готовили подарки: рисовали, лепили, приносили из дому открытки, мелкие игрушки. На празднике поздравляли именинника, играли в хороводные игры, плясали, читали стихи). После этого педагог предлагает ребятам на занятии по лепке слепить бублики, печенье, конфеты — угощение, а вечером отпраздновать день рождения Ясочки.

В последующие дни многие дети уже могут в само стоятельных играх с куклами развивать различные варианты празднования дня рождения, насыщая игру собственным опытом, приобретенным в семье.

С целью обогащения знаний детей о труде взрослых воспитатель, предварительно договорившись с родителями, может дать детям поручение помочь дома маме и приготовлению еды, в уборке комнаты, в стирке, а по том рассказать об этом в детском саду.

Для дальнейшего развития игры в «семью» педагог выясняет, у кого из детей есть младшие братья или сестры. Можно детям прочитать книгу А. Барто «Младшим брат» и рассмотреть в ней иллюстрации. В группу воспитатель приносит новую куклу-младенца и все необходимое для ухода за ней и предлагает детям представить, как будто у каждого из них есть маленький братик или сестричка, рассказать, как бы они помогали маме ухаживать за ним.

Воспитатель может также организовать игру в «семью» на прогулке.

Игру можно предложить группе детей из трех чело век. Распределить роли: «мама», «папа» и «сестра». В центре внимания игры кукла-младенец «Алеша» и новая кухонная посуда. Девочкам можно предложить убрать в игровом домике, переставить мебель, выбрать поудобнее место для «Алешинной» колыбели, постелить постель, перепеленать малыша, уложить его спать. «Папу» можно отправить на «базар», принести траву — «лук». После этого в игру воспитатель может включить и других детей по их желанию и предложить им роли «Ясочки», «друга папы — шофера», который может отвезти всю семью в лес отдохнуть, и т. д.

Воспитатель должен предоставлять детям самостоятельность в развитии сюжета, но также внимательно следить за игрой и умело использовать ролевые взаимоотношения детей для укрепления реальных положительных взаимоотношений между ними.

Закончить игру воспитатель может предложением идти (всей семье обедать в группу).

Сюжет игры в «семью» воспитатель совместно с детьми может постоянно развивать, переплетая с играми в «детский сад», в «шоферов», «мамы и папы», «бабушки и дедушки». Участники игры в «семью» могут отводить своих детей в «детский сад», принимать участие в (утренниках», «днях рождения», чинить игрушки; «мамы и папы» с детьми в роли пассажиров отправляться в автобусе на загородную прогулку в лес, или «шофер» отвозить на «скорой помощи» маму с заболевшим сынишкой в «больницу», где его принимают, лечат, ухаживают, и т. д.

## **4. Банный день**

**Цель.** Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей любви к чистоте и опрятности, заботливо го отношения к младшим.

**Игровой материал.** Ширма, тазики, ванночки, строительный материал, игровые банные принадлежности, предметы-заместители, кукольная одежда, куклы.

**Игровые роли.** Мама, папа.

**Ход игры.** Игру воспитатель может начать с чтения произведения «Девочка чумазая» и «Купание» из книги А. Барто «Младший брат». Побеседовать по содержанию текстов. После этого целесообразно показать детям мультфильм К. Чуковского «Мойдодыр», рассмотреть картин и Е. И. Радиной, В. А. Езикеевой «Игра с куклой». А также провести беседу «Как мы купались», в которой закрепить не только последовательность купания, но и уточнить представления детей об оборудовании ванной комнаты, о том, как внимательно, заботливо, ласково относятся мамы и папы к своим детям. Также воспитатель может привлечь детей совместно с родителями принять участие в изготовлении атрибутов, оборудовании большой ванной комнаты (или бани) для кукол.

С помощью родителей и с участием детей можно соорудить вешалку для полотенец, решетку под ноги. Дети могут сконструировать коробочки-мыльницы. Скамейки и стулья для ванной комнаты могут быть изготовлены из крупного строительного материала или же можно воспользоваться детскими стульчиками, скамеечками.

При проведении игры воспитатель говорит детям, что они вчера очень хорошо убрали в игровом уголке; помыли все игрушки, красиво расставили их на полках. Грязными остались только куклы, поэтому нужно их помыть. Педагог предлагает устроить им банный день. Дети ставят ширму, приносят ванночки, тазики, сооружают из строительного материала скамейки, стульчики, под ноги ставят решетку, находят расчески, мочалки, мыло, Мыльницы. Вот баня и готова! Некоторые «мамы» Торопятся начать купать, не приготовив чистой одежды. Для кукол. Воспитатель спрашивает их: «А во что вы переоденете своих дочек?». «Мамы» бегут к шкафу, приносят одежду и складывают ее на стульчики. (У каждой куклы своя одежда). После этого дети раздевают и купают кукол: в ванне, под душем, в тазике. Если возникает необходимость, воспитатель помогает детям, следит, чтобы они заботливо относились к куклам, называли их по именам; напоминает, что купать нужно осторожно, аккуратно, не налить воды в «уши». Когда куклы вымыты, их одевают, причесывают. После купания дети выливают воду, убирают ванную комнату.

## **5. Большая стирка**

**Цель.** Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду прачки, бережного отношения к чистым вещам — результату ее труда.

**Игровой материал.** Ширма, тазики, ванночки, строительный материал, игровые банные принадлежности, предметы-заместители, кукольная одежда, куклы.

**Игровые роли.** Мама, папа, дочка, сын, тетя.

**Ход игры.** Перед тем как начать игру воспитатель просит детей понаблюдать за трудом мамы дома, помочь ей во время стирки. Затем педагог читает рассказ А. Кардашовой «Большая стирка».

После этого, если у детей не возникает желания поиграть самостоятельно в игру, то воспитатель может предложить им самим устроить «большую стирку» или вынести ее на участок ванночку и белье.

Далее педагог предлагает детям следующие роли «мама», «дочка», «сын», «тетя» и др. Можно развить следующий сюжет: у детей грязная одежда, нужно постирать и всю одежду, которая запачкалась. «Мама» будет руководить стиркой: какую одежду нужно стирать первой, как полоскать белье, где нужно развесить белье, как погладить.

Воспитатель должен умело использовать ролевые от ношения во время игры для предупреждения конфликта и формирования положительных реальных взаимоотношений.

При последующем проведении игры педагог может использовать другую форму: игра в «прачечную». Естественно, перед этим должна быть проведена соответствующая работа по ознакомлению с трудом прачки.

Во время экскурсии в прачечную детского сада воспитатель знакомит детей с трудом прачки (стирает, подсинивает, крахмалит), подчеркивает общественную значимость ее труда (она стирает постельное белье, полотенца, скатерти, халаты для сотрудников детского сада). Прачка очень старается — белоснежное белье всем приятно. Стиральная машина, электроутюги облегчают труд прачки. Экскурсия способствует воспитанию у детей уважения к труду прачки, бережного отношения к чистым вещам — результату ее труда.

Поводом для возникновения игры в «прачечную» часто бывает внесение воспитателем в группу (или на участок) предметов и игрушек, необходимых для стирки.

Детей привлекает роль «прачки», потому что им «интересно стирать», особенно в стиральной машине. Что бы предотвратить возможные конфликты, педагог предлагает им работать в первую и вторую смены, как в прачечной.

## **6. Автобус (Троллейбус)**

**Цель.** Закрепление знаний и умений 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. Воспитание у детей уважения к труду водителя и кондуктора.

**Игровой материал.** Строительный материал, игрушечный автобус, руль, фуражка, палка милиционера-регулирующего, куклы, деньги, билеты, кошелек, сумка для кондуктора.

**Игровые роли.** Водитель, кондуктор, контролер, милиционер-регулирующий.

**Ход игры.** Подготовку к игре воспитателю нужно начать с наблюдения за автобусами на улице. Хорошо если это наблюдение провести на автобусной остановке, так как здесь дети могут наблюдать не только за движением автобуса, но и за тем, как входят и выходят из него пассажиры, а в окна автобуса увидеть водителя и кондуктора.

После такого наблюдения, которым руководит воспитатель, привлекая и направляя внимание детей, поясняя им все, что они видят, можно предложить детям на занятии нарисовать автобус.

Затем педагогу надо организовать игру с игрушечным автобусом, в которой дети смогли бы отразить свои впечатления. Так, надо сделать автобусную остановку,

где автобус будет замедлять ход и останавливаться, после чего снова отправляться в путь. Маленьких куколок можно сажать на остановке в автобус и везти до следующей остановки в другом конце комнаты.

Следующим этапом в подготовке к игре должна быть поездка детей на настоящем автобусе, во время которой педагог многое показывает и объясняет им. Во время такой поездки очень важно, чтобы дети поняли, как сложна работа водителя, и понаблюдали за ней, поняли смысл деятельности кондуктора и посмотрели, как он работает, как он вежливо ведет себя с пассажирами. В простой и доступной форме педагог должен объяснить детям правила поведения людей в автобусе и других видах транспорта (если тебе уступили место, поблагодари; сам уступи место старику или больному человеку, которому трудно стоять; не забудь поблагодарить кондуктора, когда он даст тебе билет; садись на свободное место, а не требуй обязательно места у окна и т. д.). Педагог обязательно должен объяснять каждое правило поведения. Надо, чтобы дети поняли, почему старику или инвалиду надо уступать место, почему нельзя требовать для себя лучшего места у окна. Такое объяснение поможет детям практически овладеть правилами поведения в автобусах, троллейбусах и т. д., а потом, закрепляясь в игре, они войдут в привычку, станут нормой их поведения.

Еще один из важных моментов во время путешествия в автобусе - объяснить детям, что поездки не самоцель, что люди совершают их не ради удовольствия, получаемого от самой езды: одни едут на работу, другие - в зоопарк, третьи — в театр, четвертые — к доктору и т. д. Водитель и кондуктор своим трудом помогают людям быстро доехать туда, куда им нужно, поэтому их труд почетен и нужно быть благодарным им за это.

После такой поездки педагогу надо провести с детьми беседу по картине соответствующего содержания, предварительно внимательно рассмотрев ее с ними. Разбирая с детьми содержание картины, нужно рассказать, кто из изображенных на ней пассажиров куда едет (бабушка с большой сумкой — в магазин, мама везет дочку в школу, дядя с портфелем — на работу и т. д.). Затем можно совместно с детьми изготовить атрибуты, которые понадобятся для игры: деньги, билеты, кошельки. Воспитатель, кроме того, делает сумку для кондуктора и руль для водителя.

Последним этапом в подготовке к игре может быть просмотр фильма, в котором показана поездка в автобусе, деятельность кондуктора и водителя. При этом воспитатель должен объяснить детям все, что они видят, и непременно задавать им вопросы.

После этого можно начинать игру.



Для игры воспитатель делает автобус, сдвигая стульчики и ставя их так, как расположены сиденья в автобусе. Все сооружение можно огородить кирпичиками из большого строительного набора, оставив спереди и сзади по двери для посадки и высадки пассажиров. В заднем конце автобуса педагог делает место кондуктора, в переднем место водителя. Перед водителем — руль, который прикрепляется либо к большому деревянному цилиндру из строительного набора, либо к спинке стула. Детям для игры раздаются кошельки, деньги, сумки, куклы. Попроси и водителя занять свое место, кондуктор (воспитатель) вежливо предлагает пассажирам войти в автобус и помогает им удобно разместиться. Так, пассажирам с детьми он предлагает занять передние места, а тем, кому не хватило сидячих мест, советует держаться, чтобы не упасть во время езды, и т. д. Размещая пассажиров, кондуктор попутно объясняет им свои действия («У вас на руках сын. Держать его тяжело. Вам надо присесть. Уступите, пожалуйста ста, место, а то мальчика держать тяжело. Дедушке тоже надо уступить место. Он старый, ему трудно стоять. А вы сильный, вы уступите место дедушке и держитесь рукой тут, а то можно упасть, когда автобус быстро едет», и т. д.). Затем кондуктор раздает пассажирам билеты и попутно выясняет, кто из них куда едет и дает сигнал к отправлению. В пути он объявляет остановки («Библиотека», «Больница», «Школа» и т. д.), помогает выйти из автобуса и войти в него пожилым людям, инвалидам, дает билеты вновь вошедшим, следит за порядком в автобусе.

В следующий раз роль кондуктора воспитатель может поручить уже кому-нибудь из детей. Педагог направляет и фу, став теперь одним из пассажиров. Если кондуктор забывает объявлять остановки или во время отправлять автобус, воспитатель напоминает об этом, при чем, не нарушая хода игры: «Какая остановка? Мне надо в аптеку. Пожалуйста, скажите мне, когда выйти» или «Вы забыли дать мне билет. Дайте, пожалуйста, билет» и т. д.

Некоторое время спустя педагог может ввести в игру роль контролера, проверяющего у всех ли есть билеты, и роль милиционера-регулирующего, который то разрешает, то запрещает движение автобуса.

Дальнейшее развитие игры должно быть направлено по линии объединения ее с другими сюжетами и подключения к ним.

## 7. Шоферы

**Цель.** Закрепление знаний и умений о труде шофера, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру. Развитие интереса в игре.

Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду шофера.

**Игровой материал.** Машины различных марок, светофор, бензозаправочная колонка, строительный материал, рули, фуражка и палка милиционера-регулировщика, куклы.

**Игровые роли.** Шоферы, механик, бензозаправщик, диспетчер.

**Ход игры.** Подготовку к игре воспитателю следует начать с организации специальных наблюдений за деятельностью шофера. Они должны направляться педагогом и сопровождаться его рассказом, объяснением. Очень хорошим поводом для первого детального знакомства детей с работой шофера может служить наблюдение за тем, как в детский сад привозят продукты. Показан и объяснив, как шофер привез продукты, что он привез и что из этих продуктов потом будут готовить, надо осмотреть с детьми машину, в том числе и кабину шофера. Желательно организовать постоянное общение с шофером, который привозит продукты в детский сад. Дети наблюдают за его работой, помогают разгружать машину.

Следующий этап в подготовке к игре — это наблюдение за тем, как привозят продукты в соседние магазины. Гуляя с детьми по улице, можно остановиться то у одного, то у другого магазина и понаблюдать, как выгружают привезенные продукты: молоко, хлеб, овощи, фрукты и т. д. В результате такого наблюдения ребята должны понять, что быть шофером — это вовсе не значит просто крутить руль и гудеть, что шофер ездит на машине для того, чтобы привезти хлеб, молоко, и т. д.

Также перед началом игры воспитатель организует экскурсии в гараж, к бензозаправочной колонке, к оживленному перекрестку, где есть милиционер-регулировщик.

Воспитателю желательно провести еще одну экскурсию в гараж, но не в любой гараж, а в тот, где работает шофером папа одного из воспитанников данной группы, там папа расскажет о своей работе.

Эмоционально окрашенные представления детей о труде родителей, его общественной пользе являются одним из факторов, побуждающих ребенка брать на себя роль отца или матери, отражать в игре их деятельность в быту и на производстве.

Впечатления, полученные детьми во время таких прогулок и экскурсий, надо закрепить в беседе по картине или по открыткам. В ходе этих бесед воспитателю необходимо акцентировать общественную значимость деятельности шофера, подчеркнуть значение его деятельности для других.

Затем воспитатель может организовать обыгрывание игрушечных автомобилей. Например, детям дают вылепленные ими на занятиях овощи, фрукты, хлебные и кондитерские изделия, мебель, сделанную из бумаги. Воспитатель советует отвезти продукты в детский сад, товары в магазин, перевезти из магазина мебель в новый дом, покатать кукол, отвезти их на дачу ит.д.

Для обогащения опыта детей, их знаний надо показать ребятам на улице разные машины ( для перевозки молока, хлеба, грузовые, легковые, пожарную, скорую медицинскую помощь, по возможности показать в действии машины, поливающие улицы, подметающие, посыпающие песком), объясняя назначение каждой из них. При этом педагогу надо подчеркнуть, что все, что делают эти машины, можно осуществить только благодаря деятельности шофера.

Педагогу также следует закрепить полученные детьми во время прогулок и экскурсий знания, рассматривая с ними картины, изображающие улицу с различными видами машин, и в подвижной игре с элементом сюжета. Для этой игры надо приготовить картонные рули и палочку для регулировщика. Суть игры заключается в том, что каждый ребенок, управляя рулем, движется по комнате в том направлении, которое указывает ему милиционер своей палочкой ( или рукой). Регулировщик может менять направление движения, останавливать транспорт. Эта простая игра при хорошей организации доставляет детям много радости.

Одним из этапов в подготовке детей к сюжетной игре может быть просмотр фильма, показывающий какой-нибудь конкретный случай деятельности шофера и разные виды машин.

Одновременно на протяжении двух недель желательно прочитать несколько рассказов из книги Б.Житкова «Что я видел?», провести несколько занятий по конструированию из строительного материала («Гараж для нескольких автомашин», «Грузовой автомобиль») с последующим обыгрыванием построек. Хорошо разучить с детьми подвижную игру «Цветные автомобили» и музыкально-дидактическую игру «Пешеходы и такси» ( муз. М.Завалишиной).

На участке дети вместе с воспитателем могут украсить разноцветными флажками большой грузовой автомобиль, возить на нем кукол, на прогулках строить в песке мосты, туннели, дороги, гаражи.

Проведение игры можно начать в разных вариантах.

Первый вариант может быть следующим. Воспитатель предлагает детям переехать на дачу. Сначала педагог предупреждает детей о предстоящем переезде и что надо собрать вещи, погрузить их в машину и сесть самим. После

этого воспитатель назначает водителя. По дороге обязательно надо рассказывать детям о том, мимо чего проезжает машина. В результате этого переезда кукольный уголок перемещается в другую часть комнаты. Разобрав вещи на даче и устроившись на новом месте, педагог попросит шофера привезти продукты, потом повезти детей в лес за грибами и ягодами или на речку купаться и загорать и т.д.

Дальнейшее развитие игры должно идти по линии подключения ее к другим игровым темам, таким как «Магазин», «Театр». «детский сад» и др.

Еще одним из вариантов развития данной игры может быть следующий. Воспитатель берет на себя роль «шофера», производит осмотр машины, моет ее, с помощью детей заправляет бак бензином. Затем у «диспетчера» выписывает путевой лист, в котором указано, куда ехать и что перевозить. «Шофер» уезжает на строительство жилого дома. Далее сюжет развивается таким образом: шофер помог построить дом.

Затем в игру воспитатель вводит несколько ролей «шоферов», «строителей». Дети вместе с воспитателем строят новый дом для Яси и ее мамы и папы.

После этого педагог призывает детей поиграть самостоятельно и напоминает детям, что они и сами могут поиграть, как захотят.

При последующем проведении игры в «шоферов» воспитатель вносит новые игрушки – машины различных марок, которые он изготавливает вместе с детьми, светофор, бензозаправочную колонку и др. Также дети совместно с воспитателем могут сделать новые недостающие игрушки (инструменты для ремонта автомобилей, фуражку и палку милиционера-регулировщика), усовершенствовать готовые игрушки (приделать при помощи пластилина багажник к легковой машине или дугу к автобусу, превращая его в настоящий троллейбус). Все это способствует поддержанию интереса к устройству, назначению и способам использования игрушки в игре.

В этом возрасте игры детей в «шоферов» тесно переплетаются с играми в «строительство», поскольку шоферы помогают строить дома, заводы, плотины.

## **8. 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.

**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.

## 9. 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.

**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.

## 10. 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.

**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.

## 11. 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 одеколona, лака, фен и т. д.

**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.

## 12. Скорая помощь

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

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

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

**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Наблюдение за машиной скорой помощи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки и т.д.)

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

### 13. Ветеринарная лечебница

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

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

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

**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.

Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

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

## 14. Поликлиника

**Цель:** раскрытие смысла деятельности медицинского персонала развивать у детей способности принимать на себя роли. развивать интерес к игре . формировать положительные отношения между детьми. воспитание у детей уважения к труду врача.

**Игровой материал:** игровой набор " Кукольный доктор", предметы заместители, некоторые реальные предметы, шапочка доктора, халат, кукла.

Ситуация 1 Воспитатель предлагает ребенку дополнительную роль пациента, а сам берет основную роль доктора. Воспитатель: " давай поиграем в " Доктора" : я буду доктором, а ты - пациентом . Где будет кабинет врача ? Давай, как будто бы это кабинет ( ставит ширму) А что нужно врачу? ( ребенок с помощью взрослого раскладывает на столе медицинские принадлежности из аптечки) .А это у нас баночка с мазью, а это шприц ..." (Постепенно ребенок сам начинает называть и расставлять необходимое). Воспитатель надевает шапочку и белый халат: " Я- доктор .приходите ко мне на прием. Заходите, здравствуйте. У вас болит горлышко или животик? Когда вы заболели? Давайте посмотрим горлышко .Откройте рот. скажите а-а-а-а. Ай, ай, какое красное горлышко. Сейчас смажем, не больно? А голова у вас не болит?

Игра с одним ребенком привлекает внимание других детей. Воспитатель, заметив наблюдающих за игрой детей , говорит : "У вас тоже что-то заболело? Становитесь в очередь, больные, Подождите ."

Ситуация 2 Воспитатель играет доктора, двое детей - больных. Воспитатель"А теперь давайте поиграем так . как будто я- доктор. Я у себя в кабинете . У меня



есть телефон .Вы заболели , звоните мне и вызывайте врача, Дзинь, дзинь! У меня звонит телефон. Алло! доктор слушает. кто звонил? Девочка Катя? Вы заболели? У тебя болит голова или животик? А температуру ты измеряла? Какая высокая! Скажи мне Катя, где ты живешь?

Я приеду к тебе. Буду тебя лечить. А пока пей чай с малиной и ложись спать. До свидания! У меня опять звонит телефон. Алло, кто звонит? Мальчик Дима? На что жалуешься? Насморк? Давно заболел? Ты капли закапывал или пил таблетки? Не помогает? Приходи ко мне сегодня. Я тебе другое лекарство выпишу. До свидания!

Ситуация 3. Доктор сам звонит пациентам, узнает как они себя используют чувствуют, дает советы. В процессе разговора по телефону воспитатель использует систему альтернативных и подсказывающих вопросов, которые показывают вариативность игровых действий и способствуют в дальнейшем развитию творчества.

## **15. Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет**

**Цель:** Закрепить с детьми знание правил и мер безопасного поведения на воде.

**Программное содержание:** Формировать элементарные представление о безопасном поведении на воде; закрепить знания о способах оказания помощи утопающему, закрепить знания детей о животных , которые живут в жарких странах; воспитывать умение вести себя правильно в чрезвычайной ситуации.

**Оборудование:** строительный набор с крупными деталями, штурвал, канат, якорь, спасательные круги, бескозырки, коврики, фуражка для капитана, матросские воротники, буйки, знак «купаться разрешено» красный спасательный жилет, картинки животных жарких стран, пальмы, игрушки, головные уборы для пассажиров.

### **Ход игры**

Мы очень любим, когда к нам приходят гости. Посмотрите сколько их сегодня много, каждое утро мы говорим друг другу: «Доброе утро», чтобы у нас весь день был добрым, чтобы настроение у нас было хорошее. Давайте скажем эти утренние волшебные слова и нашим гостям: «Доброе утро»

Воспитатель читает стихотворение:

Что такое лето?

Это много света

Это поле, это лес,

Это тысячи чудес!

Воспитатель: Летом тепло и даже жарко, поэтому многие люди будут отдыхать на море, у реки, озера или пруда. Давайте и мы с вами отправимся в путешествие по морю. А для этого построим корабль.

*Дети с помощью воспитателя строят корабль из строительного набора*

Воспитатель: А круг, канат не забыли взять?

Дети : Не забыли взяли.

Воспитатель: А для чего нам нужен круг и канат?

Дети: Чтобы спасти человека , если он будет тонуть.

Воспитатель: Верно. Капитаном на нашем корабле будет Алмаз. Он наденет фуражку и возьмет подзорную трубу, а Рузаль, Азамат, Азат, Дамир - будут матросами они наденут бескозырки и матросские воротники. Остальные дети-пассажиры. Надевайте шляпки, берите на руки «дочек» /кукол/, возьмите сумочки с ковриками.

Капитан: *отдает команду*. Занимайте свои места на корабле. Корабль отплывает. Отдать швартовы, поднять якорь!

*Корабль «плывет» Дети поют песню «Чунга-чанга». В конце песни выставить знак «Купаться разрешено» и буйки.*

Воспитатель: Посмотрите ребята, чудесное местечко, это пляж, можно причалить, искупаться и позагорать.

Капитан: Причалить к берегу! Бросить якорь!

Воспитатель с детьми «выходит на берег» и объясняет, что это пляж и купаться можно только на пляже, так как это специально оборудованное для купания место. В этом месте проверено и очищено дно, подготовлен берег, дежурят спасатели, медработник, место для купания огорожено буйками, за которые заплывать нельзя.

Выбираем, кто будет дежурить на вышке и наблюдать за купающимися т.е. (спасателя)

В случае опасности он бросится на помощь, взяв спасательный круг. Ребенок – спасатель надевает красный спасательный жилет.

Воспитатель: А я буду медсестрой, которая дежурит на пляже и наблюдает, чтобы отдыхающие не получили солнечного ожога .

Дети, давайте покажем, как мы сюда приплыли на корабле, а сейчас давайте поплаваем как настоящие дельфины по морским волнам (*имитация движений дельфинов*) накупались-выходим из воды, расстилаем коврики и «загораем». Сначала лежим на спине, потом переворачиваемся на животики.

-Ребята, можно долго находится на солнышке?

-Нет.

-Почему?

-Можно получить солнечный удар и ожоги на коже.

Воспитатель: Уважаемые туристы, отдохнув и искупавшись, займите свои места на палубе. Наше путешествие продолжается.

Капитан: Поднять якорь! Отдать швартовы! Курс на жаркие страны!

*во время «путешествия» воспитатель читает стихи-загадки о животных жарких стран. Ставятся пальмы и мольберт с картинками животных*

Воспитатель: Ребята вот мы и приплыли в жаркие страны. Посмотрите ребята какие животные здесь обитают. Давайте, ребята мы их сейчас изобразим.

1. Встали в круг и покажем, как ходит слон.

2. Как обезьяна лазит за бананами.

3. А сейчас покажем рычащего тигра.

4. Как прыгает кенгуру.

Хорошо, молодцы. Ребята, но здесь не только животные обитают, но и живут люди, которые танцуют красивый танец, который называется «Ламбада». Давайте и мы попробуем его станцевать.

Ну что ж отдохнули пора и в обратный путь.

Капитан: Поднять якорь! Отдать швартовы! Курс на обратный путь!

Воспитатель: Ой, смотрите, «человек» в воде! скорей бросайте спасательный круг!

Капитан: Человек за бортом! Бросить спасательный круг!

*Матросы бросают спасательный круг на канате и вытаскивают, спасают «дочку» /куклу/. Пассажиры благодарят капитана и матросов.*

**Воспитатель:** Ребята, этого никогда не случится, если вы и ваши друзья, будете соблюдать правила поведения на воде.

Ну а если вдруг, по какой-то причине, человек окажется за бортом, ему можно помочь, если бросить спасательный круг, надувной матрас, бревно, палку, доску, даже мяч. Самим вам не надо бросаться в воду. Вы можете помочь тонущему, если будете громко кричать «Человек тонет!» и позовете на помощь взрослых.

А для того чтобы хорошо запомнить предмет, с помощью которых можно спасти утопающего, мы с вами выучим стихотворение, которое уже выучила Алия Г.

Если в речке тонет кто-то,

Если он идет на дно,

Кинь ему веревку, круг,

Палку, доску иль бревно...

-Теперь, мы с вами хорошо знаем правила поведения на воде, и наш корабль благополучно вернулся из путешествия!

Давайте, поблагодарим капитана и матросов за интересное путешествие и благополучное возвращение домой /дети благодарят команду корабля/. И спустимся с корабля на берег.

## **16. Путешествие по городу**

### **Задачи:**

- закреплять умение осуществлять игровые действия по речевой инструкции, действовать с воображаемыми объектами, использовать предметы-заместители,
- продолжать развивать речь,
- пополнять представление о городе, профессиях.

### **Материалы:**

- кепка шофера, руль,
- вывеска «касса», кафе «Сказка», «Дворец спорта»,
- униформа: служащих парка, инструктора, официанта,
- шапочки зверят,
- карусель,
- строительный материал.

### **Предварительная работа:**

- целевая прогулка по улице Кирова и Ленинградской набережной,
- рассматривание фотоальбома «Наш любимый город»,
- просмотр мультимедийной презентации «Прогулки по городу»,
- изучение правил дорожного движения,

- сюжетно-ролевая игра «Мы едем, едем, едем...»,
- знакомство с работой служащих парка, инструктора по физической культуре, официанта,
- разучивание игр и песен, ролевых слов и действий.

### **Ход игры.**

Дети с воспитателем строят автобус.

Ведущий. Ребята, я хочу предложить вам поехать на экскурсию. Согласны? (ответы детей). Тогда садитесь скорее в автобус. Я буду экскурсоводом, а Егор будет шофером (дети занимают места в автобусе).

Шофер автобуса. Внимание, автобус отправляется! Пристегните ремни безопасности.

Звучит аудио запись «Автобус».

Шофер. Остановка «Дворец спорта».

Ведущий. Давайте пойдем туда. А скажите ребята, что делают люди во дворце спорта? (Ответы детей). А кто проводит тренировки? Инструктор.

Денис. Здравствуйте, я ваш инструктор по физической культуре, предлагаю вам укрепить свое здоровье, займемся зверобикой (дети надевают шапочки зверушек). На цветочки становись!

Дети встают на цветочки и выполняют движения под музыку.

Ведущий. Здоровье в порядке?

Ответ детей. Спасибо зарядке.

Ведущий и дети благодарят инструктора.

Ведущий. Попрошу всех в автобус, наша экскурсия по городу продолжается.

Шофер. Осторожно, двери закрываются, пристегните ремни. Следующая остановка «Парк развлечений».

Весёлый автобус,

По дорожке беги

И в парк развлечений

Ты нас привези.

Ведущий. Там много качелей,

И фокусник ждёт

Там есть карусели,

Весёлый народ.

Звучит песня «Автобус» один куплет.

Шофер. Остановка «Парк развлечений».

Ведущий. Потихоньку выходим, не толкаемся.

Директор парка. Здравствуйте, я директор парка, приглашаю вас прокатиться на наших веселых каруселях, но прежде прошу вас приобрести билет в кассе (жестом показывает на кассу).

Дети подходят к кассе и приобретают билеты. Проводиться игра «Карусель».

Директор. Ну, как вам понравилось в нашем парке? (ответы детей). А не хотите ли заглянуть в детское кафе «Сказка»? (ответы детей)

Ведущий. Ребята, а кафе-то находится на другой стороне улицы и нам придется идти через дорогу. А как правильно переходить дорогу? (ответы детей).

Вставайте парами, я пойду впереди с красным флажком, а Миша – сзади нашей колонны. Смотрите, не отставайте, а то потеряетесь в городе.

Мы по улицам идём

Друг дружку за руки ведем.

Всё хотим мы повидать

Обо всём хотим узнать.

Дети по пешеходному переходу идут через дорогу.

Ведущий. Вот мы и пришли.

Официант. Здравствуйте, сделайте, пожалуйста, ваш заказ. Вот вам меню.

Ведущий. Давайте закажем сок (коробочка сока каждому).

Официант. Будет сделано.

Официант приносит сок, дети пьют, благодарят официанта и покидают кафе.

Ведущий. На этом наша экскурсия заканчивается. Прошу занять свои места в автобусе, пристегнуться – мы едем обратно в детский сад (дети садятся в автобус, поют песню).

Шофер. Остановка детский сад «Улыбка».

Дети выходят из автобуса, благодарят шофера и экскурсовода, воспитатель предлагает детям рассказать об экскурсии своим родным.

## **17. Разведчики и пехотинцы**

**Цель:** Формировать умение творчески развивать сюжет игры. Уточнить представления детей о Советской Армии, формировать у дошкольников конкретные представления о солдатах, развивать двигательную активность, выносливость.

**Материал:** мешочки с песком, шапочки и бинты для медсестёр, пилотки, дуги, лавочки.

**Подготовка к игре:** Рассматривание иллюстраций на военную тематику. Чтение рассказа А. Митяева «Почему Армия родная», Я. Длуганского «Что умеют солдаты». Изготовление атрибутов к игре (пилотки зеленого и синего цвета, сделанные из ватмана, детские автоматы).

**Ход игры:** (В группу вносят конверт сложенный треугольником).

Воспитатель (читает письмо): Дорогие ребята! Пишет вам Незнайка.

Ко мне в руки попало письмо, но я его не могу прочитать, помогите, расшифруйте, потом мне ответите. Вы должны найти тайник. (В конверте вложен план-схема группы, стрелкой указан выход в приёмную, за тем стрелка ведёт в фойе, в музыкальный зал.)

Рассматриваем план-схему и идем по указанным стрелкам и приходим к музыкальному залу (На дверях висит записка).

Воспитатель: Да тут записка (зачитывает)

Читает: Для того чтоб найти тайник, надо выполнить задания, да непростые, а солдатские.

Воспитатель: Ребята, какие рода войск вы знаете? (разведчики, пехотинцы, пограничники, танкисты, артиллеристы, моряки, летчики). Какие по характеру должны быть солдаты (смелые, внимательные, сильные, выносливые).

Чтобы защищать нашу Родину все мужчины должны служить в армии и быть достойными защитниками своего Отечества.

Давайте мы с вами поиграем в солдат, будем учиться быть достойными защитниками нашей родины. Сегодня вы будете «Пехотинцами» и «Разведчиками», а девочки будут медсестрами. Я буду главнокомандующим, вы должны подчиняться мне. (Дети делятся на две команды: «Пехотинцы» и «Разведчики»). Назначаю двух командиров.

Командиры читают стихи:

«Разведчики»

Есть у нас танкисты, есть и моряки,  
Есть артиллеристы, меткие стрелки.  
Есть у нас ракеты, есть и корабли,  
Есть у нас разведчики - чудо всей Земли.  
Наша Родина сильна,  
Охраняет мир она.

«Пехотинцы»

Боевое наше знамя  
Мы несем со славою.  
Потому, что за спиной  
Стоит наша армия  
Труд и сон людей хранит;  
Наша мирная страна

Что богата и сильна

Воспитатель: слушайте мое задание

1.«Пролезь в тоннель» (через дуги)

2.«Меткий стрелок» (метание мешочков с песком в цель)

Воспитатель: У нас появились раненые. Срочно требуется перенести раненых в медицинскую часть. (Дети преодолевают следующее задание).

3.«Перенеси раненого на носилках» (раненый-кукла)

4.«Помоги раненому»

Задание для «медсестёр»

(одеть эластичный бинт на руку).

5.«Перейди мост» (дети идут по скамье друг за другом). Дети проходят и находят тайник. (В конце скамейки коробок (это тайник) в нем конструктор и записка)

Воспитатель: Ребята мы нашли тайник. Давайте посмотрим, что в нем.

(В тайнике находят конструктор).

6. Задание для командиров «Собери автомат» (из конструктора)

Воспитатель: Молодцы ребята вы отлично справились с заданиями. Вы заслужили награды (медали). Для вручения наград команды строятся в шеренгу и под музыку командующий вручают медали.

## 18. Моряки

**Цель:** Формировать игровые умения, обеспечивающие самостоятельную сюжетную игру детей. Воспитывать дружеские взаимоотношения, чувство коллективизма.

**Словарная работа:** кок, якорь, капитан, корабль, штурвал, трап, рулевой.

**Предшествующая работа:** чтение художественной литературы о кораблях, моряках, просмотр фотографий и видеороликов о море, моряках, кораблях.

Беседы по теме: «Моряки. Корабль».

**Оборудование:** атрибуты для игры: морской воротник, фуражка капитана, медицинский халат, медицинский набор, радионаушники, якорь, штурвал,



бинокли, швабра, пальма с бананами, сундук с загадками, карточки с заданиями, цветные карандаши.

### **Ход игры**

- Ребята, я предлагаю сегодня вместе отправиться в путешествие. На чём можно отправиться в путешествие? (На самолёте, на поезде, на машине, на корабле)

- Чтобы отправиться в путешествие на корабле, что для этого нужно сделать? (Построить корабль)

- Из чего мы будем строить корабль? (Из большого деревянного строителя и мягких модулей)

Дети совместно с воспитателем строят борт корабля, на палубе размещают штурвал, устанавливают трап, якорь, места для пассажиров.

- Вот корабль и готов. А кто бывает на корабле? Кому что надо для работы? (Дети договариваются, кто кем будет)

Дети: Капитану - бинокль, матросам - бескозырки, для врача- чемоданчик с инструментами, лекарством, для кока- плиту, посуду, для радиста- наушники.

- А что ещё нужно? (Припасы продуктов и воды)

- А зачем вода? В море воды и так очень много. (В море вода солёная, пить её нельзя)

- Что делает капитан? (Определяет курс корабля и отдаёт команды. Право руля, лево руля! Полный вперёд! Рулевой у штурвала. Матросы надраивают палубу. Радист сообщает о движения судна. Врач следит за здоровьем команды на корабле. Кок готовит еду для всей команды)

Звучит музыка «Шум моря»

Капитан даёт команду: «Всем приготовиться к отплытию, пройти медицинскую комиссию»

Врач осматривает всю команду, ставит допуск к плаванию.

Команда после допуска к плаванию по очереди заходит на судно.

Капитан даёт команду: «Пассажирам занять свои места! »

Звучит гудок корабля, пассажиры танцуют танец «Гудок, отчалил... »

Занимают места на корабле.

Капитан отдаёт команду: «Поднять якорь! Поднять трап! Полный вперёд! ».

Капитан постоянно отдаёт команды рулевому «Полный вперёд! Лево руля! »

Рулевой после каждой команды отвечает о её выполнении. Он ведёт корабль.

Капитан просит кока приготовить обед для команды.

Радист сообщает, что прямо по курсу Загадочный остров.

Капитан даёт команду причалить к острову.

Звучит музыка: пение загадочных птиц, попугаев.

Команда с пассажирами высаживается на берег. От берега вглубь острова ведут следы. Капитан решает вести всех по загадочным следам. На пути команде и пассажирам попадает сундук с загадками про сказочных героев.

Загадки.

1. Ждали маму с молоком,  
А пустили волка в дом...  
Кем же были эти  
Маленькие дети? (козлята)
2. Покупала самовар,  
А спасал ее комар (муха цокотуха).
3. Уплетая калачи,  
Ехал парень на печи.  
Прокатился по деревне  
И женился на царевне. (Емеля)
4. И зайчонок, и волчица –  
Все бегут к нему лечиться (Айболит).
5. В гости к бабушке пошла,  
Пироги ей понесла.  
Серый Волк за ней следил,  
Обманул и проглотил.
6. Носик круглый, пяточком,  
Им в земле удобно рыться,  
Хвостик маленький крючком,

Вместо туфель — копытца.

Трое их — и до чего же

Братья дружные похожи.

Отгадайте без подсказки,

Кто герои этой сказки? (Три поросенка)

Отгадав загадки, путешественники следуют далее по следам. Внезапно появляется страшное существо.

СС: Кто такие и откуда? (Мы – команда и пассажиры корабля из России)

СС: А из какого города вы будете? А? (Мы из города – Москвы)

СС: Что ж, проходите.

Команда и пассажиры передвигаются по острову далее. На пути горы - столы, а на них карточки с заданиями, которые просто необходимо выполнить.

На карточках в 2 ряда изображены предметы: кубики и цветочки.

Задание: раскрасить второй по счету кубик зеленым цветом, четвертый по счету цветок – красным.

Выполнив задание, команда и пассажиры по следам возвращаются на корабль и отплывают.

Радист сообщает, что прямо по курсу банановый остров.

Капитан даёт команду причалить к острову, спустить якоря, спустить трап и пополнить запасы провизии бананами.

Команда выходит на банановый остров кок следит за пополнением запасов провизии.

Через некоторое время команда возвращается на борт судна.

Капитан даёт команду по отчаливанию.

Все возвращаются домой, покидают корабль сначала пассажиры, доктор, матросы, последним уходит капитан

## **19. В зимнем лесу**

**Описание:** Данный материал будет полезен воспитателям младших и средних групп. В игре дети учатся общаться друг с другом. Закрепляются знания о диких животных и их особенностях. Воспитывается желание заботиться о животном мире.

**Цель:** Закреплять знания детей о диких животных, о характерных особенностях, о способах передвижения и способах защищаться от врагов, добывать себе пищу. Закрепить элементарные правила поведения в лесу. Привлекать детей к участию в совместных играх с воспитателем, которые включают в себя 2-3 роли предусматривающие необходимость взаимодействовать друг с другом. Развивать навыки положительного эмоционального общения детей друг с другом и взрослыми. Развивать логическое мышление. Воспитывать любовь к животным, желание заботиться о них.

**Предварительная работа:** Беседы о жизни диких животных в лесу. Как дикие животные готовятся к зиме. Рассмотрение картин из серии «Дикие животные». Дидактические игры «Накорми животных», «Чей малыш», «Угадай животное», «Четвертый лишний». Чтение рассказов В. Бианка «Купание медвежат», Чарушин «Волчишко», Сутеев «Мешок яблок», «Палочка выручалочка».

**Ход игры:**

Воспитатель объявляет детям, что сегодня они поедут все вместе в лес.

Предлагает рассказать, кого они могут увидеть в лесу.

**Дети:** рассказывают, что могут встретить животных: зайца, волка, лису, медведя.

**Воспитатель:** А почему именно этих животных мы можем встретить в лесу?

**Дети:** Рассуждают, потому что эти животные живут в лесу.

**Воспитатель:** А как называют этих животных и почему?

**Дети:** Это дикие животные, потому что они сами заботятся о себе, сами добывают пищу, строят дом, живут в лесу.

**Воспитатель:** Давайте возьмем угощение и отправимся в лес.

Дети соглашаются.

**Воспитатель:** А на чем, мы с вами можем добраться до леса?

Дети высказывают свое мнение. Выбирают автобус, стоят его из стульчиков и отправляются в лес.

**Воспитатель читает:**

Мы в автобус дружно сели (*салятся*)

И в окошко посмотрели (*смотрят по сторонам*)

Наш шофер нажал на газ,

И автобус побежал (*изображают движение автобуса*)

**Воспитатель:** Вот мы с вами и приехали в лес, выходите, посмотрите какой красивый зимний лес. Подышите свежим, чистым воздухом зимнего леса.

Дыхательная гимнастика.

Смотрите, чьи то следы. Как вы думаете, чьи это следы?

Дети высказывают свое мнение.

**Воспитатель:** Давайте, вспомним какие правила в лесу необходимо соблюдать.

**Дети:** Нельзя громко кричать, ломать деревья, обижать животных, бросать мусор.

Воспитатель обобщает.

Давайте поиграем на снежной полянке. *Музыкальная игра «Снежки»*

Дети находят берлогу под елочкой, но в ней никого нет.

**Воспитатель:** Как вы думаете, чей это домик, и почему там никого нет?

**Дети:** Рассуждают, почему медведь проснулся зимой, и куда бы он мог пойти.

**Воспитатель:** Смотрите, а вот и наш мишка. С кем это он.

**Дети:** С зайчиком.

**Воспитатель:** Давайте посмотрим, что они будут делать.

В это время дети в масках зайца и медведя ведут разговор. Заяц и медведь рассказывают друг другу о себе, как они готовились к зиме, чем питаются, как спасаются от врагов.

**Зайчик:** «Я зайчик, у меня летом шубка серая, а сейчас белая. Она теплая и помогает мне прятаться от волка. Я люблю, есть морковку, травку, а зимой я грызу кору деревьев. Живу я в кустиках.

Также о себе рассказывает медведь.

Воспитатель и дети здороваются с зайчиком и медведем. Рассказывают, что медведю необходимо в это время спать. Медведь соглашается, но сначала хочет поиграть с детьми.

«**Мишка ищет мед**», дети выполняют движения в соответствии с текстом.

По лесу медведь идет

Этот мишка ищет мед. (*ходьба на месте*)

Он голодный, невеселый.

Где живут лесные пчелы?

То направо повернется,

То налево поглядит. (*повороты направо и налево*)

Где здесь рой пчелиный вьется?

Кто среди кустов жужжит?

**Воспитатель:** Мишка, какой мед среди зимы, да и пчел нет. Мы тебя своим медом угостим.

Воспитатель угощает медведя бочонком меда, и отправляют его в берлогу.

Заяц рассказывает, что его ждут маленькие зайчата, дети угощают его морковкой и прощаются с ним.

**Звучит музыка.** Дети прячутся за елочкой и наблюдают, что будет дальше.

На полянке появляется ежик и белочка. Белочка приглашает ежика к себе в гостит на чай. (Заранее приготовлен стол с посудкой)

Белочка и ежик ведут беседу о том, как готовились к зиме, чем питаются, где живут, как спасаются от врагов.

Ежик предлагает поиграть, игра малой подвижности «Ежики лесные»

Дети угощают белочку шишками, ежика яблоком и прощаются с ними.

Воспитатель предлагает детям выбрать маски животных. Дети объединяются в подгруппы, разыгрывают сцены с животными по желанию.

Воспитатель предлагает, вернуться в детский сад. Но сначала покормить птичек, им зимой в лесу очень тяжело найти себе корм. Достает зернышки, семечки раскладывает их под елочкой.

**Воспитатель:** Ну как, понравилась вам в лесу. Давайте на прощанье поиграем в игру «В зимнем лесу»

Ели за окном стоят, в небо синее глядят. *(Подтягиваются)*

Ветки в стороны торчат. *(Руки в стороны)*

Белки на ветвях сидят. *(Присели)*

Белки прыгают по елкам.

Собирают шишки белки.

Не пугают их иголки-

Белки – ловкие малышки. *(Прыгают)*

Мы под елками сидим

И на белочек глядим. *(Присели)*

Ветер дует ледяной *(Машут руками)*

И вздымают снега тучу.

Он суровый и могучий. *(Крутят руками)*

Зайцы прячутся в кустах.

Даже хитрая лисица

Притаилась и сидит, *(Садятся)*

Ну, а снег летит, летит. *(Машут руками)*

Но утихла злая вьюга,

Белой стало вся округа. *(Подтягиваются, руки в стороны)*

Светит солнце в небесах, *(Руки вверх)*

Скачет по полю лиса. *(Прыжки)*

Ну а мы чуть – чуть пройдемся *(Ходьба)*

И домой к себе вернемся. *(Садятся)*

Дети садятся в «автобус» и возвращаются в детский сад.

Воспитатель предлагает рассказать, где они были, кого встречали, что им больше всего понравилось.

Дети высказывают свое мнение.

Воспитатель благодарит всех за игру.

## **20. Швейное ателье**

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми. Роли: модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик. Игровые действия: выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой,

примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа

## **21. Библиотека**

Задачи: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение. Роли: библиотекарь, читатели. Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

## **22.Цирк**

Задачи: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; закреплять знания о цирке и его работниках. Роли: билетёры, артисты (клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат). Игровые действия: Покупка билетов, приход в цирк. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

## **23. На дорогах**

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. Ход игры: Во избежание 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.

## **24. 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 – милицейская

фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения. 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. Цель игры: не нарушать правила дорожного движения.

## **25. Станции технического обслуживания автомобилей**

Цель: учить детей проявлять творчество, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин. Оборудование: строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей. 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. Познакомить детей с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов).

## **26. 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. 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.

## **27. Космонавты**

Цель: расширять тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, расширять словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос». Оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для



работы в космосе, игрушечные фотоаппараты. Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде.

## **28. 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. Ход игры: воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Вспомнить о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети распределяют роли военного командира, начальника пограничной заставы, пограничников, собаководов. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

## **29. 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 (пилотки, фуражки), оружие. Ход игры: воспитатель предлагает вспомнить 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. Формировать у детей чувства патриотизма.

## **30. Мореходы**

Цель: Используя метод косвенного руководства игрой, предлагать детям игровые ситуации, требующие согласованных коллективных действий, ориентировать детей на как можно более точную реализацию игрового замысла. Обсудить с детьми, почему мореходам так важно действовать дружно, согласованно. Ход игры: Предложить детям отправиться в путешествие по морю. Вспомнить, что для похода необходимо? Помочь детям выбрать капитана корабля и команду моряков, остальные дети-пассажиры.