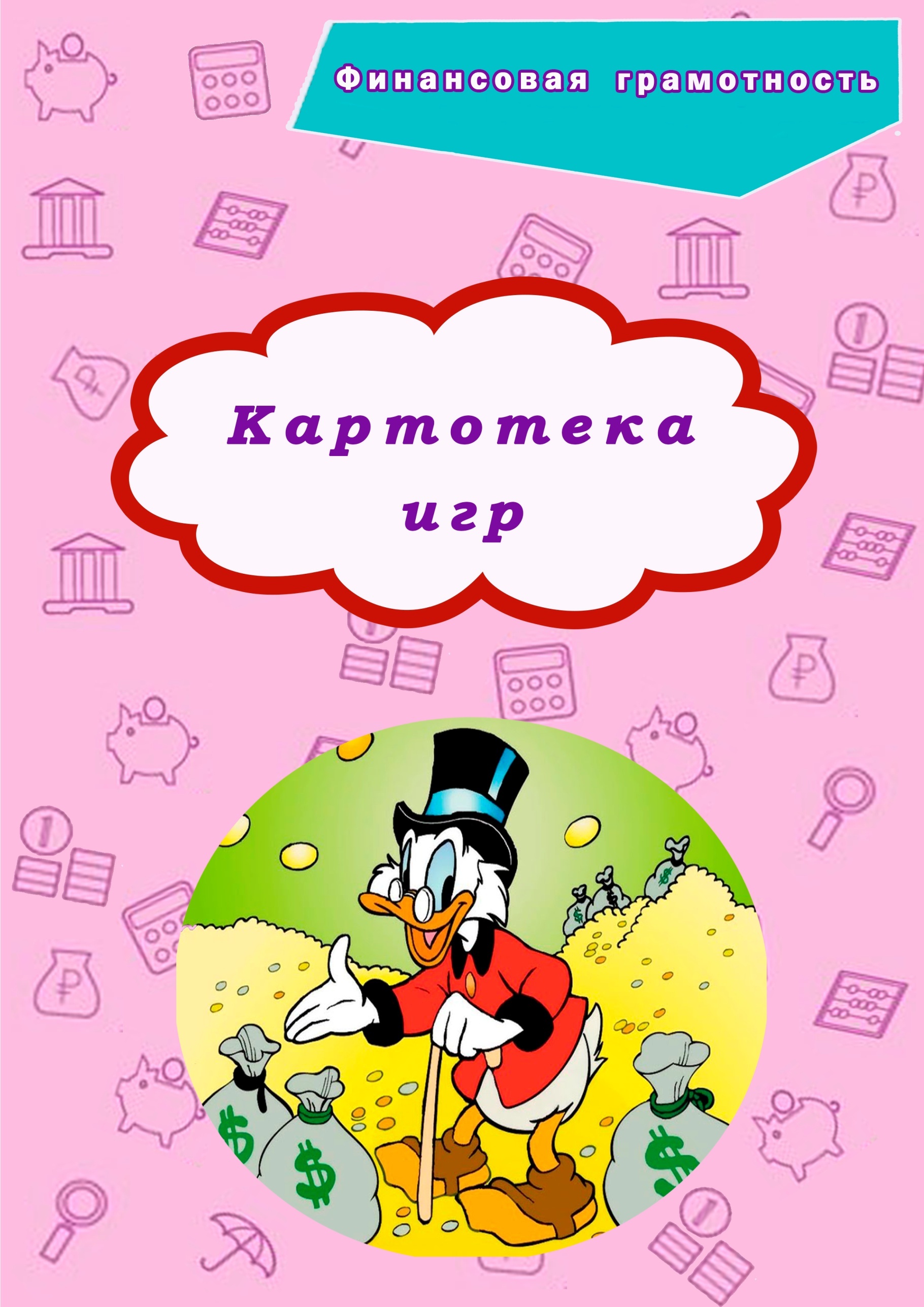
****

**Дидактические игры**

**Игра «Разложите товар»**

***Цель:*** обучение детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов.

***Ход игры***

Перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

*Задание 1*. Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

*Задание 2.* Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо — молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.

**Игра «Умелые руки»**

***Цель***: воспитание бережного отношения к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально использовать вещи, бывшие в употреблении.

***Ход игры***

Детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении. После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.

**Игра «Не ошибитесь»**

***Цель***: закрепление знаний детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.

***Ход игры***

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: мама дает ребенку деньги; ребенок идет по улице с пустой котомкой; ребенок входит в магазин; стоит у кассы; берет хлеб у продавца; идет домой с наполненной сумкой.

*Задание 1.* Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенного на них.

*Задание 2.* Составить коротенький рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

**Игра «Что важнее?»**

***Цель***: закрепление умений ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

***Ход игры***

В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

*Задание 1.* Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши.

*Задание 2.* Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

*Задание 3.* Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

**Игра «Чей труд важнее?»**

***Цель***: закрепление знаний детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленности.

***Ход игры***

Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж спит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

*Задание 1.* Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента, продавец отпускает товар покупателю).

*Задание 2.* Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия человека, которые имеют двойную функцию. Например, женщина стирает белье — это может быть и мама, и сотрудница прачечной; человек копает землю — это может быть и папа, и садовник.

**Игра «Кому что нужно»**

***Цель***: закрепление знаний детей о предметах труда людей разных профессий.

***Правила***: разложить карточки в соответствии с профессией человека.

***ТСО:*** карточки с изображениями людей разных профессий (Повар, Портной, Художник, Учитель, Столяр, Врач) и орудий труда (швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля).

**Игра «Угадай, где продаются»**

***Цель***: обучение детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются; развить умение обобщать группы предметов.

***ТСО:*** картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т.д.

***Содержание***: Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, мебели и т.д. Выкладывают их перед соответствующей сюжетной картинкой, где нарисованы магазины «Мебель», «Овощи», «Супермаркет» и др. Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются

**Игра «Какой товар лишний?»**

***Цель***: закрепление у детей понятия «товар».

Задачи: продолжать формировать у детей представление о товаре. Учить выбирать товары по необходимости. Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

***Ход игры***

Раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждый играющий выбирает то, что хотел бы купить. Предложить каждому ребенку выбрать тот товар, без которого он может обойтись. Почему?

**Игра «Что сколько стоит»**

***Цель***: знакомство с понятием «цена».

***Задачи***: Дать представление о том, что каждая вещь имеет свою стоимость (или цену). Цена зависит от качества товара, производителя, сезона продажи (зимой овощи и фрукты дороже).

***Ход игры***

Отобрать карточки с товарами, стоимостью до 10 рублей. Покупатель выясняет, сколько стоит товар, а продавец определяет цену каждого товара (либо по числам, либо по точкам, если не знает цифр).

*Вариант*: выложить на полки товар с одинаковой стоимостью.

**Игра «Дорого – дешево»**

***Цель***: знакомство с понятиями «дороже/дешевле».

***Задачи***: Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость. Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно. Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие). Закрепить умение находить товары дешевле (дороже).

***Ход игры***

Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже.

Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами.

Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

**Игра «Надо» и «хочу»**

***Цель***: формирование умения у детей разделять реальные потребности и свои желания.

***Задачи***: Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров. Сформировать представление о том¸ что желание и реальная потребность не совпадают.

Дать детям представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить».

***Ход игры***

Ребенку предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «надо» и «хочу». Обсудите выбор ребенка, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «хочу», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии).

**Игра «Какое слово лишнее?»**

***Цель***: Развить умение определять «лишний» предмет, выделяя общий признак других.

***Материал***. Карточки с изображением четырех предметов, из которых один лишний.

Рубль, Франк, марка (в монетах), рубль (банкнота).

Кофта, машина, кольцо, солнце.

Магазин, ларек, палатка (рыночная), жилой дом.

Цена, товар, деньги, ночь.

***Ход игры***

Ребенку предлагаются четыре картинки с изображенными на них определенными предметами. Чтобы найти лишний предмет, ребенок объединяет три предмета по какому-либо признаку. Назвав лишний предмет, ребенок объясняет свой выбор.

**Игра «Наоборот»**

***Цель***: научить самостоятельно, находить (подбирать) противоположные по смыслу слова.

***Материал***: Подбор слов (дорого – дешево, ленивый – трудолюбивый, экспорт – импорт, много – мало, покупатель – продавец и т. д.)

***Ход игры***

Воспитатель называет слово, а ребята называют противоположное. Выигрывает тот, кто быстро и правильно находит нужное слово. Затем ведущим становится ребенок.

**Игра «Продолжи предложение»**

***Цель***: развить умение выполнять ранее принятые условия при составлении рассказа.

***Материал***. Картинки экономического содержания; покупка товара в магазине, на рынке, изготовление товара и т. д.

***Ход игры***

Взрослый сообщает условия игры. В каждом предложении «живут» экослова: покупатель, продавец, деньги, покупка, цена, товар, рынок, обмен и др. Ребенок рассматривает картинки и продолжает рассказ, начатый взрослым:

- Мне понравилась игрушка в магазине….

- Муха-цокотуха покупала на рынке самовар….

**Игра «Товары – услуги»**

***Цель***: закрепить умение отличать товар от услуг, которые предоставляет учреждение; воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение к людям разных профессий.

***Ход игры***

1–й вариант. Детям предлагается взять картинку и ответить товар это или услуга.

2–й вариант. Дети делятся на две разные команды: одни называют профессию, а другие говорят какие услуги, предоставляют люди этой профессии.

**Игра «Кафе «Вкусно и полезно»**

***Цель***: расширить знания детей о потребностях человека в пище, учить сравнивать вкусные и полезные продукты, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

***Материал***: меню с изображением продуктов питания.

***Ход игры***

Воспитатель «приглашает» детей в кафе. У каждого на столике лежит меню с изображением продуктов питания. Предлагается сделать заказ самых вкусных и полезных продуктов, назвать их и сравнить, какие из них можно часто употреблять в пищу, а какие редко и почему.

**Игра «Кто, чем занимается?»**

***Цель***: закрепление знаний детей о профессии, обогащение глагольного словаря детей, развитие внимания, ловкости.

Никогда мы не забудем,

Что умеют делать люди.

**Ход игры**

*Вариант 1.* Бросая или прокатывая мяч ребенку, воспитатель называет профессию, а ребенок, возвращая мяч воспитателю, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии

*Вариант 2.* Воспитатель называет глагол, а ребенок профессию ( продает- продавец)

**Игра «Кто что делает?»**

***Цель***: Расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

***Материал***: Карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир). Трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.)

***Ход игры***

Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

*Вариант*. Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

**Игра «Товарный поезд»**

***Цель***: закрепить знания детей о месте изготовления товара; классифицировать товар по месту производства.

***Материал***. Карточки с изображением товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами.

***Ход игры***

Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты – продукция мясокомбината, молочные продукты – продукция молокозавода и т. д.

*Вариант*. Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – фабрика игрушек и т. д.

**Игра «Маршруты товаров»**

***Цель***: развивать у детей умение различать товары по их принадлежности к определенной группе (бытовая техника, промышленные товары, мебель, сельхозпродукты и др.)

***Материал***. Картинки с изображением товаров или реальные предметы и игрушки, таблички с названием магазинов: «Одежда», «Мебель», «Бытовая техника», «Сельхозпродукты» и т. д.

***Ход игры***

Каждый ребенок выбирает карточку-картинку, называет, что на ней нарисовано, и определяет, в какой магазин можно увезти этот товар. Выигрывает тот, кто правильно подберет карточки к табличкам с названием магазина.

**Игра «Профессии»**

***Цель***: формировать представление о содержании деятельности людей отдельных профессий об их орудиях и продуктах труда; воспитывать уважение к людям, умеющим трудиться.

***Ход игры***

*1-й вариант.* Детям предлагаются карточки с изображением людей разных профессий. Они должны подобрать орудия труда;

*2-й вариант*. Дети подбирают не только орудия труда. Но и называют продукт труда.

**Игра «Какие бывают доходы?»**

***Цель***. Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

***Материал***. Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

***Ход игры***

Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

**Игра «Дороже – дешевле»**

***Цель***: формировать знания детей о разных видах товаров, их классификации; учить использовать жизненный опыт в анализе стоимости товаров и применять при этом арифметические действия, раскладывая в последовательности от дорогого к дешёвому и наоборот;

***Ход игры***

*1–й вариант.* Дети должны расположить карточки по мере возрастания цены на товар и наоборот

*2–й вариант.* Дети раскладывают по две карточки и с помощью знаков определяют, какой из товаров «дороже», а какой «дешевле».

*3–й вариант.* Детям на выбор предлагается выбрать одну из карточек и сказать, почему именно этот товар нужно купить в первую очередь.

**Игра «Что можно купить, что нельзя»**

***Цель***: формировать у детей желание экономно относиться к природным ресурсам.

***Ход игры***

*1–й вариант.* Дети называют те предметы, которые можно купить и те, которые купить нельзя;

*2–й вариант.* Дети называют объекты природного мира, как человек использует их, и предметы рукотворного мира, называя профессию людей, которые эти предметы производят.

**Игра «Назови монету»**

***Цель***. Расширить представления детей о разнообразии названий денег в художественных произведениях.

***Материал***. Сказки «Малыш и Карлсон», «Приключения Пиноккио», «Али-Баба и сорок разбойников» и др. «Портреты» сказочных героев.

***Ход игры***

Дети рассматривают иллюстрации, вспоминают содержание сказок. Через игровую ситуацию определяют название денег, которыми пользуются герои сказок. Например, Карлсон покупает Малышу щенка, имея несколько эре. Буратино (Пиноккио) покупает билет в театр на четыре сольдо. Али-Баба и сорок разбойников владеют динарами и т. д.

**Игра «Советы покупателю»**

***Цель***: учить детей находить выход из экономической ситуации, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

Воспитатель приводит детям различные экономические ситуации и просит их разрешить. За каждое правильное решение дается фишка, выигрывает тот, кто набрал максимальное количество фишек.

*Ситуация 1.* Когда выгоднее покупать шубу: зимой или летом? Почему?

*Ситуация 2.* На рынок привезли яблоки. Продавцу Свете яблоки доставили свежие, большие, с красными боками, а продавцу Косте яблоки привезли маленькие, сморщенные. Цена на них одинаковая. У кого яблоки купят быстрее?

*Ситуация 3.* Мальчик Миша решил навестить свою больную бабушку и купить ей бананы. В магазине они стоили 3 тысячи, а на рынке — 2 тысячи. Где Миша купит бананы? Почему?

*Ситуация 4.* Если цены на молоко стали выше, что произойдет с ценами на продукты из него?

*Ситуация 5.* Когда будут дешевле яблоки и груши: летом или зимой? Почему?

*Ситуация 6.* На что расход денег будет больше: на покупку машины или билета на поезд?

**Игра «Какие ошибки допустил художник?»**

Детям предлагают внимательно рассмотреть картинки, на которых изображены представители различных профессий с предметами, не принадлежащими данной профессии:

– художник, стоящий у мольберта с половником (кисти для рисования);

– повар с кистями для рисования (половник);

– врач с автомобилем такси (градусник);

– портной со скрипкой в руке (швейная машинка);

– водолаз с градусником (акваланг);

– парикмахер с пилой (фен);

– строитель с тортом (молоток);

– водитель с лейкой (автомобиль);

– садовник с феном (лейка);

– музыкант с парикмахерскими ножницами (скрипка).

Просим детей ответить на вопрос «В чем ошибся художник?» и вернуть каждому представителю профессии его инструменты и предметы.

**Сюжетно-ролевые игры**

**Сюжетно-ролевая игра**

**«Библиотека», «Книжный магазин»**

**Цель**: содействие финансовому просвещению и воспитанию детей дошкольного возраста, создание необходимой мотивации для повышения их финансовой грамотности.

**Задачи:**

***Образовательные:*** отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки,

***Развивающие*:** самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

**Активизация словаря:** библиотекарь, формуляр.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игр**:

* Экскурсия в библиотеку, книжный магазин» с последующей беседой. Беседа о труде работников библиотеки, продавцов книжного магазина.
* Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг.
* ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
* Рисование: Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений
* Ручной труд: Изготовление карманчиков в книгах и формуляров.
* Работа с родителями: мастерская по ремонту книг-дети совместно с родителями.

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** библиотекарь, читатели, книги, картотека, книжные полки

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:**

* Оформление формуляров читателей.
* Приём заявок библиотекарем.
* Работа с картотекой.
* Выдача книг.
* Читальный зал.

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** В библиотеке, книжном магазине много книг, они стоят на полках. В библиотеке всегда очень тихо. В читальном зале читатель может сам выбрать книгу, сесть за стол и почитать, переписать на память стихотворение.

Библиотекарь выдает книги на дом, записывает в специальную карточку – формуляр – имя и фамилию читателя и домашний адрес. Книги читатель возвращает через несколько дней и берет другие.

Библиотекарь и читатель уважают друг друга, вежливы. Библиотекарь советует, что почитать, какую книгу получили недавно, что можно взять для детей.

Дома книги читают своим детям. Обращаются с книгами очень аккуратно, не рвут, не бросают, возвращают в библиотеку вовремя

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):**

Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды):** формуляры, книги, картотеки. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа» «Семья» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Детский сад»**

**Цель:** Создание условий для закрепления знаний содержании трудовых действий сотрудников детского сада

**Задачи:**

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

***Развивающие*:** самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.

**Активизация словаря:** заведующая, родители, методист, музыкант, инструктор.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя.
* Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников детского сада.
* Экскурсия - осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе музыкального руководителя (физ. рук.).
* Экскурсия-осмотр медицинского кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей.
* Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.
* Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек.
* Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду».
* Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петрушки сценок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок».
* Подбор и изготовление игрушек для ролей муз.работника, повара, помощника воспитателя, медсестры.

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** воспитатель, младший воспитатель, логопед, заведующая, повар, музыкальный руководитель, инструктор по физическому воспитанию, медсестра, врач, дети, родители.

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:** воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры… Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду… Логопед занимается с детьми постановками звуков, развитием речи… Музыкальный руководитель проводит музыкальное занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «На музыкальном занятии», «На физкультурном занятии», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная

и столовая, наборы для уборки, медицинские инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Школа», «Семья», «Поликлиника» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Дом моды»**

**Цель:** Создание условий для актуализации знаний деятельности дома моды.

**Задачи:**

***Образовательные*:** расширить и закрепить знания детей о работе в доме моды, швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда

***Развивающие*:** способствовать созданию для задуманного игровую обстановку, формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

**Активизация словаря:** модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Экскурсия в швейное ателье, в костюмерную детского сада.
* Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии.
* Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду).
* Беседа о труде работников ателье.
* Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа
* Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук».
* ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
* Рассматривание журналов мод.
* Изготовление альбома «Образцы тканей».
* Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?.
* Аппликация «Кукла в красивом платье».
* Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?»
* Ручной труд: Ручной труд «Пришей пуговицу».
* Работа с родителями: изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** Модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:** 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.

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «Дочка участвует а конкурсе красоты», «Открывается магазин «Одежда», «Платье для Золушки», Игра-путешествие

«Королевство красивых вещей», «Ателье для игрушек»

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.

Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Кафе»**

**Цель:** создание условий для актуализации знаний детей о деятельности кафе, о трудовых действиях сотрудников кафе и о результатах деятельности.

**Задачи:**

**Образовательные:** знакомить детей с профессиями повара, кулинара, официанта. Знакомить с правилами правильного питания. Дать информацию о вредной и здоровой пище.

**Развивающие:** самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

**Воспитательные:** воспитывать заботливое отношение друг к другу, умение заботиться о себе, о своем организме (здоровое питание).

**Активизация**

**словаря:** повар, официант, администратор, посетители, здоровое питание.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Экскурсия на кухню детского сада наблюдение за работой повара, няни.
* Наблюдение за приготовлением еды поваром, дома за мамой на кухне.
* Беседа о труде работников столовых, кафе. О том, что готовит мама.
* Чтение художественной литературы: «Кем быть?»
* Использование ИКТ-технологий - познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) видеофильм о работе сотрудников столовой.
* Интерактивные дидактические игры «Приготовь блюдо»
* Рисование «Кто готовит вкусную еду»
* Рассматривание фотоиллюстраций о продуктах питания, о приготовлении блюд.

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** повар, кулинар, грузчик, официант, посетители кафе, столовой.

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:** в столовой

стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя.

Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек.

В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют.

Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «День рождение», «Юбилей бабушки», «Буратино в гостях у детей», «В гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригасить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная Детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»**

**Цель**: создание условий для актуализации знаний о деятельности парикмахерской, о работниках парикмахерской и о результатах труда.

**Задачи**:

***Образовательные***: расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера.

***Развивающие***: способствовать созданию для задуманного игровую обстановку, формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные***: воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Посещение детьми парикмахерской с родителями.
* Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской.
* Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.
* Рассматривание альбома с образцами причесок.
* Дидактическая игра «Причешем куклу красиво»
* Прогулка к ближайшей парикмахерской.
* Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** Парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:** Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «Приглашение на день рождение», «В гостях у Рапунцель», «В гостях у Варвары-красы, длинной косы».

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Детский сад» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника»**

**Цель**: создание условий для актуализации знаний о деятельности поликлинники, о трудовых действиях работников поликлинники.

**Задачи:**

***Образовательные*:** расширить и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.

***Развивающие*:** развивать умения самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

**Активизация словаря:** окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Экскурсия в медицинский кабинет детского сада.
* Наблюдение за работой медсестры, врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).
* Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.
* Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.
* Просмотр видеофильма о работе врача. Беседа после просмотра фильма.
* Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)
* Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»
* Кукольный театр «Доктор Айболит»
* Чтение литературных произведений о работе врача: (Б. Житков «Обвал», С.Маршак «Ледяной остров» Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».)
* Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Ясочка простудилась»
* Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу».
* Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.
* У больной Ясочки».
* Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед.карточки, талоны и т.д.)

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные

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

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

**Врач-окулист** – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки. Больные покупают очки в аптеке (без линз).

**Врач «ухо-горло-нос»** смотрит горлышко, язык, уши. Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иголок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки (вата), бланки для рецептов, сумочка для врача с крестом.

Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа», «Детский сад», «Зоопарк», «Путешествие» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»**

**Цель:** создание условий для актуализации знаний о деятельности салона красоты, о трудовых действиях работников салона красоты и о результатах их труда.

**Задачи:**

***Образовательные*:** расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера в «Салоне красоты».

***Развивающие*:** развивать умения самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

**Активизация словаря:** парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера.
* Рассматривание журналов, альбома с образцами причесок.
* Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую».
* Экскурсия в парикмахерскую.
* Наблюдение за работой мастера.
* Чтение рассказов Б.Житкова «Что я видел», С.Михалкова «В парикмахерской»
* Использование ИКТ-технологий – видеофильмы, дидактические игры.
* Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески.
* Собрать атрибуты для игры: использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней. Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем» «Для чего эти предметы». «Причешем куклу красиво»
* Просмотр видеофилмов, слайдов о работе парикмахерской, салона красоты (использование ИКТ-технологий)
* Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.
* Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, перелинки, полотенца, чеки, деньги)

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты, мастер маникюра, мастер косметического кабинета,

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:** кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги.

Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причесывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало. Мастер мужского зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу.

Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.

Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «Мастер маникюра», «Мастер косметического кабинета», «Парикмахерская для зверей»

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** Накидка для посетителей, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы пластмассовые, фен маленький (или игрушечный), флаконы из-под духов, дезодорантов, баночки пластмассовые от кремов, красок, бигуди, машинка для стрижки волос, зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Дом. Семья»**

**Цель:** создание условий для формирования представлений о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах.

**Задачи:**

***Образовательные*:** побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.

***Развивающие*:** развивать умение для самостоятельного создания игровой обстановки. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.

**Активизация словаря:** родственники.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа.
* Задание детям: узнать дома о труде родителей.
* Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала.
* Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся».
* Рассматривание семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?».
* Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома».
* Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки.
* Изготовление с детьми атрибутов к игре.

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:** Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать.

Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день» и др.

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды):** внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Строительная компания»**

**Цель**: создание условий для формирования представлений о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях и результатах т руда.

**Задачи:**

***Образовательные*:** формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; Строить модель по схеме.

***Развивающие*:** самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

**Активизация словаря:** строитель, каменщик, крановщик.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Экскурсия на стройку. Беседа со строителями
* Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию.
* Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
* Беседа о технике безопасности на стройке.
* Рассматривание иллюстраций, фотографий о стройке, о знаменитых строителях нашего города
* Дидактическая игра: «Инструменты»
* Рисование на тему «Строительство дома».
* Напольные строительные игры: лего, кубики, модули.
* Ручной труд: Изготовление атрибутов для строительных игр.

**Определение** **основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры:** «Строительство». Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта. Строят дом, заборчик, дорожку из кубиков, кирпичиков.

Строят гараж для машины. Строят дом для кукол, украшают его.

Строят детский сад, башню, мост по которому потом поедут машины. Делают перекрытия. Строят пароход.

Строят дорогу, мост через реку. Строители работают дружно, не ссорятся, строят красиво.

Строительство города: дома, магазины, больница, театр. Рабочие строят дома из блоков, кирпичей, панелей, досок. Проводят отопление, электричество. Возле домов сажают деревья, делают тротуары, дороги.

Строительство улицы: с двух сторон дороги стоят дома, по дороге едут машины.

Строим гараж: в нем поместятся много разных машин.

Строим космическую ракету, военный катер, туристический пароход, рыболовецкое судно и т.д.

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «Строительство улицы», «Строим гараж», «Строим космическую ракету», «Строим военный катер», «Строим туристический пароход», «Строим рыболовецкое судно»

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** Строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Детский сад» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет»**

**Цель:** создание условий для формирования представлений о деятельности супермаркета, о трудовых обязанностях работников супермаркета и о результатах труда.

**Задачи**:

***Образовательные*:** расширить знания детей о работе продавца в магазине.

***Развивающие*:** развивать умение самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца. Вызвать у детей интерес к профессии продавца.

Формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения

**Активизация словаря**: продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине.
* Просмотр видеофильма о работе продавца. Беседа с детьми.
* Этическая беседа о поведении в общественных местах.
* Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»
* Рассказ воспитателя о профессии продавца.
* Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д.
* Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.
* Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.
* Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».
* Рисование «Магазин продуктов»
* Лепка «Овощи-фрукты для магазина»
* Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.)-ручной труд.

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры(игровые действия:** Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

В магазине работает продавец, продает хлеб, молоко, овощи, фрукты, конфеты. Продукты взвешивают на весах. Продавец вежливо разговаривает с покупателями. Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.

Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки.

Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар.

Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть.

Магазин готовой одежды – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом.

Магазин посуды – выбираем посуду, какую нам надо, правильно называем ее.

Магазин тканей – правильно называем ткань, которую хотим купить. Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей.

Магазин обуви – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее. Продавец вежлив с покупателями.

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды:** Весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие), стеллажи для продуктов (из коробок).

Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа» «Путешествие» и т.д.)

**Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»**

**Цель:** создание условий для актуализации знаний детей о деятельности зоопарка и о трудовых действиях сотрудников зоопарка

**Задачи:**

***Образовательные*:** расширять знания детей о диких животных: Обогатить и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и их повадках и условиях содержания в неволе.

***Развивающие*:** развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

***Воспитательные*:** воспитывать уважение к труду работников зоопарка. Воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

**Активизация словаря:** зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии, сумчатые.

**Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры:**

* Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе.
* Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живется животным.
* Чтение литературных произведений о животных: С.Я.Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др. Заучивание стихотворений о диких зверях.
* Рассматривание иллюстраций о зоопарке, о диких животных.
* Лепка «Звери зоопарка»
* Рисование «Что я видел в зоопарке»
* Конструирование из строительного материала зоопарка, клеток для животных. Изготовление с детьми атрибутов к игре.
* Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит».
* Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк»

**Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре:** строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

**Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры**: Строители строят зоопарк: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Кормление зверей, дрессировка зверей. Экскурсовод рассказывает посетителям о животных. Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение больным зверям, дает им лекарства

**Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры:** «Путешествие в Африку за животными», «Путешествие на Северный полюс за животными».

**Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры):** учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности

**Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды):** Крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги. Фигурки зверей по зонам проживания (Севера, Африки, пустыни, лесов), вольеры или клетки из коробок, силуэты деревьев, шишки, ракушки, камушки, таблички с названиями животных, птиц, инвентарь для ухода за животными (ведерко, совочек, веничек). Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа», «Ветеринарная лечебница», «Путешествие» и т.д.)

<https://ds3nkz.edu.yar.ru/lichnie_stranitsi_pedagogov/stranitsa_vospitatelya_askerovoy_aidi_usmanovni/ya___vospitatel/metodicheskaya_tema.html>