

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО  
РУКОВОДСТВУ СЮЖЕТНО –  
РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

составитель: Шаганова Т.Е.,  
старший воспитатель

с.Туринская Слобода, 2022

## Введение.

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

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

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

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

### **Принципы организации сюжетной игры:**

1. воспитатель должен играть вместе с детьми, заняв позицию «играющего партнера, который умеет интересно играть».
2. воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.
3. при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам - взрослому или сверстнику.
4. на каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен включать моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создания условий для самостоятельной игры дошкольника.

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

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

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

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

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

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

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

***Прямые приемы руководства:***

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

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

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

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

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

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

3 - задачи формирования *взаимоотношений*.

4 - задачи формирования *самостоятельности и творчества*.

Эти задачи решаются 4 компонентами комплексного руководства:

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

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

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

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

### **Задачи и методика руководства сюжетно-ролевой игрой в разных возрастных группах**

#### ***Ранний возраст.***

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

- показ способов действий с предметами, сопровождающиеся речью взрослого

- совместные с воспитателем игровые действия

- включение воспитателя в игру ребенка (для решения определенных игровых задач)

- демонстрация, обучение использованию в игре предметов-заместителей, прорисованных маркеров игрового пространства, воображаемых предметов

- применение активизирующего диалога воспитателя с ребенком

- подсказывающие вопросы

Приемы косвенного руководства.

- подбор игрушек с определенными свойствами

- рассматривание предметов обихода и предметов ближайшего окружения, беседа о их назначении

- наблюдение за действиями взрослых, пользующихся предметами обихода и предметами ближайшего окружения

- разнообразные небольшие поручения ребенку (принеси стул, повесь полотенце на крючок)
- подключение малыша к посильному участию в трудовых действиях (уборка игрушек, вещей)
- рассматривание предметных картинок, небольших сюжетов и иллюстраций
- создание готовой игровой обстановки (подсказывающей ситуации – куклу и чашку кладут рядом)
- изменение знакомой игровой ситуации (замена игрушек, добавление новых)
- постановка педагогом проблемной ситуации

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

### ***Младший дошкольный возраст.***

#### Приемы прямого руководства.

#### ***Вторая младшая группа***

Обучение способам игрового отражения действительности:

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

#### ***Средняя группа***

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

#### Приемы косвенного руководства.

Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:

- внесение в занятия по ознакомлению с окружающим ярких образов и впечатлений

- экскурсии, наблюдения, встречи с людьми определенных профессий, сопровождающиеся беседой с детьми
- создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношения с окружающими (поручения)
- чтение художественных произведений, драматизация сказок
- наблюдение за играми других детей
- напоминания об интересных фактах из жизни.

Организация предметно-игровой среды

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

Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:

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

Организация воспитателем игр обучающего характера:

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

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

- поощрение
- привлечение в игру малоактивных детей.

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

### **Старший дошкольный возраст.**

Приемы прямого руководства.

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

#### Приемы косвенного руководства.

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

Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:

- создание предметно - игровой среды (тематические игровые уголки, характерные для младшего и среднего возраста – «Больница», «Парикмахерская», где характерным образом расположено игровое оборудование и игрушки, не свойственны для старшего возраста)
- расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами,
- включение с среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок,
- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Помощь взрослому:

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

**Вывод:** к пяти годам дети умеют самостоятельно организовать сюжетно-ролевую игру – выбрать тему, создать условия, выполнять соответствующие

игровые действия и правила поведения. Педагог использует в основном косвенные приемы руководства игрой.

#### УСЛОЖНЕНИЕ ТЕМАТИКИ СЮЖЕТНЫХ ИГР ПО ВОЗРАСТАМ:

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

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

Ознакомление с окружающим	Обогащение игрового опыта детей	Создание предметно-развивающей среды	Активизирующее общение педагога с детьми.
<p>- рассматривание картинок из серии «Профессии», иллюстраций в альбомах, где изображены медработники разных специальностей: хирурги, отоларингологи, окулист, терапевт.</p> <p>- беседы с детьми о работе врачей</p> <p>- расширять знания детей о работе врачей разных специальностей.</p> <p>- познакомить с основным номером вызова врача «03».</p> <p>- экскурсии в кабинет врача в д/с</p> <p>- познакомить с содержанием труда врача «Скорой помощи»;</p> <p>- оценить важность, качество труда;</p> <p>- наблюдать взаимоотношения между врачом и медсестрой, врачом и пациентом.</p> <p>- просмотр мультфильмов, худ.</p>	<p>Упражнения на развитие творческого мышления и воображения:</p> <p>- д/упр.» Потому что...»</p> <p>- д/упр. «Составление рассказа»</p> <p>- составление цепочки предложений, в результате которых получается небольшой рассказ о различных ситуациях, связанных с работой доктора.</p> <p>- решение проблемных ситуаций</p> <p>- побуждать ставить игровую задачу, разнообразить сюжет игры.</p> <p>- игры-драматизации сказок, мультфильмов «Айболит», «Прививка»;</p> <p>- драматизации придуманных детьми сказок, рассказов.</p> <p>- взятие роли на себя с целью обучения игровым действиям.</p> <p>- игры-диалоги</p>	<p>- внесение иллюстраций с изображением работы врачей разных специальностей.</p> <p>- внесение детских книг.</p> <p>- изготовление медицинских шапочек из белой бумаги по типу оригами.</p> <p>- внесение модулей с изображением кабинета доктора.</p> <p>- постройка из модулей машины «Скорой помощи».</p> <p>- чемоданчик доктора с набором инструментов для врачей различных профессий.</p> <p>- имитатор «мигалки» спец-сигнала; руль для «скорой</p>	<p>Вопросы к детям:</p> <p>- Вы кто?</p> <p>- А что вы лечите?</p> <p>- А это больно?</p> <p>На активизацию общения с детьми:</p> <p>- А вы, к какому врачу пришли?</p> <p>- А что с вами случилось?</p> <p>Постановка проблемной ситуации для обогащения сюжета игры.</p> <p>- в парке стало плохо пожилому человеку. Что делать? Как вызвать врача?</p>

<p>Литер. Чуковский «Айболит», И. Пришвин «Человек заболел», Барто «Прививка».</p> <p>- заучивание наизусть стихов, поговорок по теме. - беседы о здоровом образе жизни.</p> <p>- ситуативные беседы на тему: «Как бы ты поступил, если бы»... <i>(бабушке внезапно стало плохо; кто-то из детей попал во дворе в опасную ситуацию и т. п.)</i></p>	<p>«разговор по телефону» - учить общаться по телефону, вести диалог, умение задавать вопросы, отвечать на них.</p> <p>- обучающие игры - диалоги: врач- больной, врач- медсестра.</p> <p>- игры образного плана «Угадай, кто к нам пришёл?»</p> <p>- настольные игры «Кому что нужно для работы?», «Профессии», «Испорченный телефон».</p> <p>- п/и «Перенести предметы», «Парный бег», «Перенести раненого» - развиг. Быстроту, ловкость, согласованность действий.</p>	<p>помощи».</p>	
---	---	-----------------	--

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

Средняя группа

Больной вызывает такси:

- Здравствуйте!
- Здравствуйте!
- Я хотела бы вызвать такси.
- Назовите, пожалуйста, адрес.
- Улица Ленина, дом 19.
- Куда вы едете?
- В больницу.
- Сейчас найду машину и перезвоню.
- Раздается звонок телефона

- К вам подъедет белый мерседес № 5-5-5 через 3 минуты. Стоимость вашей поездки составит 100 рублей, выходите.

- Спасибо!

- Садится в машину.

«Больной»: Здравствуйте!

«Водитель»: Куда вам надо ехать?

«Больной»: В больницу

«Водитель»: Приехали.

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

- Подходит к регистратуре.

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

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

- Пока врач принимает пациентов, посетители ждут своей очереди.

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

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

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

«Больной» уходит в аптеку покупать лекарство.

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

### **«Аптека»**

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

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

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

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

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

Воспитатель: уже поздно, пациентов не осталось, всех вылечили. Врачи снимают халаты и расставляют по местам медицинское оборудование.

Родители, возьмите рецепты и зайдите в аптеку за лекарствами и витаминами. Нужно отвезти детей домой и уложить в кровати.

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

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

Подготовительная группа.

1 вариант:

«Читатель» приходит в библиотеку: Здравствуйте!

«Библиотекарь»: Здравствуйте!

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

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

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

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

«Читатель»: называет имя, фамилию и адрес.

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

«Читатель»: Спасибо. До свидания!

«Библиотекарь»: Приходите к нам ещё.

2 вариант:

«Читатель»: Добрый день!

«Библиотекарь»: Здравствуйте! Что желаете почитать?

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

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

«Читатель»: Рассказы.

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

«Читатель»: О животных.

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

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

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

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

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

Подготовительная группа

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

Воспитатель: Мы заблудились, как быть?

Дети: не знаем.

Воспитатель: Я знаю, что надо делать.

Дети: что?

Воспитатель: нужно позвонить в МЧС.

Дети: мы не знаем номер телефона.

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

(воспитатель берет на себя роль диспетчера)

Диспетчер: Алло! Здравствуйте! Расскажите, что случилось.

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

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

Дети: в Лембю.

Диспетчер: Передо мной карта местности, не беспокойтесь, я помогу вам найти дорогу. В южной стороне протекает речка, вам надо к ней выйти.

Оглянитесь вокруг, понаблюдайте за природой и найдите где у вас юг.

Дети: как найти юг?

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

Дети: здесь нет ягод

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

Дети: Вокруг одни поганки, мы запутались.

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

Дети: да, есть муравейник!

Диспетчер: Идите в сторону муравейника.

Дети: Спасибо. Идем.

Диспетчер: Что вы видите впереди?

Дети: Река.

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

Дети: мы слышим шум машин.

Диспетчер: идите в сторону шума машин.

Дети: Мы видим дорогу. Ура!

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

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

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

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

### **Руководство сюжетно – ролевой игрой «Автомастерская»**

Старшая группа.

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

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

2. Организовать развивающую среду для активной самостоятельной творческой игры детей на тему автомастерской (атрибуты, схемы – алгоритмы, тематические альбомы);

3. Пробудить игровое творчество детей, желание вносить в игру новое.

4. Упражнять детей в придумывании новых сюжетов, ролевых диалогов, элементов игровой обстановки;
5. Учить использовать в игре разнообразные постройки и предметы, связанные с автомастерской;
6. Учить детей самостоятельно договариваться друг с другом об общем игровом замысле.
7. Стимулировать детей к созданию и использованию в игре игрушек – самоделок (самодельные талоны на бензин, продукты для кафе, водительские удостоверения, макеты диагностических приборов и пр.);
8. Поощрять умение детей общаться по поводу игры (называть свою роль, определять словесно изображаемые события).

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

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

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

Основной сюжет:

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

Ход игры:

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

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

Автослесарь: Здравствуйте, что случилось?

Водитель: Мой автомобиль неисправен: плохо работает мотор.

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

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

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

Водитель: Спасибо.

Водитель «едет» на Заправочную станцию.

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

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

Работник АЗС заправляет а/м.

Водитель: Спасибо! (расплачивается).

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

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

Мойщик: Здравствуйте, каким шампунем будем мыть ?

Водитель: На ваш выбор.

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

Водитель: да, конечно.

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

Водитель: Спасибо, иду.

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

«В кафе».

Пассажиры проходят в кафе, рассаживаются. Официант приносит меню.

Официант: Добрый день! Что будете заказывать?

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

Официант приносит заказы, желает приятного аппетита.

Пассажиры: Спасибо! (расплачиваются и едят)

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

## **Руководство сюжетно-ролевой игрой в подготовительной группе «Открытие гипермаркета»**

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

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

Атрибуты к игре:

*Администратор* – бейджик, визитки;

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

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

*Салон красоты:*

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

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

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

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

*повар* – фартук, колпак, продукты, посуда;

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

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

Ход игры:

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

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

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

Распределение ролей:

- Если у работников гипермаркета или посетителей возникнут вопросы, к кому им надо обращаться? (к администратору)
- Можно эту роль я возьму на себя? Спасибо за ваше доверие.
- Какие отделы будут в нашем гипермаркете?
- Кафе (кто будет работать в кафе?)
- Фотоателье (кто будет работать в фотоателье?)
- Банк (кто будет работать в банке?)
- Салон красоты (кто будет работать в салоне красоты?)
- Все работники отделов, а так же посетители не забудьте, что вы должны быть вежливыми, доброжелательными, культурными, использовать в своей речи вежливые слова.
- А сейчас не забудьте приготовить все нужные атрибуты для игры.

*Подготовка атрибутов.*

*Игра.*

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

Администратор: - Внимание! Открылся магазин «Школьный базар»!

Первому покупателю – скидка! (раздача визиток)

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

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

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

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

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

- Придете ли вы снова в наш магазин?

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

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

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

Самые культурные и доброжелательные продавцы работают в ...

С высоким профессионализмом к своей работе подошли работники...

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

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

### **Руководство сюжетно-ролевой игрой Кафе «Сладкоежка» в средней группе**

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

**Задачи:**

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

**Оборудование:**

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

— Оформление помещений кафе, кухни, набор для изготовления кондитерских изделий, сок в стаканчиках.

### **Предшествующая работа:**

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

### **Игровые роли:**

Повар Кассир

Клиент (посетитель) Официант Кондитер

Бармен Администратор Директор кафе Посудомойка Диджей

Уборщица Швейцар Аниматор

### **Сценарий игры:**

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

- Давайте вспомним, кто работает в кафе?

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

В.: А что должен делать повар в кафе?

Д.: готовить еду.

В.: А за что отвечает администратор?

Д.: контролирует работу сотрудников кафе.

В.: Чем занимается аниматор?

Д.: развлекает посетителей конкурсами и играми.

В.: Какие обязанности у официанта?

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

В.: Для чего люди посещают кафе?

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

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

Д.: В гостях и дома за обедом

Говорить нельзя с соседом

Не нужно чавкать и сопеть, а также головой вертеть.

Есть спокойно, аккуратно

Будет всем вокруг приятно.

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

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

Д.: день рождения можно отметить в кафе.

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

Д.: да

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

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

Посетители: Здравствуйте.

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

Официант: Добрый день.

Посетители: Здравствуйте, добрый день.

Официант: Что будете заказывать (подает меню)

Посетители: сок и фрукты.

Официант: Возьмите пирожные, они свежие и очень вкусные.

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

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

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

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

Официант: подсчитывает сумму заказа.

Посетители: Пожалуйста посчитайте нас.

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

Посетители: Спасибо было очень вкусно и мы очень весело отпраздновали

день рождения.

Официант: приходите к нам еще.

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

Посетители: Все было замечательно. Мы придем еще раз.

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

Посетители: Да, пожалуйста. Спасибо, до свидания.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра – основной вид деятельности ребенка вплоть до младшего школьного возраста. Игра постоянно привлекательна для ребенка, позволяет ему осуществить свои стремления. Зачастую в игре ребенок открывает в себе те качества, которые не были раньше заметны ни ему, ни окружающим, открывает в себе новые возможности. Игра лучший способ тренировки тех или иных навыков.

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

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

## ЛИТЕРАТУРА

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