

**Название тематического модуля:** Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

**Название игровой практики:** сюжетно-ролевая игра «Ветцентр»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал/оборудование:** Одежда для медицинских работников (халаты, шапки, санитарная сумка), столы, стульчики для создания рабочих мест; вывески: «Аптека», «Регистратура», «Городок»; животные (игрушки), медицинские инструменты (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки); касса, деньги, телефон, журнал для записи больных в регистратуре, талоны на прием, бланки рецептов; крупный строитель, инструменты и каски для строителей.

### **Ход игры**

#### **Правила игры**

Педагог предлагает детям распределить роли.

Ветеринарный врач - проводит осмотр и определяет лечение животных;

Медсестра помогает врачу-ветеринару, обрабатывает и перевязывает раны, выписывает рецепты, даёт витамины, делает уколы и прививки, проводит гигиенические процедуры: чистка зубов, ушей, обрезка когтей;

Работник ветеринарной аптеки продает лекарства, которые написаны в рецепте;

Регистратор/администратор - отвечает на звонки, ведет запись на прием, направляет посетителей на прием к ветеринару и выдает справки.

Санитарка - следит за чистотой в лечебнице;

Люди с больными животными (пациенты).

#### **Игровые действия**

Осмотр и лечение животных.

Написание рецептов.

Ответы на звонки.

#### **Руководство**

Дети сидят на ковре.

Воспитатель: - Ребята, сегодня мы с вами будем играть в интересную игру – «Больница для зверей».

- А кто мне скажет, зачем люди вместе со своими питомцами приходят в такую поликлинику?

- А теперь послушайте загадку и скажите как называется профессия того человека, который помогает животным и птицам: Доктор, но не для детей, А для птиц и для зверей. У него особый дар, Это врач.... (ветеринар)

- Ребята, а когда мы приходим в поликлинику, то сразу идем к врачу?

Воспитатель: Правильно, для этого мы идем в регистратуру. Там сидит регистратор-медсестра, которая спрашивает, что у вас случилось, расскажет, как работает ветеринар и даст талон на прием. А еще регистратор отвечает на телефонные звонки, ведь кто-то может вызвать

ветеринара на дом. Затем мы идем и занимаем место в очереди, если она есть. А в это время можно, чем заняться? (посмотреть журналы, газеты) Заходим по очереди в кабинет ветеринара.

- Давайте с вами рассмотрим инструменты врача.

Это инструмент – фонендоскоп.

Что врач делает с этим инструментом?

Что он слушает?

- А это-шпатель

Что им делают?

- Ветеринар надевает специальную одежду: халат, шапочку, перчатки.

Зачем?

- А кто помогает ветеринару?

Чем она ему помогает?

Воспитатель: Медсестра выполняет назначение ветеринара. Она тоже в специальной одежде.

Теперь мы рассмотрим инструменты медсестры. Вы их все знаете? Дети рассматривают инструменты: (градусник, шприц, вата, бинт, витамины, мази)

Воспитатель: А для чего они нужны, как ими пользоваться?

Воспитатель: В нашей больнице мы откроем аптеку для зверей. Бывает же так, что сразу в больнице есть аптека? Это очень удобно. А кто же в ней работает? Что он делает? Что должно быть в аптеке?

- А за порядком будет следить охранник. Что нужно для работы охраннику?

- Рядом с больницей мы построим площадку для зверей. А зачем? Кто нам для этого нужен? Прежде чем начать нашу игру, надо распределить роли. На роль врача всегда много желающих детей, поэтому можно воспользоваться считалкой:

Раз, два, три, четыре, пять.

Будем мы зверят считать.

Зайку надо покормить,

Киску надо полечить.

Не сиди, не сучай,

А работать начинай.

Распределяются роли медсестры, фармацевта, охранника, строителей, а другие ребята будут посетителями нашей клиники. Им нужно будет выбрать себе питомца, заботиться о нем...

Далее происходит выбор ролей. Подготовка игровых уголков. Дети занимают свои места. «Начинаем прием»... Дети по очереди подходят в регистратуру, записываются на прием...Медрегистратор - записывает в журнал, выдает талоны. Затем дети по очереди проходят к врачу.

Ветеринар: «Здравствуйте, проходите, садитесь. Что случилось с вашим питомцем? Как его зовут?» Осматривает животное. Дает рекомендации...

Ветеринар: Пройдите к медсестре. Она вам обработает рану и даст витамины. А я пока выпишу рецепт. Вам нужно купить лекарства в аптеке. Лечиться дома. А через 3 дня прийти снова к нам на прием. Вот вам наша визитка. Так по очереди дети проходят то к врачу, то к медсестре, идут в аптеку. Охранник следит за порядком в клинике. После завершения строительства городка, дети гуляют с животными на площадке. Игра продолжается... Дети и животные подружились и вместе проводят время. Рабочий день подходит к концу. Поликлиника закрывается.

**Источник:**

1. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Бойченко Н.А., Григоренко П.Н. Киев, 2009.

2. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В, Краснокуекова. Ростов на Дону. 2010.

**Название тематического модуля:** Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

**Название игровой практики:** сюжетно-ролевая игра «Стройцентр»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 7 человек

**Материал/оборудование:** проекты постройки, строительный материал, грузовые машины, конструкторы, предметы-заменители, спецодежда, каски, карточки-обозначения (строительный шлем, цветок, автомобиль, мебель, кирпичи).

### **Ход игры**

#### **Руководство**

Воспитатель: Ребята, нашему центру поступил заказ. Нужно срочно построить (например: гостиницу, больницу, школу, детский сад, банк и т.д.).

Воспитатель: Скажите, с чего начинается любая стройка? (ответы детей).

Воспитатель: Как называется профессия человека, который занимается проектами и эскизами построек? (ответы детей).

Воспитатель: Правильно, ребята, архитектор. Сейчас мы вместе нарисуем эскиз будущей постройки (воспитатель вместе с детьми рисует и обсуждает здание).

Воспитатель: На чем, держится здание? (ответы детей).

Сколько этажей у нашего объекта? (ответы детей).

Сколько ворот? (ответы детей).

Сколько дверей? (ответы детей).

Сколько оконных блоков? (ответы детей).

Воспитатель: Ребята обратите внимание, что возле постройки оформлены клумбы, значит, нам нужны будут ландшафтные дизайнеры – люди, которые преобразовывают природную красоту, которая радует взор.

Воспитатель: На любой стройке есть главный человек, который руководит строительством. Это прораб. А кто еще помогает при строительстве? (ответы детей).

Воспитатель: Давайте попробуем определить, кто, чем будет заниматься на нашей стройке? (Если дети будут затрудняться при распределении ролей, значит, педагог предлагает детям свою помощь) Подойдите и возьмите каждый карточку (картинки лежат перевернутые, с изображением – автомобиля, строительный шлем, цветок, мебель, кирпичи). Кто выбрал иллюстрацию автомобиля – значит он шофер. Кто выбрал изображение шлема - значит, он прораб. Цветок – значит, он ландшафтный дизайнер. Кирпичи – значит, он строитель.

Воспитатель: Ну, вот все роли распределены, приступаем к строительству.

#### **Игровые действия**

Шофер привозит строительный материал. Рабочие грузят и выгружают из машины детали конструктора. Опираясь на эскиз здания, строители строят объект из строительных материалов. Ландшафтные

дизайнеры оформляют клумбы. Прораб руководит стройкой, следит за качеством выполненных работ.

Воспитатель: Ребята, какое красивое здание вы построили! Как вы думаете, она понравится жителям нашего города? Давайте поблагодарим друг друга за хорошую работу.

Вариант игры: Можно устроить праздник «Открытие нового ...». При открытии протягивают красную ленточку и разрезают её.

**Источник:**

1. Каличенко А.В., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2002.

2. Недоспасова В.А. Растем, играем: средний и старший дошкольный возраст М., 2002.

3. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е издание. М: Туманит, изд. Центр, Владос. 2000

4. <http://mdouds343.lbihost.ru/wpcontent/uploads/sites/159/2017/09/stroim-gostinicu-konspekt.pdf>

<https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra-my-stroiteli.html>

**Название тематического модуля:** Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

**Название игровой практики:** сюжетно-ролевая игра «Салон сотовой связи»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал/оборудование:** Ветрина и каталог с различными марками детских телефонов и аксессуаров к ним, бейджики сотрудников, рекламные вывески, банковские карты и игровые деньги, кассовый аппарат, пакет услуг с универсальной картой, договора о продаже сотовых телефонов в кредит.

### **Ход игры**

#### **Правила игры**

Директор салона обеспечивает привоз товара в салон, руководит работой сотрудников. Менеджер по продажам предлагает покупателям сотовые телефоны разных марок в кредит и за наличный расчет, связывается с банками для оформления продаж в кредит, заполняет договора, предлагает универсальную карту для удобства оплаты кредита. Рекламный агент занимается продвижением услуг и товаров среди клиентов через средства массовой информации. Покупатель рассматривает и выбирает товар, консультируется с менеджером о возможности покупки товара в кредит, оформляет и покупает товар.

#### **Игровые действия**

- Работа директора салона сотовой связи.
- Консультирование менеджеров по продаже сотовых телефонов, аксессуаров для них.
- Оплата услуг, оформление товара в кредит.
- Продажа карточек различных сотовых компаний.

#### **Руководство**

Воспитатель обращается к детям со своей проблемой. Она не может никому дозвониться и предполагает, что её телефон сломался. Обращаясь к детям, воспитатель советуется с детьми, что же делать и где можно приобрести новый, современный телефон, причём срочно, вдруг кто-то позвонит с важной новостью.

Таким образом, воспитатель подводит детей к игре о создании собственного салона связи в группе, где можно не только купить, но и отремонтировать телефон. Совместно с детьми, выбирается место для игры. А оборудование дети подбирают сами так, как хорошо знакомы с современными гаджетами и их атрибутами. Затем воспитатель предлагает детям вместе выбрать директора и работников салона связи. Директор проводит собеседование и набирает персонал. Остальные дети – клиенты, в том числе и воспитатель. Когда директор наберёт всех сотрудников, он объявляет об открытии салона связи. В роли первого клиента выступает воспитатель, так как у неё проблема с телефоном и ей срочно нужна помощь специалиста, для приобретения нового телефона. Воспитатель-клиент просит менеджеров по продажам подобрать хороший и

современный телефон. Они решают данный вопрос и продолжают дальше обслуживать уже других клиентов. В салон заходят клиенты с разными проблемами: починить, купить новый, обменять телефон; положить деньги на счёт, просто посмотреть.

В середине игры менеджер по продажам решает вопрос об услугах рекламного агента, чтобы увеличить объёмы продаж. Предлагает директору вызвать агента. Он вызывает агента, вручает ему рекламные буклеты и ставит у входа в салон. Агент начинает громко зазывать клиентов, предлагая выгодные условия на продажи новинок. Директор напоминает своим сотрудникам, чтобы они были вежливыми и внимательными между собой и с покупателями.

В конце игры, когда в салоне останется один клиент или никого, директор объявляет о закрытии салона на сегодня. Благодарит своих сотрудников за хорошую работу, желает всем хорошего дня и отпускает работников по домам.

**Источник:**

1. Смирнова Е. И. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности. // Дошкольное воспитание. 2012. - №4. - С. 70 – 74
2. Солнцева О. В. Дошкольник в мире сюжетно-ролевых игр. Сопровождение сюжетных игр детей. Издательство «Речь», 2015 г.
3. [seminardlyapedagogovs-rigryi.doc](#)

**Название тематического модуля:** Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

**Название игровой практики:** сюжетно-ролевая игра «Модельное агентство»

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал/оборудование:** швейная машинка, сантиметр, модели одежды, ткани и материалы для аппликации. Цветная бумага, картон для изготовления рекламы, ножницы, карандаши. Наборы визажистов – расчёски, фены, заколки, маски для лица из ткани и т.д. Ремни, пояса, головные уборы. Фотоаппарат, телефон, декорации в стиле агентства, музыкальное сопровождение. Полиэтиленовые пакеты разных цветов и размеров, скотч. Коллекция эксклюзивных сумочек, аксессуаров.

### **Ход игры**

#### **Игровые действия**

- распределение ролей между детьми;
- выбор моделей для показа;
- выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;
- закройщики снимают мерки, делают выкройки;
- дизайнеры по рекламе оформляют витрину;
- швейный цех вырезает из тканей силуэт одежды, и приклеивают на альбомные листы – делая коллекцию;
- визажисты делают подбор причёсок, украшений и аксессуаров;
- показ мод.

Воспитатель: Ребята, наступила весна. И у меня появилась проблема, я не знаю какую одежду можно купить моей дочери, чтобы она была элегантная и модная. Вы сможете мне помочь в этом? Давайте создадим новую детскую коллекцию весенней одежды. Согласны?

Воспитатель: А что нам понадобится для этого?

Воспитатель: Мы создадим новую коллекцию детской весенней одежды. Ребята предлагаю вам открыть самое настоящее модельное агентство. Давайте вместе придумаем ему название и будем там работать. Что скажете? (предложения детей)

Воспитатель: Итак, наше агентство будет носить название «Модная весна».

Но если мы открываем модельное агентство, людей каких профессий нам необходимо пригласить?

Воспитатель: Нашему агентству нужна витрина, это лицо компании и наша реклама. Кто хочет стать дизайнером – оформителем витрин?

По желанию выбираются дети.

Вам надо изготовить надпись «МОДНАЯ ВЕСНА». Можно буквы вырезать из бумаги картона или ткани и поместить надпись у входа в наше агентство. Разместить на витрине кукол и сделать нарядные костюмы (детям предлагаются разные материалы для работы).

Ваша профессия называется – дизайнеры – оформители витрин.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.



Воспитатель: Кто сможет быть в нашем агентстве художником – модельером? (Дети самостоятельно выбирают художника модельера).

Воспитатель приглашает детей за их рабочее место. Вам понадобится: бумага, цветные карандаши, коллекция тканей, из которых можно сшить одежду. Ваша задача нарисовать новые модели одежды и подобрать для них ткань. Ваша профессия называется художники – модельеры.

Воспитатель размещает табличку с названием профессии.

Воспитатель: Ребята, у нас ещё нет моделей, как же быть? (Детям дается возможность ответить на вопрос).

Воспитатель: Ребята, а может нам позвонить на конкурс «Красавица», и попросить отправить к нам на работу в агентство моделей, которые помогут и покажут нашу коллекцию одежды. Все согласны?

Воспитатель звонит по телефону. Здравствуйте! Это конкурс моделей «Красавица»? Не могли бы вы прислать к нам на работу девочек, для показа нашей коллекции? Уже едут! Спасибо.

В группу заходят девочки – модели.

Воспитатель: встречайте моделей аплодисментами. Уважаемые модели, вы можете пройти к визажисту.

Воспитатель: Уважаемые визажисты, займите свои рабочие места.

Дети по желанию проходят к креслам.

Воспитатель: Ребята, а вас я приглашаю со мной в пошивочный цех. Мы будем шить одежду по эскизам наших художников – модельеров.

Воспитатель: с нашего склада доставили много разных материалов, посмотрим, что у нас есть?

Дети с воспитателем рассматривают, обсуждают, и решают, из какого материала будут изготавливать одежду (полиэтиленовые пакеты, бумага, коробки).

Воспитатель: выбор сделан тогда. За дело!

Воспитатель с детьми вырезают из пакетов пройму для головы и рук. Добавляем аксессуары: ремни, пояса, головные уборы. Приглашаем моделей.

Воспитатель: Ребята, нам надо одеть моделей в нашу модную весеннюю коллекцию одежды и добавить аксессуары.

Одетые девочки – модели выходят в другую комнату, все усаживаются для просмотра.

Воспитатель:

Что сегодня происходит,

В зале нет свободных мест!

Вдоль по подиуму кто – то ходит,

Гордо голову подняв,

Зрители, нас поддержите,

Восхищённый взгляд дарите!

Дефиле моделей под музыку. Модели проходят по предполагаемому подиуму.

Воспитатель: Друзья! Рождению нашей прекрасной коллекции мы обязаны людям разных профессий, встречаем их бурными аплодисментами. Приглашаем художников – модельеров, визажистов, дизайнеров – оформителей витрины, закройщиков, швей, дизайнеров. Воспитатель представляет работников разных профессий и называет детей по именам.

**Источник:**

1. Н.Я.Михайленко «Организация сюжетной игры в детском саду», Москва.2001г.
2. Н.А.Виноградова, Н.В.Позднякова «Сюжетно – ролевые игры для старших дошкольников», Айрис Пресс Москва 2008г.С. 50; 53; 68; 91; 101.

**Название тематического модуля:** Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

**Название игровой практики:** сюжетно-ролевая игра «Сбербанк»

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 15 человек

**Материал/оборудование:** Телефон, деньги, ручка, компьютер, пластиковые карточки, мобильные телефоны, ноутбук, визитки, бейджики, сберкнижки, бланки для кредита, вывески, банкомат, паспорта, калькулятор, платки, касса, рация для охранника, сейф, для водителя руль, мешок для инкассатора.

### **Ход игры**

#### **Игровые роли**

Клиент приходит в Сбербанк; выбирает услугу; берёт талончик к выбранному специалисту: у кассира-операциониста оплачивает квитанции и получает чек; у кредитного специалиста – подаёт заявку на кредит и получает деньги; у консультанта – через банкомат оплачивает квитанцию или снимает деньги с карточки.

Кассир – операционист: берет талончик у клиента; получает квитанцию от клиента; заводит данные в компьютер; получает оплату от клиента; печатает чек; отдаёт чек клиенту.

Кредитный специалист: консультирует клиента по кредитам, заполняет заявку-анкету на кредит, отправляет заявку через компьютер; получает и пересчитывает деньги; отдаёт деньги клиенту.

Консультант: предлагает клиенту воспользоваться услугой через банкомат; вставляет карточку; выбирает услугу в окне банкомата: 1) платежи: помогает оплатить квитанции, получает чек; 2) снятие наличных: помогает снять деньги с карточки. Достает карточку из банкомата.

Инкассатор: ездит по банкам и магазинам и забирает деньги.

Охранник: охраняет сбербанк от хулиганов, следит за монитором, просматривает видеозаписи.

#### **Правила игры**

Для возникновения интереса детей к игре воспитатель использует прием проблемной ситуации:

*«Вам принесли квитанцию, где мы сможем ее оплатить?».*

*«Вы решили приобрести автомобиль, но в вашей семье не хватает денежных средств и вы решил получить кредит».*

*«Вы хотите снять наличные деньги с «зарплатной» карты и решили для этого воспользоваться терминалом банка».*

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям.

Для того, чтобы банк начал работу, подумайте и ответьте:

Какие сотрудники нужны для работы в банке?

Кто приходит в банк?

Какие сотрудники нужны для работы в банке?

Что делает кассир в банке? *(ответы детей)*

Кто пользуется услугами банка? *(ответы детей)*

Затем воспитатель говорит о том, что в банк на работу требуются сотрудники. Для распределения ролей сотрудников используется прием волшебный мешочек – детям предлагается достать из мешочка бейджи с изображением специальности.

Для себя воспитатель выбирает роль администратора банка, затем эту роль можно делигировать воспитаннику хорошо знакомому с игрой.

При приеме на работу воспитатель использует прием – напоминание и совместно с детьми проговаривают обязанности сотрудников, т.е. игровые (*ролевые*) действия.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку банка: поставить банкомат и терминал, расставить столы для операторов, поставить кассовый аппарат, и стул для охранника.

При затруднении детей воспитатель использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание (*правила поведения в общественных местах*).

Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, поощрения вежливости.

### **Игровые действия**

Администратор банка: Работники банка, займите свои рабочие места.

Охранник: Внимание банк открывается ровно в 9 часов. (*открывает двери банка*). Уважаемые клиенты, банк открыт, проходите, пожалуйста.

Диалоги персонажей.

1-й Клиент: Здравствуйте!

Консультант. Здравствуйте. Чем могу помочь?

1-й Клиент. Я хотел оплатить кредит

Консультант. Возьмите талон. Проходите, пожалуйста. Талон К-1 окно №1

Заходит следующий клиент

Консультант: Здравствуйте! Чем могу помочь?

2-й Клиент. Здравствуйте! Мне нужно обменять валюту

Консультант: Пожалуйста. Талон В-1 окно №2

Кассир: Здравствуйте! Какую валюту вы хотели бы обменять на рубли?

Пожалуйста, возьмите деньги и пересчитайте правильность выдачи.

2-й Клиент: Все правильно. Спасибо!

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

3-й Клиент: Здравствуйте! Я хотел бы взять кредит.

Консультант: Пожалуйста. Талон К-2 окно №1

Менеджер: Здравствуйте! Мы рады предоставить вам кредит. Скажите, что вы планируете приобрести? Сколько денежных средств вам не хватает? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Где вы работаете? Каков у вас размер заработной платы?

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

4-й Клиент: Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка.

Консультант: Пожалуйста, пройдите к терминалу.

4-й Клиент: Извините, не могли бы вы мне помочь, я забыл дома очки.

Консультант: Конечно! Буду рада вам помочь, Сколько вы будете снимать (*Счет до 10*). Пожалуйста, для совершения операции вставьте карту, введите пин-код, выберите операцию, подождите, операция выполняется, заберите деньги, возьмите чек, заберите карту

4-й Клиент: Большое спасибо за помощь, до свидания!

Консультант. Здравствуйте, Чем могу помочь?

5-й Клиент: Здравствуйте! Мне нужно заплатить за детский сад.

Консультант: Талон О-1окно № 3

Кассир: - Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. Детский сад. Группу. Сколько будете платить? (*клиент называет сумму*).

-Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго...

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

6-й клиент: Здравствуйте! Мне нужно отправить деньги моей маме.

Консультант: Талон П-3 окно № 2

Кассир: Здравствуйте, Слушаю вас. Сколько денег вы хотели бы перевести? Назовите ФИО вашей мамы?» Адрес ее регистрации? (*клиент называет сумму*).

Кассир: Деньги отправлены. Ваша мама скоро их получит.

5-й клиент: - Спасибо.

И т.д.

Администратор: Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу. Будем рады снова видеть вас в нашем банке» Выждав время, по сигналу администратора банка охранник идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.

### **Заключительный этап игры**

Воспитатель предлагает убрать атрибуты сюжетно-ролевой игры в специальный коробку-контейнер, расставить по местам столы и стульчики, убрать на стеллаж макет банковского терминала и сейфа.

Воспитатель предлагает обсудить впечатления детей от участия в игре, повторить новые слова, которые использовались детьми в ходе игры, рассказать какую роль детям больше понравилось играть и т.д.

### **Источники:**

1. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В, Краснокуекова. Ростов на Дону. 2010.

2. <http://doshkolnik.ru/zaniatia-s-detmi/22531-syuzhetnorolevaya-igra-dlya-deteiy-let-bank.html>

**Название тематического модуля:** игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)

**Название игровой практики:** сюжетно-ролевая игра «Аэропорт»

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12 человек

**Материал/оборудование:** составление расписания, меню, оформление бейджиков, пропеллер из картона и крылья для самолета, шлем, очки, канистра с горючим, оборудование для летчика, штурвал, наушники, еда, крупный строительный материал, форма летчиков, стюардесс, медицинского работника, план аэропорта, билетная касса, стойка регистрации, багажные бирки с геометрическими фигурами, «документы» для пассажиров (*паспорта, билеты*) из бумаги, информационные таблички с надписями,

### Ход игры

#### Правила игры

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей и загадывает им загадки:

Птица железная в небе летит,  
След оставляя, шумит и гудит -  
В дальние страны уносит людей.  
Это не голубь и не воробей.

*(самолет)*

В таком порту бывал мой друг,  
Где вовсе нет воды вокруг.  
Но в этот порт все время шли  
С людьми и грузом корабли.

*(аэропорт)*

Для создания интереса к игре воспитатель рассказывает детям о том, что вчера ему позвонил знакомый летчик, который рассказал, что недавно открылся новый аэропорт и туда нужны сотрудники, он попросил, чтобы дети заменили их, пока не подберется персонал.

Воспитатель:

Как вы думаете, сможем ли мы помочь летчику? (ответы детей)

Много ли мы знаем о работе аэропорта? (ответы детей)

Людей, каких профессий мы можем там встретить? (ответы детей)

Какими качествами должны обладать каждый из них? (ответы детей)

Воспитатель: Ребята, я предлагаю вам отправиться в новый аэропорт и попробовать поиграть, заменив людей некоторых профессий.

Воспитатель: Сегодня вы пришли в группу с сумочками и чемоданчиками, они понадобятся вам, чтобы совершить воздушное путешествие, а в путешествие всегда с собой берут багаж. Итак, давайте отправимся с вами в новый аэропорт и совершим увлекательное воздушное путешествие. \_Посоветуйтесь друг с другом, и определите, какие роли нам необходимы для игры?

## **Игровые действия**

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете.

Педагог обращается к механикам с просьбой заправить горючим баки, те начинают свою работу, при помощи шлангов и трубок выполняют заправку самолета, проверяют самолет на неисправности, выполняют ремонт в случае необходимости.

Стюардесса проверяет все ли в самолете лежит на месте. В это время в аэропорт с багажом прибывают пассажиры, проходят в кассу. Кассир ведет диалог с пассажирами, проверяет документы, продает билеты, объявляет посадку, при посадке проверяет билеты.

Контролер проверяет багаж, отправляет его в самолет.

Пассажиры отправляются в зал ожидания, располагаются на стульях.

Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: газетный киоск и буфет.

Воспитатель делает объявление: В зале ожидания нашего аэропорта работает газетный киоск, в котором вы можете приобрести интересные газеты и журналы. А так же буфет, где можно вкусно пообедать и побеседовать за чашкой чая или кофе. Пассажиры отправляются за покупкой журнала или газеты, ведут диалог с продавцом газетного киоска.

Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести пассажирам, берет деньги, дает сдачу. Пассажиры проходят в буфет, читают меню, ведут диалог с буфетчицей, делают заказ. Буфетчица предлагает блюда, ведет расчет с пассажирами за заказ. Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, желает приятного перелета.

Пилоты и стюардесса занимают свои места на борту.

Пассажиры рассаживаются на места, согласно купленным билетам. Пилоты общаются между собой, приветствуют пассажиров, ведут самолет на взлетную полосу, поднимают самолет в воздух.

Стюардесса вежливо приветствует пассажиров, помогает разместиться в самолете, рассказывает о технике безопасности во время полета (как каждый пассажир должен пристегнуться, предлагает меню, раздает напитки, разносит еду, отвечает на вопросы пассажиров). Пассажиры едят, спят, общаются между собой и со стюардессой.

Пилоты общаются со стюардессой, ведут самолет на посадку, комментируют погодные условия.

Пассажиры выходят из самолета и отправляются по своим делам. Экипаж отправляется на отдых.

## **Руководство**

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в

той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

**Источник:**

1. <https://www.maam.ru/detskijasad/perspektivnyi-plan-konspekt-syuzhetno-rolevoi-igry-ayeroport-podgotovitel'naja-grupa.html>