



Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение  
детский сад №22

# Картотека сюжетно-ролевых игр в средней группе

# Сценарии сюжетных игр-ситуаций

## Игры в семью

### Сюжетно-ролевая игра-ситуация «У дедушки день рождения»

Воспитатель приносит календарь и сообщает, что вспомнила про дедушкин день рождения, затем договаривается с детьми поиграть в загородную поездку: будто бы папа, мама, дети и другие родственники (племянники, тети, дяди) поехали на электричке к дедушке. Родственники обсуждают, какие подарки надо приготовить. Подарки готовят с использованием предметов-заместителей. Важно, чтобы дети придумали самостоятельно, что может понравиться дедушке.

Затем семья готовится к поездке и обсуждает, что с собой взять. Если с ними поедут маленькие дети, то собирают детское питание и одежду. Для детей постарше берут игрушки. Взрослые готовят сумки с едой. Затем обсуждают, какую одежду надеть, чтобы выглядеть нарядно.

Смена ролей происходит по ходу игры: может понадобиться машинист электропоезда, продавец мороженого, контролер, билетный кассир, диспетчер вокзала. Намечаются новые сюжетные линии и ролевые действия: диспетчер сообщает, что поезд задерживается; в зале ожидания мамы смотрят расписание электропоездов; в поезде контролер проверяет билеты, продавец предлагает мороженое; по радио объявляют остановки.

Наконец, семья приезжает в поселок, где их встречают бабушка и дедушка. Родные дарят им подарки, и начинается празднование дня рождения. Снова могут возникать новые роли и ролевые действия: именинника поздравляют пришедшие соседи и друзья; в честь дедушки показывают концерт.

Игра заканчивается поездкой домой.

# Игра-ситуация «Наши дружные соседи»

**Предварительная работа.** Воспитатель дает детям для рассматривания картинку и иллюстрации, на которых изображены улицы города: едут машины, спешат люди, видны вывески магазинов, строятся новые дома, работает городской транспорт. Затем спрашивает детей, в каком городе они живут, знают ли они названия улиц, как называется улица, на которой стоит их дом, кого из жителей они знают.

Далее воспитатель может предложить дидактическую игру.

# Дидактическая игра «Кто где живет?»

Воспитатель. Однажды злой волшебник перепутал названия улиц города – взял, да и сменил таблички. Жители города проснулись утром и увидели, что вместо названий улиц – рисунки. Жители вышли из дома и не смогли найти улицу, на которой находится их работа. Парикмахер Оля работала на улице Вишневой. Врач Зина работала на улице Сиреневой. Милиционер Коля – на улице Театральной. Медвежата искали улицу Лесную, зайчата – улицу Морковную, утята – улицу Речную. Помогите жителям найти свои улицы и добраться до места работы.

Дети отыскивают нужную улицу на игровом поле (плане города) при помощи вырезанных из картона табличек с названиями улиц (Вишневая улица – табличка «Вишня», Сиреневая улица – табличка «Сирень», Театральная улица – табличка «Театр», Лесная улица – табличка «Лес», Морковная улица – табличка «Морковь», Речная улица – табличка «Река»).

Дети расставляют на нужные улицы соответствующие таблички: Вишневую улицу определяют на плане по растущим на ней вишням; Сиреневую – по кустам цветущей сирени; Театральную – по зданию театра; Лесную – по посадкам леса; Морковную – по грядкам с морковью; Речную – по протекающей рядом реке.

Определив улицы и разложив на них таблички, дети берут фигурки зверей и кукол и расставляют их на соответствующих улицах: куклу Олю ставят на Вишневую улицу; куклу Зину – на Сиреневую; милиционера Колю – на Театральную; медвежат – на Лесную; зайчат – на Морковную; утят – на Речную.

Затем воспитатель может провести игру-инсценировку.



# Сюжетно-ролевая игра-ситуация

## «Новоселы»

Воспитатель везет игрушечный грузовик, на котором стоит игрушечная мебель, и сообщает, что заселяется новый дом, новоселам нужна помощь – не хватает машин и грузчиков. Дети втягиваются в игру в качестве шоферов, грузчиков, соседей. Воспитатель, вводя ребят в игру на главные и дополнительные роли, помогает им осуществлять ролевые диалоги. Так, шоферы могут спрашивать, куда, на какую улицу везти груз, что грузить в первую очередь. Новоселы – указывать этаж, просить грузчиков осторожнее нести мебель, расставлять мебель в квартире. Соседи могут интересоваться, в каком мебельном магазине куплена мебель, приглашать в гости, советоваться по поводу ремонта. Новоселы могут договариваться о ремонте с мастерами, производить ремонт самостоятельно, покупать материалы в магазине. Смена ролей может происходить в ситуациях, когда некому играть новые роли: появляются мастера, рабочие, новые соседи, продавцы.

Тема семьи может реализоваться в другой игре – в новоселье.

# Сюжетно-ролевая игра-ситуация «У нас новоселье»

Воспитатель может побудить детей к игре на данную тему, втягивая их в свою игровую ситуацию, или подключаясь к игре детей. В первом варианте он сообщает детям, что в его семье скоро новоселье, и нужно навести в квартире порядок. Воспитатель в роли мамы приглашает дочек устроить генеральную уборку: постирать и погладить шторы, вытереть пыль, разложить перевезенные вещи по шкафам: пальто повесить в шкаф для одежды, книги расставить на полках, посуду – в посудный шкаф. Мальчики (сыновья) тоже не останутся без дела, они помогут повесить шторы на окна, выбьют ковры, перенесут шкафы на место, прибьют вешалку, соберут новые шкафы. Папа поможет маме купить в магазине продукты. Девочки накроют на стол. Потом все будут ждать соседей. Они придут в гости с подарками: принесут люстры, новые книги, покрывала. Воспитатель побуждает детей к самостоятельным действиям и к ролевому диалогу.

Во втором варианте педагог может подключиться к уже играющим детям, повернув их игру к теме новоселья: воспитатель в роли дочки сообщает своей маме (девочке) о том, что ей звонят по телефону с работы о заселении нового дома. Дочка спрашивает у мамы, что такое новоселье, как его устроить, что нужно для этого делать. В роли дочки воспитатель общается с братьями и сестрами и побуждает их помогать маме и папе в переселении на новую квартиру, в уборке квартиры к приходу гостей. Далее сюжет игры может строиться по тем же линиям, что и в первом случае, но может и иметь свои ответвления.

## Игра-ситуация «Поездка в зоопарк»

**Предварительная работа.** Воспитатель, создавая у детей игровую мотивацию, формирует у них представление о зоопарке, знакомит с его обитателями, с работниками зоопарка. В процессе подготовки к игре использует различные виды взаимодействия с детьми формы работы: экскурсия в зоопарк, чтение художественной литературы, рассказ о посещении зоопарка, индивидуальные и групповые подвижные и творческие игры на данную тему, беседы, показ фильмов.

Воспитатель проводит с детьми беседу с целью выявления уровня их осведомленности: были ли они в зоопарке, с кем они туда ходили, кого там видели, что еще интересного было в зоопарке. Затем педагог обобщает впечатления в рассказе.

# Сюжетно-ролевая игра-ситуация «Мы едем в зоопарк»

Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: у родителей выходной, и они едут с детьми в зоопарк. Побуждает детей к созданию общего плана игры («Давайте играть так, как будто решили ехать в Москву в зоопарк и начали собираться в дорогу») и к распределению ролей («Я буду дочка, а кто будет мама?»). Затем педагог в роли дочки обращается к маме (ребенку) и просит ее разрешить взять с собой кукол.

*Дочка (воспитатель).* Мама, я тоже хочу с собой взять свою дочку куколку. И еще возьму ее подружку. В чем мы повезем вещи, в чемодане или у тебя есть дорожная сумка?

*Мама (ребенок).* Дорожная сумка.

*Дочка (мальчику).* Братик, а ты разве ничего с собой не возьмешь? В поезде можно поиграть. Во что будешь играть?

*Сынок (мальчик).* Возьму.

*Дочка.* У мамы есть дорожная сумка, попроси ее положить туда свои вещи.

Таким образом, постепенно воспитатель подключает к игре других детей в качестве дочек, сыновей и их друзей. Развивая замысел, предлагает ребятам собрать в поездку теплые вещи: плащи, куртки, свитера, кофты; упаковать все вещи в сумки и рюкзаки: взять фотоаппараты и видеокамеры.

Все вместе решают ехать в зоопарк на маршрутном такси. Водитель такси объявил маршрут, путешественники определили номер маршрутного такси, и сели в него. Тут подошли и другие пассажиры, которые ехали в эту же сторону, но не в зоопарк. Водитель предложил оплатить поездку, и каждый получил билет. Водитель объявлял остановки, и каждый пассажир выходил на той, на которой ему было нужно выходить. Наконец, доехали до остановки «Зоопарк», вся семья вышла из маршрутки и пошла в зоопарк.

На этом игра может закончиться или прерваться. Далее игра может продолжиться следующим образом.



# Сюжетно-ролевая игра-ситуация

## «Экскурсия по зоопарку»

Воспитатель (фри-роу) билетом в зоопарк приглашает своих детей – дочек и сыновей – пойти посмотреть на животных. Мама (воспитатель) может спросить у детей, кого им хочется посмотреть, каких зверей дети знают. Приводит их в зоопарк, где сам может выступать в роли экскурсовода или посетителя, а на роль экскурсовода вводит ребенка.

### 1-й вариант

*Экскурсовод (воспитатель).* Где моя группа? Это вы? Я ваш экскурсовод, меня зовут Лариса Андреевна. Откуда вы приехали? Из Москвы? Тогда вы, наверно, уже были в зоопарке. Пойдемте, у нас появились новые животные, вы их еще не видели. Вот посмотрите, мы подошли к клетке с волками. Несколько дней назад у волчицы Ирмы родились волчата. Она никого к ним не подпускает, потому что малыши еще слишком малы. Они пьют мамино молочко, жмутся к ней, всех боятся, не вылезают из угла. А вот волк-папа. Волки на воле живут в глухих лесах. В поисках добычи им приходится много рыскать по свету. Волчица бежит впереди, волчата за ней гуськом, а волк-старший сзади всех – охраняет выводок. А теперь пойдем дальше.

Воспитатель в роли экскурсовода проводит детей возле клеток с птицами, разными зверями. Важно сообщать сведения, которые не только дают детям информацию о жизни животных, а представляют их в каких-либо ситуациях: медведь научился кланяться, выпрашивая корм у посетителей; обезьянки залезают на самый верх деревьев и оттуда кидают плоды.

Экскурсовод спрашивает у посетителей, понимают ли они, что им прокричала обезьяна; может ввести детей в новые роли – например, рабочего, который кормит зверей, чтобы он рассказал, чем их кормит, что они больше любят есть, где спят и т. д.

## **2-й вариант**

Воспитатель в роли посетителя вводит ребенка в роль экскурсовода, говоря: «Смотрите, это наш экскурсовод. Как вас зовут? А куда вы нас поведете? Расскажите, пожалуйста, вон о том слоне. Давно он у вас в зоопарке? А когда будут кормить зверей? Что любят носороги? А где находятся львы? Где можно пообедать посетителям? Давайте пойдем в кафе, уже пора обедать».

## **3-й вариант**

Воспитатель может только наблюдать за игрой детей и лишь в крайнем случае включаться в игру и (или) при помощи наводящих вопросов или советов давать игре дальнейший ход. Например, педагог видит, что дети не могут договориться, кто будет рабочим и станет ухаживать за животными. Тогда педагог советует работать посменно: к животным приходит то один рабочий, то другой. Воспитатель вводит новую роль и дает возможность выступить в ней ребенку, бывшему ранее в роли не востребовавшего рабочего, и сообщает, что это новый ветеринарный врач, он пришел провести осмотр зверей. Воспитатель может входить в игру в роли директора зоопарка, который имеет право давать разовые распоряжения, производить реорганизацию в работе. Это позволяет ему быть участником игры, но не играть в ней постоянно.

# Игры с машинами и другими транспортными средствами

## Игра-ситуация «Речной вокзал»

**Предварительная работа.** Воспитатель рассказывает детям о вокзалах; дает общие сведения, знакомя с разными вокзалами: речным, морским, железнодорожным, авто– и аэровокзалом. Рассказывая о речных судах, учит отличать морской вокзал от речного.

# Сюжетно-ролевая игра-ситуация «Теплоход отправляется в плавание»

Воспитатель предлагает детям поиграть в моряков и отправиться в путешествие. Дети помощью педагога готовят предметно-игровую среду: строят корабль из модулей, берут в игровом уголке матросские воротники, бескозырки и готовятся к игре. Воспитатель помогает им обозначить план игры и направления развития ее сюжета. Обозначена только тема:

«Поездка на теплоходе». Воспитатель может прояснить первоначальное развитие сюжета наводящими и уточняющими вопросами: «На чем отправитесь в путь? Куда держите курс? Кто будет с вами плыть? Какие будут остановки в пути?» При помощи наводящих вопросов можно также помочь распределить роли.

Далее ребята могут начинать игру сами, играя в команду моряков. Игра может заключаться не только в том, что командир отдает приказы, а штурман вместе с матросами их выполняют. Расширить диапазон игры можно с помощью уточнений со стороны воспитателя: «А что сейчас делают матросы? Спят или дряют палубу? Что-то палуба стала грязной, надо, наверное, ее помыть А где боцман? Кто в радиорубке получает радиотелеграммы?»

Воспитатель может принять на себя роль капитана и взаимодействовать с членами экипажа и с пассажирами по очереди. Смена ролей происходит в результате появления новых героев, например, пассажиров, пришедших к судовому врачу; музыкантов, развлекающих пассажиров, и команду во время отдыха.

Постепенно складываются сюжетные линии и ситуации, как под воздействием педагога, так и самостоятельно, например: кок не находит нужного продовольствия; теплоход задерживается в пути по каким-либо причинам; пассажиры отдыхают на палубе; боцман обучает команду.

Если капитаном становится ребенок, то воспитатель может переходить от роли к роли:

капитан – штурман – боцман – моряк – пассажир – судовой врач.

Ролевые диалоги, исходящие от педагога, играющего дополнительную роль, побуждают ребенка, ведущего главную роль, активизироваться и входить в управление другими участникам игры. Так, воспитатель в роли пассажира спрашивает у капитана, какова мощность у судна, по каким маршрутам оно ходит, где будет останавливаться, где на теплоходе находится кафе, или чем сегодня будут кормить пассажиров.

Игра может закончиться с приходом теплохода в пункт назначения или может продолжиться на следующий день, если играющие бережно отнесутся к своей постройке, оборудованному месту.



# Игры в магазин

## Игра-ситуация «Делаем покупки»

**Предварительная работа.** Воспитатель знакомит детей со специализированными магазинами: продовольственными (гастроном, хлеб, булочная, кондитерская и др.) и промтоварными (одежда, обувь, бытовая техника, спорттовары и др.). Педагог проводит дидактические игры «Определи, какой магазин?», «Кто что любит?», «Что надевать?» и др.

В дидактической игре «Кто на чем играет?» надо «купить» музыкальные инструменты «сыграть» на них в оркестре; дети, покупая инструменты, находят карточки и накладывают их на большой карте в соответствии с купленным инструментом. Затем дети могут изобразить игру на том или ином музыкальном инструменте.

Вместе с воспитателем дети могут изготовить предметную среду для игры в магазин или киоск: муляжи продуктов (колбасу, баранки, фрукты, овощи и др.), прилавки, кассу, весы, компьютеры, товар, тележки, газеты и журналы.

Воспитатель может прочитать детям стихотворения и рассказы про магазин, торговлю товарами (Ю. Тувим «Овощи»).

**Основная работа.** Педагог вовлекает детей в сюжетно-ролевую игру.

# Сюжетно-ролевая игра-ситуация

## «Магазин музыкальных инструментов»

Воспитатель приглашает всех желающих ребят в открывшийся после ремонта магазин музыкальных инструментов (инструменты заранее расставлены на полках).

### 1-й вариант

Воспитатель. В нашем магазине продаются только самые хорошие музыкальные инструменты. (Обращается к ребенку и показывает на витрину.) Что вы хотите купить? (*Скрипку.*) У нас есть разные скрипки, они красиво звучат. Вот послушайте. (Делает воображаемые движения и поет: «Ля-ля-ля...») А теперь посмотрите сюда, вот металлофон, он звучит, как колокольчик. Вам нравится? Попробуйте, поиграйте на нем. (Ребенок играет.)

(Воспитатель обращается к другому ребенку.) Скажите, какой инструмент вас сейчас интересует, и мы привезем то, что надо. (Показывает баян.) Вот это баян, он очень хороший, из Германии. Будете брать? Попробуйте сыграть, какой хороший звук! Ля-ля-ля... Я буду вам подпевать, и посетители нашего магазина сразу поймут, что вы хороший музыкант. Уважаемые покупатели, у нас в гостях известный исполнитель, баянист Игорь Иванов. Игорь, вы пришли со своими друзьями музыкантами? Тогда, может быть, вы сыграете нам хотя бы одну пьесу все вместе, с оркестром? (Воспитатель приглашает стоящих неподалеку детей сыграть на музыкальных инструментах. Дети-покупатели играют в шумовом оркестре, другие покупатели в качестве зрителей аплодируют.)

Кто хочет купить гитару? (Обращается к ребенку.) Скажите, какая гитара вам нужна, классическая или электрическая? Классическая. Сейчас придет настройщик, посмотрит, все ли в ней в порядке. Где же он? (Обращается к стоящему рядом ребенку.) Это вы настройщик? (Если ребенок не соглашается, то воспитатель находит другого, того, кто пожелает.) Ах, вы не настройщик, вы просто покупатель. А вот и настройщик. Будьте добры, посмотрите выбранную покупателем гитару. Как вы считаете, с ней все в порядке? Нет одной струны? Придется вам, покупатель, подождать. А вы, настройщик, позвоните на завод, где делают эти гитары, и спросите, когда они пришлют нам мастера для починки гитары. (Ребенок-настройщик выполняет поручение.)

(Педагог обращается к покупателю гитары.) Уважаемый покупатель, пока мы не можем продать вам инструмент, поэтому оставьте свой номер телефона. Как только мастер починит гитару, мы вам позвоним. Извините, до свидания. А сейчас, уважаемые покупатели, время работы нашего магазина заканчивается, завтра будем рады видеть вас снова!

## 2-й вариант

Воспитатель может использовать прием подключения к играющим детям, у которых «пробуксовывает» сюжет в семью или в магазин, взяв на себя дополнительную роль покупателя.

Воспитатель. Скажите, ребята, где тут открылся магазин музыкальных инструментов? (Дети показывают место. Воспитатель берет музыкальные инструменты и расставляет их на полках-столиках.) Тут хороший выбор музыкальных товаров. (Обращается к играющему в дочки-матери ребенку.) Вы, случайно, не продавец? Продавец! Тогда скажите, нет ли у вас хорошего барабана? Нет? А на складе? Не знаете? А можете туда позвонить? (Дает телефон (предмет-заместитель). Ребенок-продавец спрашивает по телефону, есть ли в наличии товар.) Когда привезут? Завтра? Тогда я приду. А еще я хотела спросить, есть ли у вас диски с музыкальными записями? Есть? А кто еще у вас продавец, который диски показывает? (Воспитатель обращается к другому ребенку, которого побуждает выступить в роли продавца.) Вы продавец? Покажите мне, пожалуйста, диски с записями музыки из мультфильмов. Моя дочка (показывает на куклу) очень любит их слушать. Какие песенки у вас есть? Про Чебурашку и крокодила Гену? Ой, как я люблю слушать эту песенку, и моя дочка тоже. (Можно включить настоящую музыку, слушать ее и подпевать.)

(Обращается к мальчику.) А вы тоже пришли в магазин за музыкой из мультфильмов?

какие вы собираете диски? С классической музыкой или эстрадной? С эстрадной? А какие песни вы любите больше всего? Быстрые? И я люблю быстрые мелодии. (Обращается к продавцу.) Скажите, если у вас есть быстрые эстрадные мелодии, пожалуйста, включите их, мы с покупателем их послушаем. (Продавец находит нужные диски, включает их, и все танцуют.) Вот спасибо. Приду в следующий раз, мне пора домой. До свидания.

Ситуации можно комбинировать, переводить одну в другую. Для упражнения во взаимодействии в ролевом диалоге можно разыграть обычную очередь в газетный киоск.



# Сюжетно-ролевая игра-ситуация «Очередь в газетный киоск»

Воспитатель спрашивает у играющих в свои игры детей, нет ли у них свежей газеты. Если дети отвечают отрицательно, продолжает спрашивать, пока кто-нибудь не предложит ему предмет-заместитель вместо газеты. Воспитатель благодарит и показывает в «газете» то место, где пишется о путешествии знаменитого летчика, который летал в Арктику. Спрашивает у детей, не слышали ли они по телевизору, где находится Арктика. Предлагает внимательно посмотреть газету: там должно быть написано об изучении льдов. Педагог подзывает детей поближе к себе, наклоняется над газетой и «читает» вслух: «Вчера, находясь на ледокольном судне, научная экспедиция достигла Северного полюса. Ученые прибыли в Арктику, на Северный полюс для того, чтобы изучать природу этого края. В Арктике суровая погода: сильные морозы стоят очень долго, поэтому там трудно жить и работать. Целые полгода продолжается полярная ночь – солнце уходит и не светит долгое время. А потом приходит и наступает полярный день – солнце светит круглый день, и ночи не бывает».

Воспитатель говорит детям о том, что из газеты можно узнать обо всем, что произошло на земле за последнее время, поэтому люди и покупают газеты. Зовет детей в газетный киоск, котором можно купить и новые журналы, где печатают рецепты приготовления пищи, так как многие мамы любят делиться рецептами новых блюд.

*Воспитатель* (обращается к девочке). Рита, ты не знаешь, как готовить овсяную кашу с земляникой? И я тоже не знаю. Но мне моя подруга сказала, что об этом можно прочитать в новом журнале «Лиза». Пойду покупать. Кто со мной?

Воспитатель договаривается с детьми, где будет газетный киоск, и они ставят там модуль. В роли киоскера может выступать кто-то из детей. Тут же выстраивается очередь. Воспитатель – первый покупатель и своим поведением дает образец роли. Педагог спрашивает у киоскера газеты, журналы. Киоскер учится отвечать, а затем ведет диалог с другими покупателями, стоящими в очереди. Воспитатель стоит неподалеку, занимает во второй раз очередь, объясняя это тем, что он забыл купить новую раскраску для дочки, и приглашает других мам приобрести эту недорогую и красивую книжечку. Воспитатель поддерживает диалог продавца с покупателями, вводя реплики и давая советы («Соседка, а вы не забыли, про программу телевидения? Она напечатана в сегодняшней газете»; «Уважаемый продавец, а мамам с маленькими детьми вы будете продавать газеты без очереди?»).

Так, используя косвенное руководство игрой, воспитатель может влиять на общение покупателей и продавца, и тогда ролевой диалог будет идти более активно.



# Игры в больницу

На тему игр в больницу можно предложить блок игр-ситуаций «Больничные кабинеты», включающий различные виды предварительной и основной работы.

## Игра-ситуация «Больничные кабинеты»

**Предварительная работа.** Воспитатель ближе знакомит детей с работой различных кабинетов в больнице и поликлинике. Возникновению интереса к сюжетно-ролевой игре способствует чтение художественной литературы по теме («Мой мишка» З. Александровой; А. Крылов «Заболел петух ангиной»). Воспитатель проводит с детьми экскурсии в медико-санитарный кабинет детского сада и просит родителей рассказывать *детям* о работе медиков при посещении поликлиники или больницы, так, чтобы сформировать положительное отношение к врачам и медсестрам, понимание ответственности работников этой профессии за жизнь людей.

Педагог проводит дидактические игры на тему больницы: «В каком кабинете работает врач?», «К какому врачу нужно обратиться мишке?».

Можно организовать выставку рисунков детей на тему лечения зверушек у Айболита. Воспитатель учит детей заранее готовить предметно-игровую среду: кубики, бруски,

шарики, флакончики, трубочки, молоточки, ширмы, кушетки, аптечки.

Хорошую помощь в подготовке сюжетно-ролевой игры детей окажет придуманный воспитателем рассказ о посещении им ветеринарной клиники.

## Сюжетно-ролевая игра-ситуация «В ветеринарной клинике»

Воспитатель в роли ветеринарного врача открывает ветеринарную клинику и приглашает детей – хозяев животных и птиц посетить ее, позаботиться о своих питомцах, привести их на осмотр. Дети берут свои игрушки и приносят их на лечение. Воспитатель ведет диалог клиентами, используя ролевые действия: врач осматривает больного, спрашивает у хозяев, что случилось с питомцем; назначает лечение, просит обязательно выполнять назначение и через некоторое время снова показаться врачу; врач дает указания фельдшеру делать прививки, выполнять процедуры (делать уколы, удалять клещей, смазывать ранки); выписывает рецепты.

Потом воспитатель передает главную роль фельдшеру («уходит в отпуск»), а сам наблюдает за игрой детей. Он может «позвонить по телефону» из санатория и спросить, как идут дела в клинике, провести заочную консультацию, посоветовать хорошее лекарство.

# Игры в

## мастерскую

### Игра-ситуация «Сдадим в починку»

**Предварительная работа.** Воспитатель, знакомя детей с работой мастеров, рассказывает им о различных мастерских, которые специально открыты в городах и поселках для того, чтобы можно было изготавливать для людей всякие нужные вещи. Если у вас не исправен зонт, то можно обратиться в мастерскую по ремонту, и мастер устранит поломку. Если вы случайно потеряли ключ, то мастер изготовит точно такой же. Если вам хочется обновить старое платье, то швейный мастер сможет помочь: он пришьет к платью новый воротник, сделает красивые манжеты, и платье станет совсем другим, новым. Если вы решили подарить знакомым свою фотографию, то мастер-фотограф к вашим услугам. Он усадит вас в удобное кресло, направит яркий свет и сделает хорошее фото. Мастерские работают целый день, некоторые из них работают даже в выходные, чтобы клиентам было удобно. Мастера: модельеры, швеи, столяры, плотники, фотографы – все они работают для людей.

Воспитатель показывает картинки с изображением труда мастеров: как они изготавливают мебель, делают фотопортреты, чинят старые изделия, шьют новые.

Затем педагог может провести экскурсию в ремонтную мастерскую.

# Сюжетно-ролевая игра-ситуация «Мелкий ремонт»

Сначала дети вместе с воспитателем готовят предметную среду: ставят ширму, отгораживая место для мастерской, ставят столики для мастеров. Заранее готовят предметы, предназначенные для ремонта: детские зонтики, полифункциональные предметы в качестве заместителей замков и ключей. На столике выставляют наборы для ремонта – молотки, гаечные ключи, отвертки, плоскогубцы.

Воспитатель побуждает детей сообщить своим товарищам-клиентам об открытии новой мастерской мелкого ремонта. Дети приходят в мастерскую со своими вещами и вступают в диалог по поводу ремонта. Педагог подсказывает им названия деталей, механизмов, оборудования.



# Игры в парикмахерскую Игра-ситуация «Салон красоты»

**Предварительная работа.** Воспитатель рассказывает детям о том, что каждый человек хочет выглядеть красиво, и для этого он может покрасить волосы в другой цвет, сделать прическу, маску для лица, ванночки для ног и для рук, маникюр и массаж. В парикмахерской все это сделать сразу бывает невозможно, поэтому люди придумали салоны красоты, в которых предлагается много разных услуг.

Еще с улицы видна реклама салона, на которой изображены красивые девушки и юноши с модными стрижками. Войдя в салон, человек становится его клиентом, которого надо обслуживать. Клиент может выбрать те услуги, которые ему необходимы. Если человек очень спешит и не может сегодня попасть на прием, то он может записаться к парикмахеру или массажисту.

Салон красоты работает с утра и до вечера, поэтому каждый желающий может попасть

К мастеру в удобное для него время. Мастера салона – умелые работники, они отлично обслуживают клиентов, используют хорошие шампуни, бальзамы, маски и кремы, поэтому клиенты любят посещать салон красоты. Мастер-парикмахер усаживает клиента в удобное кресло и становится рядом. Он осматривает волосы посетителя и предлагает сделать модную прическу.

В салоне красоты клиент может посетить массажный кабинет, солярий, фитокабинет. Администратор запишет в журнале, в какое время клиенту следует приходиться на процедуры. Если клиент опаздывает, то он звонит в салон и предупреждает о том, что не может прийти в назначенное время, и его записывают на другой день. В парикмахерских и салонах красоты постоянно расширяется перечень услуг, и это привлекает клиентов.

В подготовительный к игре период воспитатель знакомит детей с работой парикмахера, массажиста, рассказывает о работе фитобара, солярия, для этого показывает картинки на данную тему, проводит дидактические и творческие игры, рассказывает придуманные истории.

# Сюжетно-ролевая игра-ситуация «В парикмахерской»

Воспитатель наблюдает игру детей и, если видит, что она затухает, предлагает новый сюжет: в парикмахерскую, что находится за углом, пришел новый мастер, который делает хорошие прически; не пора ли постричь своих дочек? Воспитатель предлагает кому-либо из ребят стать этим новым мастером. Ребенок-мастер готовит предметную среду, прислушиваясь к совету взрослого: «Оля, а куда ты посадишь клиентов? Может быть, надо поставить специальный столик и удобное кресло? Ты готова? Тогда встречай посетителей» – и часть детей тут же переключается на игру в парикмахерскую. Дети, играющие в другие игры, например, в семью, по предложению воспитателя также могут подключиться к данной игре: «Как вы думаете, мама, наверное, тоже пойдет делать прическу к семейному празднику?»

Парикмахер предлагает различные услуги, дети-клиенты вступают с ним в диалог.

В случае затруднений педагог помогает советом, замечанием: «Хочешь помыть клиенту волосы? Только осторожнее включай кран, сначала попробуй рукой, не слишком ли горячая вода».

# Игры в

## ситуация «Как работает почта?»

**Предварительная работа.** Воспитатель рассказывает о том, что почта нужна людям для того, чтобы можно было связаться с другими людьми, поздравить открыткой или телеграммой родных и знакомых с праздником или днем рождения, рассказать в письме о своей семье, отправить деловое письмо на предприятие (на фабрику, на завод, в офис). Существуют разные виды связи: телефон, телеграф, почта, радио, Интернет. Все виды этой связи могут быть на почте: посетители разговаривают по телефону с людьми из других городов; телеграфисты телеграфируют, отправляют телеграммы; почтальоны отбирают посылки, письма, бандероли; операторы связываются через Интернет с базами почтовых данных. На почте посетителям предоставляют и другие услуги: можно заплатить за квартиру по квитанции, купить или выписать газеты и журналы. Часто на почте продают различные сопутствующие товары, открытки, конверты, книги, делают ксерокопии документов. Почтовые работники стараются обслужить всех клиентов, проверяют оформление писем, телеграмм, документов, бланков. На почте работники сортируют принятую корреспонденцию, потом поезда или самолеты доставляют почту в разные уголки нашей страны, которую а разнесут ее по домам.

Воспитатель показывает детям картинки, фильмы, читает художественную литературу по теме, проводит дидактические и творческие игры, рассказывает придуманные истории.



# Сюжетно-ролевая игра-ситуация «Работа почты»

Для того чтобы игра стала интереснее, перед ее началом следует сделать с детьми все необходимое: склеить конверты, нарезать из старых журналов цветные квадратики («открытки»), из газет – «письма», сложить стопочкой пустые листы бумаги («бланки» и «квитанции»), разложить «газеты» и «журналы», подготовить пустые коробки и пакеты для посылок и бандеролей. На занятиях и в свободное время нужно научить детей наклеивать бумажные квадратики («марки») на конверты, подписывать «адрес» и «имя». В игре можно распределить следующие роли: приемщик писем и телеграмм, сортировщик, оператор связи, почтальон, грузчик, шофер машины «Почта».

Воспитатель может предложить детям различные линии сюжета: посетители встают в очередь, по одному подходят к приемщику и сообщают, что они хотят сделать (отправить посылку, дать телеграмму, заплатить за квартиру и т. д.); сортировщик раскладывает по ячейкам корреспонденцию, а потом дает шоферу путевой лист, поясняющий куда ехать (на железную дорогу, в аэропорт); посетители ждут своей очереди на телеграфе, потом по одному проходят в кабины и разговаривают по межгороду.





# Игры в детский

## Садр-ситуация «Занятия в детском саду»

**Предварительная работа.** Воспитатель за время пребывания детей в детском саду показывает им труд сотрудников (воспитателей, поваров, прачек, заведующей, няни, методиста, уборщиц, дворников, кастелянши, музыкального руководителя и др.) в режимные моменты свободного общения детей, на специальных экскурсиях, целевых прогулках и наблюдениях. На последующих занятиях с детьми воспитатель должен использовать эти полученные впечатления и знания. Так, после экскурсии на кухню воспитатель, используя настоящие продукты, может показать, как готовят пирожки. Постепенно ребята начинают яснее представлять себе работу персонала, режим дня и воспитательный процесс в детском саду: как воспитатель утром встречает детей, приходящих с родителями из дома, как проводятся занятия, как накрывают столы к приему пищи, чем можно заниматься на прогулке, как проводятся праздники и развлечения, как дети играют, рисуют и лепят в свободные вечерние часы и встречают родителей, как воспитатели беседуют с родителями по поводу воспитания детей, и многое другое – все это часто становится содержанием самодеятельной сюжетно-ролевой игры детей.

Воспитатель, наблюдая игры детей в детский сад, сможет убедиться в том, как дети воспринимают обстановку детского учреждения, что им интересно и что им не нравится. Обо всем этом скажет сюжетно-ролевая игра.

Для побуждения к игре в детский сад воспитатель может предложить детям вспомнить, куда они недавно ходили (например, в прачечную), и предложить игру, показав игрушечную стиральную машинку и место для прачечной. Общаясь с родителями, воспитатель в присутствии ребенка старается рассказывать о том, что интересного произошло за день, стараясь подчеркнуть успехи малыша, втянуть его в разговор взрослых, предложить высказать мнение по поводу экскурсии или развлечения.

Побудить детей к игре в детский сад помогут стихи, рассказы и разные придуманные истории про детей в детском саду, а также инсценировки и дидактические игры.



# Сюжетно-ролевая игра-ситуация

## «День в детском саду»

Воспитатель наблюдает за игрой детей и предлагает им сделать новый поворот в сюжете: мамам пора вести детей в детский сад. Ребята, выступая в роли родителей, ведут в детский сад своих детей-кукол или сами играют роли и воспитателей, и мам, и детей. Воспитатель может подключиться к детской игре в качестве ребенка, задавая тон игре, помогая распределять роли, ладить в игре, обогащать ее содержание введением новых сюжетных линий.

В игре можно отражать любые режимные моменты детского сада: встречу детей, прогулку, сон, занятия, игры. Создавая предметную среду, дети осознают, что некоторые атрибуты можно сделать своими руками (построить живой уголок с обитателями – мелкими игрушками; соорудить физкультурный турник; сделать площадку для прогулок). Руководя игрой, воспитатель должен понять, что важно вовлекать детей в ролевые диалоги, побуждать к взаимодействию друг с другом.