

КАРТОТЕКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

Для детей старшего дошкольного возраста



Оглавление

Игра «Гости»	3
Игра «День рождения»	4
Игра «Пароль»	5
Игра «Волшебники»	6
Игра «Улица».....	7
Игра «В лесу»	11
Игра «Путешествие по реке».....	13
Игра «Путешествие с героями любимых книг».....	15
Игра «Магазин»	16
Игра «Почта»	18
Игра «Школа»	20
Игра «Библиотека»	24
Игра «Завод».....	26
Игра «Ателье»	29
Игра «Пограничники»	32
Игра «Космонавты»	34



Игра «Гости»

Цель. Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).

Игровой материал. Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги.

Подготовка к игре. Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости». Разучивание песенки «К нам гости пришли». Составление плана игры.

Игровые роли. Хозяйева и гости.

Ход игры. Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в воображаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой группы.

Подготовку к игре педагог начинает с беседы, в которой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяйева были вежливы по отношению к гостям, предупредительны, употребляли вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д.

После этого все игровые действия разворачиваются вокруг подготовки к приему гостей и заботы о них. Воспитатель сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяйева должны убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут.

Также педагог может разучить с детьми куплет известной песенки с хлопками:

К нам гости пришли,
Дорогие пришли,
Мы не зря кисель варили,
Пироги пекли.
И с капустой пирог,
И с картошкой пирог.
А который без начинки —
Самый вкусный пирог!

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происходить в ней. Он может подать некоторые идеи более интересного развития сюжета, но основное содержание должны придумать сами ребята.

Один из вариантов игры может быть следующим. Когда «гости» пришли, «хозяйева» правильно рассаживают их, предлагают самые удобные места. Во время чаепития гостей занимают интересной беседой, их приветливо угощают: «Кушайте, пожалуйста», «Попробуйте этот пирог», «Не хотите ли еще чаю или сока?».

После чаепития «хозяева» с помощью воспитателя развлекают гостей коллективными песнями, загадками, подвижными или словесными играми. Все это «хозяева» заранее обсуждают и готовят, распределяя, кто какие развлечения будет проводить.

По окончании игры педагогу необходимо коллективно обсудить все ошибки, допущенные хозяевами или гостями.



Игра «День рождения»

Цель. Воспитание чуткости, внимания. Закрепление культурных навыков.

Игровой материал. Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.

Подготовка к игре. Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры.

Игровые роли. Именинник, мама, папа, бабушка, Дедушка, учительница, братья, сестры, гости.

Ход игры. Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята делятся на группы.

Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения.

Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбирают на роль учителя, остальные — ученики. Таким образом, пока дома готовятся ко дню рождения, старшие братья и сестры, именинник и его товарищи учатся в школе.

Содержание игры в день рождения может проводиться аналогично содержанию игры в гости: уборка квартиры, приготовление угощений, подарков.

Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д.

Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать.

По окончании игры участники делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, допущенные в игре.



Игра «Пароль»

Цель. Приучение детей к выполнению требований воспитателя, няни, медицинской сестры. Закрепление правил поведения в общественных местах.

Игровой материал. Красная кепка и наручная повязка, носовые платки, чистая одежда; афиши, билеты и др.

Подготовка к игре. Беседа о требованиях детского сада, предъявляемых к ребенку. Этические беседы на тему «Мы идем в театр». Подготовка атрибутов для игры в театр.

Игровые роли. Часовой, воспитанники, кассир, билетер, зрители, артисты.

Ход игры. Игра может проводиться в нескольких вариантах.

1-й вариант. Перед началом игры педагог проводит беседу о требованиях, которые необходимо усвоить детям в детском саду: у каждого ребенка должен быть носовой платок, он должен быть чисто и аккуратно одет, руки и лицо должны быть чистыми, волосы причесаны и т. д.

После этого воспитатель назначает часового, вручает ему красную кепку и нарукавную повязку. Часовой становится у дверей группы и по одному пускает детей в комнату. При этом входящему ребенку говорит: «Пароль!» Пароли педагог может менять каждые два-четыре дня. Они зависят от того, выполнение каких требований необходимо усвоить детям. Например, если воспитатель добивается, чтобы все дети приносили с собой носовые платки, паролем считается предъявление часовому платка. Если необходимо, чтобы все ребята не забывали причесываться, пароль — аккуратно причесанные волосы. Паролем может быть чистая одежда, а также подстриженные ногти. Ребята, не выполнившие условий сегодняшнего пароля, входят в группу последними. В конце недели воспитатель сообщает ребятам о том, кто из ребят выполнил условия игры, а кто нет.

Данная игра может проводиться в тех случаях, когда необходимо добиться выполнения какого-либо требования, и продолжаться не более двух-трех недель (часто с перерывами). При этом педагогу нужно постоянно менять пароль.

2-й вариант. Театр вежливых ребят.

Воспитатель проводит беседу о правилах поведения в общественных местах и сообщает: «Скоро мы будем играть в театр, но эта игра не простая, в ней нужно знать вежливые слова и уметь ими пользоваться».

После этого педагог помогает ребятам в организации театра, в подготовке афиш, билетов, разучивании стихотворений, инсценировок.

Когда все готово для игры, воспитатель сообщает, что в театре платой за билет служат вежливые слова. Если дошкольник подойдет к кассиру и скажет: «Дайте, пожалуйста, билет», он его получит. Если он забыл вежливое слово «пожалуйста», его отправят подумать, вспомнить, что надо сказать, чтобы получить билет. Если ребенок скажет: «Здравствуйте. Дайте, пожалуйста, билет», а получив билет, ответит: «Спасибо», он будет сидеть в первых рядах. Игра начинается.

В театре вежливых октябрят исполняются стихи и инсценировки, которые учат детей правилам культурного поведения. «Билетеры» театра зорко следят за тем, чтобы все зрители строго соблюдали правила: уступали друг другу дорогу, пропускали вперед девочек, проходили между рядами, повернувшись лицом к сидящим, не разговаривали во время представления и т. д.

При последующем проведении игры можно менять сюжет, например, поиграть в «Кинотеатр вежливых ребят» или «Экскурсию в музей» и т. д.



Игра «Волшебники»

Цель. Воспитание у детей чуткости, стремления проявить заботу и внимание к окружающим.

Игровой материал. Карандаши, бумага, картон, пластилин и др.

Подготовка к игре. Чтение сказок. Этическая беседа «Добрые волшебники».

Изготовление подарков для малышей. Подготовка к концерту.

Игровые роли. Волшебники.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель проводит этическую беседу «Добрые волшебники», опираясь на сказочные сюжеты, в которой наводит детей на мысль о том, что добрые волшебники в сказках всегда помогают хорошим людям. Для дальнейшего хода беседы педагог задает следующие вопросы: «А какого человека мы могли бы назвать добрым волшебником не в сказке, а на самом деле? (Доброго, отзывчивого, который всегда старается помочь другим людям). Как вы думаете, а вы могли бы вы постараться всегда поступать, как добрые волшебники? Вот, например, кто-то из вас забыл принести, из дома фломастеры и очень огорчен, а ему на помощь приходят

добрые волшебники и предлагают «Возьми мои». А давайте мы с вами станем добрыми волшебниками для малышей? Что бы мы могли для них сделать? (Дети предлагают мастерить из пластилина игрушки; слепить снежную бабу, сделать из картона фигурки кукол и т. д.). Затем воспитатель обобщает беседу: «Значит, чтобы играть в добрых волшебников, надо действительно, прежде всего, стать добрыми — делать только хорошее и приятное».

После этого педагог знакомит с правилами добрых волшебников: «Разговаривай приветливо и ласково с людьми», «Научись всем делиться с другими», «Делай радостные сюрпризы и малышам, и товарищам, и своим родителям».

Затем педагог предлагает: «Давайте с сегодняшнего дня играть в добрых волшебников. Согласны? Теперь каждый из нас добрый волшебник» и дает задание каждому ребенку подумать, чтобы он хотел сделать доброго для детей младшей группы.

На следующий день воспитатель снова возвращается к игре про волшебников и просит ребят сообщить о своих задумках и планах. Ребята, к примеру, могут предложить сделать для малышей альбом «Наш детский сад», или вылепить снежную бабу, или залить горку, или сделать из пластилина маленький сказочный город, или смастерить елочные игрушки и т. д.

Воспитатель делит ребят на группы и предлагает каждой сделать свой сюрприз. После того, как все подарки готовы, педагог с ребятами выпускают «молнию» (здесь на большой лист бумаги вывешиваются рисунки, на которых изображены дела добрых волшебников).

В один из дней малышам дарят добрые «подарки». В этот же день ребята подготовительной группы организуют для них концерт: читают стихи, поют песни, разыгрывают сценки о добрых и дружных ребятах.



Игра «Улица»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление названий машин, правил поведения на улице и в общественном транспорте.

Игровой материал. Картонные дома, вывески, фигурки людей, игрушки-машины, светофор, рули.

Подготовка к игре. Тематические прогулки - экскурсии по улице. Беседы с использованием иллюстративного материала. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «Улица».

Игровые роли. Пешеходы, шоферы, милиционер, дворник и др.

Ход игры. Перед игрой проводится большая предварительная работа. Подготовка к игре начинается с проведения нескольких прогулок по улице.

На первой прогулке воспитатель показывает детям улицу и обращает внимание детей на то, что на улице много домов — новых и старых, очень высоких и низких, разного цвета и размера; также можно посчитать с детьми этажи у нескольких домов. Далее педагог объясняет, что дома на улице различаются потому, что в одном живут люди, в другом находится театр, в третьем - ателье или почта, в четвертом — магазин, в пятом - фотоателье или салон красоты, и т. д.

После этой прогулки воспитателю нужно закрепить все, что они видели; это можно сделать, рассматривая картинки, открытки и рисунки, на которых изображена улица с домами. Затем на занятии педагог может предложить детям, нарисовать различные дома, находящиеся на улице; из строительного материала воспитатель советует построить рядом много разных домов и сделать, улицу; на занятиях по конструированию детям раздаются выкройки домов разной величины, сделанные из бумаги нескольких цветов. Под руководством воспитателя дети должны склеить из этих выкроек дома, наклеить на них двери и окна или нарисовать их. Педагог может посоветовать на одном доме окна наклеить в один-два ряда ~ в этом доме будет всего один-два этажа; на другом наклеивают четыре-пять рядов окон - это соответственно четырех- или пятиэтажный дом. Потом воспитатель раздает детям вывески, которые они наклеивают над дверями домов: «Школа», «Детский сад», «Ателье», «Почта», «Библиотека», «Аптека», «Салон красоты», «Больница» (или «Поликлиника»), «Магазин», «Булочная», «Фотоателье», «Кино» (или «Театр»), «Цирк». Каждый ребенок должен сделать на занятии один дом. Так получается целая улица.

На второй прогулке педагогу надо показать детям, как много на улице разных машин: на одних ездят люди, на других возят мороженое, на третьих — молоко, четвертые убирают снег или, если дело происходит летом, поливают улицу, подметают. Есть машины, на которых возят больных. Показав детям городской транспорт, следует рассказать, что эти машины возят людей на работу, домой с работы, в цирк, кино, детей в детский сад или в школу, а также объяснить, как надо себя вести в троллейбусе, автобусе, трамвае и т. д. (не кричать, не толкаться, уступать место старым и больным и т. д.).

После второй прогулки педагогу следует побеседовать с детьми о транспорте, показать на иллюстративном материале изображения машин разных видов: легковых, грузовых, самосвалов, для перевозки молока, хлеба, машин, поливающих и подметающих улицу, убирающих снег, автобусов, троллейбусов, трамваев и т. д. Кроме того, с детьми можно рассмотреть рисунки, на которых изображено внутреннее помещение автобуса или троллейбуса, чтобы дать представление, что происходит внутри. Показ такой картинки воспитатель может сопровождать следующим рассказом:

«Кондуктор дает билет, девочка уступает место бабушке: бабушке трудно стоять, она старенькая; вот сидит мама с малышом на руках, ей уступили место: малыш маленький, его будут толкать, а маме тяжело его держать на руках; инвалиду тоже надо уступить место; надо помогать, пожилым людям сойти с автобуса или троллейбуса». После этого педагог может предложить вниманию детей рисунок с отрицательным содержанием: в автобусе сидит мальчик, а рядом стоит старушка, и спросить ребят, правильно ли ведет себя мальчик, воспитанный ли он и почему дети думают, что он невоспитанный.

На занятии педагог предлагает ребятам нарисовать какую-нибудь из тех машин, которые они видели на улице. В конце занятия следует показать детям все рисунки, называя изображенные на них машины и закрепляя названия. Во время свободных игр детей педагогу нужно собрать все машины, какие имеются в группе. И превратить часть из них в специализированные: к одному металлическому грузовику сделать картонный кузов с записью «Продукты», к другому — свернутый трубкой картон и надписать «Квас», к легковой машине приклеить маленький красный крест — на ней будут возить больных. Затем педагог может посоветовать детям построить из строительного материала несколько домов (улицу) и поиграть с ними и машинами: возле больницы дежурит «Скорая помощь», грузовик возит в магазин вылепленные из пластилина овощи и фрукты, в продуктовый магазин на специальной машине из пекарни привозят хлеб, булочки, печенье, булки, по улице едет маршрутное такси.

На третьей прогулке по улице педагог должен рассказать детям о пешеходах: на улице много людей, они - идут и на работу, и с работы, и в зоопарк, и в магазин, и в больницу. Возле магазина можно показать ребятам людей, которые заходят туда за покупками, у кинотеатра - тех, кто спешит на очередной сеанс, около школы - школьников, которые идут учиться, и т. д. Также надо сказать детям, что людей на улице много, все спешат, поэтому по ней надо ходить так, чтобы никому не мешать. После этого воспитатель сообщает детям некоторые правила, которые нужно соблюдать на улице: на улице нельзя бегать, играть, ходить надо спокойно, не толкая прохожих, только по тротуару, по дороге ходить нельзя — там едут машины, автобусы, троллейбусы.

После такой прогулки в группе педагог вместе с детьми может рассмотреть картинки, где нарисованы пешеходы на улице. Рассматривая изображенных людей, нужно рассказать о них: «Вот идут школьники с портфелями, они торопятся в школу; вот дедушка идет в магазин, у него в руках большая сумка; вот тетя идет к остановке троллейбуса, она спешит на работу; вот мама гуляет с малышом, показывает ему улицу, дома, машины; вот мальчик несет мяч, он идет на футбольное поле, будет играть с друзьями в футбол» и т. д. Очень хорошо показать детям картинку, на которой изображено, как ребята помогают старушке нести тяжелую сумку или переводят ее через дорогу. Также можно показать рисунок, где изображен мальчик, который поднимает с тротуара бумажку и бросает ее в урну.

На занятии лепкой воспитателю нужно предложить каждому ребенку вылепить из пластилина кого-нибудь из людей, которых они видели на улице. Нужно напомнить детям: «Можно лепить девочку с портфелем, папу и маму, можно тетю с сумкой или милиционера». После занятия педагог с детьми рассматривает изделия, дает каждому из них оценку.

На четвертой прогулке педагог показывает детям, как пешеходы переходят улицу, останавливаются на перекрестке у светофора, ждут, пока зажжется зеленый свет, как они смотрят сначала налево, а дойдя до середины дороги — направо. Затем ребятам нужно объяснить, что нельзя перебежать улицу, а надо переходить ее спокойно. Также на улице следует показать детям милиционера и рассказать, почему он следит за порядком: чтобы все шло спокойно, не бегали по мостовой, переходили улицу только по пешеходным дорожкам при зеленом свете, а при красном стояли, не играли на дороге, не сорили, бумажки бросали не на тротуар, а в урны. Воспитатель может продолжить свой рассказ тем, что на улице должно быть всегда чисто, «поэтому улицу убирают дворники, подметают, поливают, зимой чистят тротуары от снега. Дорогу убирают машины и т. д. После этого педагог может перевести детей через дорогу с целью научить ребят правильно переходить улицу.

После этой прогулки-экскурсии взрослому надо показать детям изображение перекрестка, рассмотреть переходящих улицу пешеходов, спросить у детей, какой, по их мнению, сейчас свет на светофоре и почему они так считают. В беседе педагог должен закрепить те впечатления и знания, которые дети получили во время прогулки.

Педагог также может предложить детям нарисовать перекресток, светофор и машины или пешеходов на перекрестке, затем провести с ними подвижную игру, распределив роли милиционера, водителей и пешеходов. Милиционер стоит на перекрестке и с помощью воспитателя руководит движением машин и пешеходов.

Впоследствии после четырех прогулок педагог может провести с детьми беседу по большой картине, на которой изображены и разные дома, и пешеходы, и идущий транспорт, и перекресток с милиционером, светофором, переходящими улицу людьми. Также хорошо показать детям и фильмы или фрагменты по теме «На улице».

Для игры в «улицу» кроме склеенных детьми домов и вылепленных ими из пластилина фигурок воспитатель совместно с детьми должен приготовить и другие атрибуты: картонные фигурки пешеходов, урны, светофор (с одной стороны на нем будет красный свет, с другой - зеленый, время от времени светофор нужно поворачивать), игрушечные трамваи, троллейбусы, автобусы и др.

После подготовки и предварительной работы к игре воспитатель говорит детям, что они будут играть в «улицу», но для этого сначала надо ее построить. Педагог раздает домики, он предлагает детям сделать ровную, красивую улицу, советует (если дети испытывают затруднения), как лучше

расположить на ней дома. Когда все готово, воспитатель говорит, что улица не бывает пустой: по тротуарам идут люди, а по мостовой едут машины. Он предлагает детям сделать на улице тротуары, людей. Воспитатель рассказывает о «жизни» улицы и предлагает детям по ходу повествования совершать те или иные действия: «Первым на улицу приходит дворник. Он смотрит, чистый ли тротуар, не насорил ли кто, и подметает тротуар. Света, помоги дворнику подмести этот тротуар, а ты, Рома, помоги убрать другой тротуар. (Дети берут фигурки дворников и подметают улицу.). Вот, молодцы, теперь оба тротуара чистые. Приезжают машины - они убирают проезжую часть - сначала одна подметает, а потом другая поливает, чтобы дорога тоже была чистая. Женя, ты шофер. Подмети своей машиной дорогу. Алеша тоже шофер. Он сейчас польет дорогу водой. (Ребята двигают машины и убирают дорогу.). Теперь улица чистая. Утро. Шоферы едут на машинах, на улицах много машин. (Дети вывозят на улицу машины.). Вот идут в детский сад дети. Давайте поможем им дойти быстро. (Фигурки ребят проходят к детскому саду, и их ставят за зданием, как будто они вошли внутрь.). На улице появляется много людей: они идут в магазин, к доктору, на работу. (Ребята играют с фигурками — двигают их вдоль улицы, пешеходы заходят в дома и т. д.). Воспитатель во время игры не должен показывать детям игровые действия. Его задача - объединить все игровые действия детей общим замыслом и помочь им реализовать его, развить сюжет игры.

Форма игры в виде рассказа воспитателя, иллюстрируемого игровыми действиями детей, помогает детям полностью овладеть и замыслом, и содержанием игры. Эта форма игры служит хорошей подготовкой к ролевой игре на эту тему, ребенок в ней учится вычленять и дифференцировать отдельные ролевые действия, проявляет самостоятельность в обыгрывании роли.

После такой подготовки педагог призывает ребят брать на себя определенные роли (шофера, дворника, милиционера, воспитательницы, продавца в магазине и т. д.), в соответствии с которыми и будут действовать в процессе игры.

Далее, развиваясь, игра может быть объединена с другими игровыми темами: «Магазин», «Школа», «Детский сад», «Шоферы», «Поликлиника» и др.



Игра «В лесу»

Цель. Закрепление названий различных видов растений, семян, грибов. Воспитание интереса и любви к природе.

Игровой материал. Коллекции цветов, листьев, семян, грибов. Рисунки стволов деревьев. Костюмы для детей. Ключ из картона. Угощение.

Подготовка к игре. Экскурсия в лес. Изготовление совместно с родителями костюмов для игры. Разучивание лесных танцев. Выставка коллекций семян, листьев, цветов, грибов. Подготовка игр и аттракционов для лесного карнавала.

Игровые роли: Хозяева лесных опушек, гости леса.

Ход игры. Перед началом игры педагог совместно с родителями проводит экскурсию в лес или в ближайший парк, знакомит с названиями растений, деревьев, привлекает внимание к обитателям леса: насекомым, птицам и т. д. Ребята слушают голоса птиц. На лесной поляне можно им прочитать рассказы о природе.

После этого воспитатель совместно с детьми начинает подготовку к предстоящей игре. Дети вместе с родителями мастерят костюмы для лесного карнавала, разучивают танцы «Ромашка», «Гриб боровик», «Стройные березки». Воспитатель предварительно распределяет роли: нескольких человек выбирает на роли хозяев лесных опушек, остальные — гости леса. Хозяева лесных опушек под руководством педагога подбирают материал для игр с гостями.

За день-два до начала игры педагог может провести выставку коллекций семян, листьев, цветов, грибов. Это поможет детям распознавать лесные растения.

В день проведения игры педагог вместе с родителями оформляет групповую комнату: делают игровые пункты: Цветочную поляну, Старый дуб, Семечко, Листик и Гриб. На Цветочной поляне на столе раскладывается коллекция полевых цветов, у Старого дуба - рисунки с изображением стволов различных деревьев, у Семечка - семена деревьев и кустарников, у Листка - коллекция листьев, у Гриба — коллекция грибов.

В каждом игровом пункте находятся его хозяева - два-три ребенка в костюмах, изображающих цветы, грибы, листья, и т. д. Они ведают коллекциями.

После этого все гости леса приглашаются в групповую комнату. Воспитатель говорит: «Ребята, сегодня вам нужно будет найти Ключ от леса. Тот, кто найдет Ключ, никогда не заблудится в лесной чаще, ему будут понятны и разговор птиц, и следы на земле животных. Но найти Ключ нелегко. Для этого необходимо выполнить все задания, которые вас ждут в лесу. Сначала вам нужно побывать на Цветочной поляне, потом сходить к Старому дубу, затем найти Семечко, Листик, и, наконец, побывать в гостях у хозяина грибов. Если вы ответите на вопросы, которые вам зададут хозяева леса, то вы получите волшебный Ключ. Кто из вас первым найдет Ключ и принесет его на Лесную поляну, получит право открыть веселый лесной карнавал».

После этого ребята подходят к месту, где находится Цветочная поляна. Ее хозяева показывают ребятам коллекцию цветов (5—6). Дети по одному называют цветы и переходят к месту, где расположен Старый дуб. Там

хозяева показывают коллекцию рисунков с изображением различных стволов деревьев и предлагают назвать деревья, чьи это стволы (5-6). После этого ребята переходят к игровому пункту — Семечко, где ребятам предлагают рассмотреть внимательно коллекцию семян и назвать от каких они растений. Затем детям предстоит пройти еще одно испытание, — они переходят к Листик, где хозяева предлагают вниманию детей коллекцию листьев, ребятам нужно отгадать, от каких они деревьев. Далее дети попадают в гости к хозяину грибов, где отгадывают названия грибов. Кто из детей первым выполнит все задания и правильно ответит на вопросы, получает Ключ и имеет право начинать лесной парад.

Воспитатель дает сигнал о подготовке к карнавалу. Лесной карнавал начинается с общего парада, затем ребята показывают заранее подготовленные танцы лесных жителей, исполняют стихи и песни о лесе, о птицах, загадывают загадки. Заканчивается карнавал чаепитием на Лесной поляне с дарами леса — ягодами, пирогом с джемом.



Игра «Путешествие по реке»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет ифы. Формирование представлений о видах речного транспорта, о значимости труда взрослых — работников речного порта для городов и сел страны.

Игровой материал. Строительный материал, пластилин, картон и другие материалы; атрибуты для игры: тельняшки, фуражка капитана, руль.

Подготовка к игре. Экскурсия в порт. Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. Чтение отрывков из книги Ф. Лева «Мы плывем на самоходке». Сооружение из строительного материала причалов и судов. Рисование различных кораблей. Изготовление карты-схемы реки. Лепка подарков для отправки в другие города. Подготовка выставки рисунков. Рассматривание картины «Морской лорт». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «В порту».

Игровые роли. Капитан, матросы, грузчики, пассажиры, жители города, директор завода, рабочие.

Ход игры. В подготовительной группе детского сада идет дальнейшее развитие содержания игры в «путешествие». Как и в старшей группе, педагог может провести экскурсию в порт, тем самым уточнив и закрепив уже имеющиеся представления детей о видах речного транспорта, о строении кораблей и др.

После экскурсии воспитатель рассказывает детям, что суда привозят в город руду, лес, щебень. Из руды, например, на металлургических заводах выплавляют металл, из которого делают станки, машины, посуду. Всю эту продукцию отправляют в города, села, поселки нашей страны. Воспитатель в беседе говорит: «Очень нужны нам такие суда. Без них не смогли бы работать заводы, фабрики нашего города. Вот представьте, например, что в наш город не привезли лес или песок. А из нашего порта не повезли в другие города металл, хлеб. Что было бы тогда? Выслушав мнение ребят, педагог обобщает высказывания детей: «Правильно, порт нам нужен. Города и села нашей страны помогают друг другу. Из нашего порта, как и из многих портов страны, отправляются нужные грузы в города и села, где их очень ждут».

При подготовке к игре «Путешествие по реке» сочетается несколько форм детской деятельности: лепка, рисование, труд, ролевая и строительная игры. Одни ребята лепят теплоходы, баржи, овощи или становятся пассажирами, речниками, жителями воображаемых городов; другие строят причалы, речные суда и т. д. Это дает возможность детям перестраиваться и примыкать к тем или иным группам играющих, исходя из собственных интересов.

Педагог рассказывает ребятам, что суда могут плавать по реке вверх и вниз, и постепенно маршруты игровых путешествий все более усложняются, а сами рейсы становятся содержательнее. Баржи перевозят машины по реке в другие города, а из других привозят арбузы и дыни.

Дальнейшее развитие игры может происходить так. Педагог предлагает рассмотреть карту, где изображена река, ребята видят, что река протекает по различным территориям, на пути реки встречаются города и села, река даже пересекает границу нашей страны. Дети могут наглядно представить себе маршруты путешествий. В соответствии с маршрутом они быстро могут наметить цель: привезти машины в другие города и республики, отвезти пассажиров к друзьям в разные места страны и др.

К примеру, педагог, не вмешиваясь в игру, может направить ее по следующему руслу. Дети совместно решают отправить по реке своим друзьям из другого города машины. Ребята делятся на бригады. Первая группа лепит машины, вторая — строит причал и самоходку, третья (команда теплохода и пассажиры) перевозит машины в другой город, четвертая группа (жители другого города) строит причал и готовит угощение для друзей.

«Капитан» самоходки перед погрузкой машин звонит на завод: «Товарищ директор, где же машины? Самоходка уже готова к отплытию».

Один из детей руководит погрузкой. Он командует: «Осторожно, не испортите машины, им еще далеко плыть». Машины аккуратно ставят на самоходку подъемным краном. «Грузчики» помогают их установить. «Капитан» дает команду «матросам»: «Полный вперед! Отправляемся в путешествие по реке».

Самоходка отправляется в путь. Вдруг по пути следования она начинает тонуть — пробоина в трюме. «Матросы» ныряют в воду, сваривают дно

самоходки. После этого один из них докладывает капитану: «Все в порядке, ни одной машины не пропало». Прибытие самоходки в другой город — радостное событие для играющих. «Матросы» и «грузчики» передают автомашины жителям другого города. «Речники» танцуют матросский танец. При последующем проведении игру можно расширить за счет соединения с другими сюжетно-ролевыми играми: «Путешествие по другому городу», «Остановка в лесу» и др.



Игра «Путешествие с героями любимых книг»

Цель. Привитие интереса к книгам детских писателей. Развитие способности принимать на себя роль сказочного героя.

Игровой материал. Костюмы литературных героев, бумага, карандаши, краски, атрибуты для игры, фишки, елочные шишки, конфеты, печенье.

Подготовка к игре. Чтение сказок детских писателей. Выставка рисунков по прочитанным произведениям. Инсценировки фрагментов сказок. Просмотр мультфильмов по сказке.

Игровые роли. Петрушка, Доктор Айболит, Буратино, герои детских сказок.

Ход игры. Перед началом игры педагог вместе с ребятами читают сказки детских писателей: Л. Н. Толстого «Буратино», К. И. Чуковского «Доктор Айболит» и др.

Затем можно предложить детям сделать выставку рисунков по прочитанным книгам, каждый ребенок должен нарисовать понравившегося ему героя сказки. Рисунки вывешиваются в группе и обсуждаются.

После этого воспитатель делит ребят на подгруппы и дает задание распределить роли и подготовить фрагмент из какой-нибудь сказки. Для этого ребятам совместно с воспитателем и родителями необходимо подготовить костюмы и атрибуты для инсценировки.

Когда все готово, игру можно начинать с украшения группы рисунками, самодельными игрушками сказочных героев и др. Путешествие можно проводить в разных вариантах.

1-й вариант. Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он приглашает детей на веселое путешествие по любимым книгам.

Путешествие начинается с того, что воспитатель в костюме Петрушки объявляет о выступлении труппы кукольного театра. За ширмой ребята

показывают заранее подготовленные коротенькие сценки, взятые из произведений любимых детских писателей. Остальные дети, участники путешествия, должны правильно указать, откуда взят отрывок и кто автор. Дети, правильно отгадавшие сказку, получают фишки.

После этого перед ребятами появляется доктор Айболит (воспитатель одевает другой костюм). Он задает ребятам вопросы по сказкам К. И. Чуковского. За правильные ответы ребята также получают фишки.

Затем Айболита сменяет Буратино, он ведет викторину по произведениям С. Я. Маршака. Самые активные дети поощряются фишками.

В конце игры воспитатель предлагает ребятам инсценировать заранее приготовленные фрагменты из сказок.

По окончании игры педагог организует обсуждение и награждение призами ребят, которые получили наибольшее количество фишек. Другие дети тоже поощряются конфетами.

Путешествие заканчивается демонстрацией мультфильма, поставленного по произведению одного из авторов детских книг.

2-й вариант. Путешествие проводится в зале ритмики, на «лесной опушке». Ребята вместе с воспитателем заранее готовят сказочное оформление: избушку на курьих ножках, теремок, «ледяную» избушку лисы и «лубяную» — зайца. Между деревьями протягивают разноцветные гирлянды; на листах бумаги изображают героев любимых рассказов, сказок и стихов.

Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он объявляет о начале сказочного путешествия на лесной полянке. Сначала сказочные герои показывают несколько заранее подготовленных сцен из сказок.

После этого педагог делит ребят на подгруппы. Каждая из подгрупп подходит к разным избушкам по очереди, и дети отвечают на вопросы героев сказок. По условиям игры ответ может быть коллективным. Путешественникам вручают шишки за правильные ответы, а в лесном буфете эти шишки зайка обменивает на конфеты и печенье.

В конце воспитатель называет группы — победителей игры. Им вручаются дипломы, скрепленные подписью одного из героев детских сказок.



Игра «Магазин»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление знаний о функционировании магазина. Формирование навыков культурного поведения в общественных местах.

Игровой материал. Плакат «Магазин», прилавки, кассы, бумага, карандаши, несколько игрушечных весов, счеты, банки емкостью 0,5 л, 1 л, 2 л, пластилин, природный материал, предметы-заместители, одежда для продавцов, сумки, кошельки.

Подготовка к игре. Этическая беседа о поведении ребят в общественных местах, в том числе в магазине. Экскурсия в магазин. Беседа с администрацией магазина. Сооружение прилавков и касс. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Директор магазина, продавцы, кассиры, покупатели, рабочие фабрики, шоферы.

Ход игры. Педагог сообщает, что ребята идут на экскурсию в магазин, после этого проводит этическую беседу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсии ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают покупки.

Возвратившись в группу и обсудив экскурсию, воспитатель организует работу несколько фабрик — швейной, игрушечной, письменных принадлежностей, а

также хлебобулочного комбината. Дети под руководством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрадочки, делают из пластилина и природного материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булки, пирожные, торты и т. п.

Перед началом игры, после распределения ролей и обсуждения плана игры, воспитатель еще раз напоминает, как должен покупатель разговаривать с продавцом, а продавец — с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» товары отпускаться не будут. Дальше начинается игра. Директор объявляет об открытии нового магазина и приветливо встречает покупателей. После этого покупатели расходятся по отделам магазина: одни покупают одежду, другие — продукты, третьи — канцелярские товары. Идет оживленная торговля. Все товары имеют цены, но округленные, чтобы дошкольникам было легче считать, в рамках изучаемого в детском саду программного материала. Неплохо в игру ввести маленькие весы для взвешивания продуктов (песок, мелкие камешки, другой природный материал). Желательно продавать молоко, чтобы дети познакомились с емкостями — 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ребятам поменяться ролями.

Игру в «Магазин» можно соединять с другими играми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Ферма», «Шоферы», и др.



Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет ифы. Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио. Воспитание чуткого и внимательного отношения к товарищам и близким.

Игровой материал. Плакат «Почта», прилавки, почтовый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бумага, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.

Подготовка к игре. Экскурсия на почту, краткая беседа с работниками почты, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так», С. Я. Маршака «Почта». Показ фильма или мультфильма по теме «Почта». Беседа по картине «На почте». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др.

Игровые роли. Работники почты: сортировщица, почтальон, телеграфист, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер, посетители.

Ход игры. Предварительную работу по подготовке к игре педагог может начать с беседы о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио, рассмотреть иллюстративный материал по этой теме.

Спустя некоторое время, воспитатель сообщает детям о приближении какого-нибудь праздника и говорит, что обязательно нужно поздравить своих родных с этим событием: «Ребята, во время прогулки мы пойдем на почту покупать конверты, а вечером будет писать поздравления мамам и папам».

Во время экскурсии на почту педагог знакомит ребят с работниками почты: с сортировщицей, почтальоном, телеграфистом, оператором по приему бандеролей и посылок, начальником почты, шофером, а также обращает внимание детей на то, как - там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают посылки; рассказывает детям о том, что письмо кладут в конверт, на который наклеивают марку, на конверте пишут адрес и опускают письмо в почтовый ящик. Потом письма везут на машине, поезде или самолете далеко, на другую почту, и там их берет почтальон, кладет в большую сумку и несет тому, кому они написаны. Также педагог объясняет, что почтальон каждый день носит в дома газеты, журналы, письма. Можно послать и посылку — положить в ящик вещи, игрушки, конфеты и др.

После осмотра почты и рассказа воспитателя педагог побуждает каждого ребенка купить конверт и марку. С этими покупками дети возвращаются в детский сад.

По возвращении в группу воспитатель раздает детям бумагу и цветные карандаши и предлагает им нарисовать для мамы и папы красивый рисунок. Когда рисунки будут сделаны, педагог советует детям написать под ними «Маме и папе» и подписать свое имя. Затем воспитатель дает каждому ребенку купленный им утром на почте конверт, просит аккуратно положить в

него свой рисунок, показывает, как заклеить конверт, как и где, приклеить марку. После того, как ребята выполнили задание воспитателя, он подходит к каждому из них, надписывает на конверте адрес его родителей, при этом, показывая ребенку, что пишет название улицы, где он живет, номер его дома и квартиры, а внизу — адрес детского сада и имя ребенка-отправителя. Затем педагог хвалит детей за хорошо сделанные рисунки и говорит, что мама и папа будут очень рады получить к празднику такой подарок и что завтра они вместе с ребятами пойдут отправлять свои письма.

На следующий день во время прогулки педагог вместе с детьми подходит к ближайшему почтовому ящику и каждый из детей сам опускает в него свое письмо.

В группе педагог может побеседовать с детьми о том, что они видели на почте, рассмотреть с ними соответствующие открытки, картинки, рисунки и составить рассказы по их содержанию. Для этой цели можно взять иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака или другие рисунки с изображением почтальона, который несет корреспонденцию, вручающего письмо или газеты, людей, опускающих в почтовый ящик письма, читающих письмо, и т. д. С ребятами можно также рассмотреть и прочитать детские книги: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так». Потом воспитатель должен напомнить ребятам, что все — и работники почты, и ее посетители — разговаривают приветливо друг с другом, употребляя «волшебные» слова.

Также воспитатель может узнать на почте, в какие часы происходит выемка писем из ближайшего почтового ящика и в какое время почтальон носит корреспонденцию в соседние дома, в один из дней во время прогулки можно опять пойти с детьми к почтовому ящику и показать им, как подъезжает почтовая машина, как высыпают в мешок письма, опущенные в почтовый ящик, и как машина едет дальше. Во время другой прогулки можно пронаблюдать с детьми, как идет в соседние дома почтальон, какая у него полная сумка, как там много газет, журналов и писем и с какой «похудевшей» сумкой он возвращается назад.

Следующим этапом при подготовке к сюжетно-ролевой игре может быть договор педагога с родителями о том, что письма, полученные ими от детей, должны к их приходу домой лежать на видном месте (чтобы ребенок увидел, что то самое письмо, которое он сам опускал в почтовый ящик, лежит у него дома, что мама и папа получили его). Родители также должны поблагодарить ребенка за такой подарок, чтобы он понял, что своим письмом и рисунком доставил им радость. А еще родители должны послать на адрес детского сада письмо своему ребенку, в котором поблагодарят сына или дочь за рисунок, и вложить в конверт какую-нибудь открытку. На конверте должно стоять имя ребенка, которому адресовано письмо.

Потом воспитателю надо провести с детьми обобщающую беседу по картине (можно использовать иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака), показать фильм или мультфильм по теме «Почта». Беседу по картине или

просмотренному фильму педагогу надо построить так, чтобы в ней дети могли отразить то, что узнали сами, когда были на почте, что наблюдали во время прогулок (как разносит письма почтальон, как вынимают письма из почтового ящика).

Затем на занятиях воспитателю совместно с детьми нужно сделать все необходимые для игры атрибуты: нарезать почтовую бумагу по выкройке, вырезать и склеить маленькие конверты, из цветной бумаги нарезать марки и аккуратно приклеить их в правом верхнем углу конверта, склеить почтовый ящик для писем и повесить на стену в групповой комнате, сделать сумку, в которой почтальон будет носить газеты, журналы, письма и открытки, нарезать деньги для посетителей почты, сделать им кошельки и др.

Для игры педагог может принести в группу детские газеты и журналы, часть которых будет продаваться на почте, а другую часть почтальон будет разносить по домам.

После этого педагог помогает детям устроить помещение почты, повесить почтовый ящик, советует аккуратно разложить для продажи отдельными стопками, конверты, бумагу, марки, открытки, газеты, журналы, следит за тем, как дети будут распределять роли, а если они сами не сумеют с этим справиться, помогает им.

Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почтового ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адресату; когда почтальон принесет письмо, ответить на него письмом и т. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом (здороваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов).

После того, как игра будет освоена, воспитатель может объединять ее с другими играми, например, в «семью» содержание игры — подготовка к празднику: сначала убирают квартиру, при этом дети помогают взрослым, потом все пишут поздравительные письма и открытки своим друзьям. Кто заканчивает раньше, идет на почту, покупает конверты, подписывает их и опускает в почтовый ящик или в «детский сад» (ребята пишут письма своим родителям).



Игра «Школа»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Знакомство и приучение дошкольников к режиму школьной жизни.

Игровой материал. Строительный материал, тетради, учебники, ручки, карандаши, звонок, портфели, пеналы, картон.

Подготовка к игре. Экскурсия в школу, беседа с работниками школы: учителем, директором, вахтером, уборщицей, буфетчицей, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг по теме «Школа». Показ фильма или мультфильма о школьной жизни. Беседа по картине «На уроке». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: портфелей, пеналов, маленьких тетрадей, альбомов для рисования, маленьких палочек, картонных фигурок.

Игровые роли. Учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица.

Ход игры. Подготовку к игре педагог может начать с беседы о том, что дети через год пойдут в школу: «Кто будет хорошо считать, играть, рассказывать, хорошо вести себя, тот пойдет в школу».

Об экскурсии в школу воспитатель предупреждает детей за несколько дней, чтобы они ждали ее, чтобы у них создалось особое, приподнятое, даже немножко торжественное настроение: «Пройдет четыре дня, и мы пойдем на экскурсию в школу. Надо хорошо себя вести. В школе мы с вами посмотрим, как ребята хорошо сидят на занятиях, учатся, как отдыхают после занятий на перемене».

Педагог заранее договаривается в школе о времени экскурсии, чтобы ребят там ждали и приветливо встретили. Очень хорошо, если школьники приготовят малышам какие-нибудь поделки из бумаги, картона. Прийти в школу нужно во время урока, и пока все школьники в классах, педагог проводит детей по коридору, показывает им, как много в школе классов, рассказывает, что во всех учатся дети, что сейчас в коридоре никого нет, потому что идет урок, ребята занимаются: они пишут, читают, рассказывают, считают. Когда урок закончится, прозвенит звонок, и ребята выйдут из классов, будет перемена. Также воспитателю надо показать ребятам, что в школе очень чисто, школьники не пачкают полы, стены, не сорят. Они вытирают ноги при входе в школу, сами моют пол, подметают, убирают. Они дежурят в раздевалке, классе, коридоре. Надо показать детям буфет, зал, кабинет врача, мастерскую и рассказать об их назначении.

Потом детей следует повести в класс и показать, как школьники сидят за партами, как аккуратно на парте сложены тетради и книги, а на крючке висят портфели, показать, в каком порядке у детей тетради и учебники — чистые, целые, обернуты в обложки. Дети должны увидеть, как ученики встают, здороваясь и прощаясь, если в класс входят или из класса выходят взрослые, как поднимают руку, если хотят ответить, как встают, отвечая учительнице.

Когда школьники подарят малышам свои поделки, надо, чтобы те не забыли их поблагодарить. После того, как прозвенит звонок, воспитатель должен объяснить дошкольникам, что урок закончился и школьники сейчас пойдут отдыхать на перемену в коридор, а дежурный откроет форточку, вытрет доску и приготовит класс к новому уроку. Нужно показать, как строем, спокойно, не толкаясь, ребята выходят из класса в коридор, ходят по

коридору, играют, как по звонку строятся возле своего класса и дежурный выпускает их в класс, как они встают, приветствуя входящего учителя. После этого гости должны поблагодарить хозяев, попрощаться и пригласить их к себе в детский сад.

После экскурсии педагогу надо рассмотреть с детьми открытки, картинки, на которых изображена школьная жизнь, объяснить ребятам непонятное, задать вопросы, составить рассказы. Затем можно предложить детям нарисовать рисунки на тему «Школа».

Через день или два во время прогулки педагог может подойти с ребятами к школе и рассказать им, что школа новая, красивая, светлая, ее строили много рабочих, чтобы детям было удобно учиться, что школу надо беречь. Нужно показать детям, как одни дети уходят из школы, другие идут на занятия (если есть вторая смена).

На занятиях воспитателю совместно с детьми надо изготовить ряд вещей, нужных для игры в «школу»: склеить портфели, пеналы, сделать маленькие тетради, альбомы для рисования, покрасить маленькие палочки, превратив их в ручки, и положить вместе с маленькими карандашами в пеналы, а пеналы — в портфели и т. д. Воспитателю следует объяснить детям и показать назначение всех школьных принадлежностей, чтобы процесс изготовления игровых предметов был осмысленным. Также ребята готовят кукольные фигурки, вырезают их из картона, рисуют одежду.

Когда все приготовления к игре будут сделаны, педагогу с детьми хорошо рассмотреть картинку, на которой изображен какой-нибудь эпизод из школьной жизни. Можно показать ребятам фильм или мультфильм о школе.

В начале игры педагог предлагает детям построить школу. Можно дать им для этого рисунок с образцом, а можно положиться на выдумку детей. Когда школа будет построена, надо устроить в ней класс и коридор, затем оборудовать класс, расставив в нем парты и стол для учительницы, сделанные из крупного строительного материала или склеенные из картона. Затем педагог раздает ребятам картонные фигурки и говорит: «Вы папы и мамы. Это ваши дети. Им надо учиться в школе. Нужно купить в магазине портфели, тетради, альбомы, карандаши, пластилин, пенал; в парикмахерской подстричь дочку или сына; сходить к доктору. Он посмотрит, здоровы ли дети. Если дочка или сын больны, надо вылечить, а потом вести в школу. Затем папы и мамы должны привести детей в школу, потому что дети еще не знают дороги.

После этого игра начинается. Дети идут в магазин за покупками, потом в парикмахерскую, в поликлинику. Когда папы и мамы приводят своих детей в школу, там их встречает учительница (первый раз эту роль берет на себя воспитатель). Учительница здоровается с детьми, знакомится с ними и говорит, что она будет их учить. После этого предлагает родителям попрощаться с детьми и уводит детей в школу, где объясняет им, показывая класс, что они будут здесь учиться писать, считать, рисовать, лепить, потом ведет их в коридор, зал и т. д., по пути рассказывая, что и где они будут

делать. В классе учительница рассаживает детей за парты, вешает их портфели на место и начинает урок. Во время перемены дети выходят из класса, ходят по коридору, играют, завтракают в буфете и т. д.

Дети участвуют в игре с картонными куклами, наблюдают за тем, что делает воспитательница, которая обыгрывает игрушки. Игра в «школу» заканчивается тем, что детей отпускают домой, их встречают родители, они готовят с ними уроки.

При последующем проведении игры воспитатель предлагает ребятам поиграть самостоятельно. Воспитатель внимательно следит за игрой и в случае необходимости советом или своим участием оказывает помощь в развитии замысла, сюжета игры.

Затем педагог может предложить детям играть в «школу» без кукол. Дети распределяют игровые роли - учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица; они договариваются о том, что все роли будут разыгрывать поочередно. Затем обсуждают, какие у них сегодня будут уроки. Игра начинается. Учитель ведет уроки, ставит оценки, ученики выполняют все его требования; директор присутствует на уроке, следит за его ходом, за поведением учеников и делает записи в своей тетради; уборщица убирает коридор, вахтер дает звонок. После проведения всех уроков по расписанию роли меняются.

Воспитатель может посоветовать ребятам следующие сюжеты игры: одним детям взять с собой в школу завтрак, другим — позавтракать в школьном буфете, напомнить всем детям не опаздывать на урок, слушаться учительницу, осторожно переходить улицу по дороге в школу, устроить в школе праздник — украсить класс и подготовить выступления, пригласить на праздник малышей из детского сада (детей из другой группы) и т. д.

После каждой игры воспитатель проводит обсуждение. Если в разыгрывании ролей дети допускают ошибки, нарушают внутренние правила игры, например, учитель кричит на детей, часто их наказывает, директор и уборщица не знают, что им делать в игровых ролях, педагог наталкивает детей на мысль о более правильном и интересном ролевом поведении. Лучше, если педагог возьмет на себя роль директора. Это позволит ему обогатить содержание игры непосредственно в воображаемой ситуации.

Он вызовет к себе в кабинет учителя и посоветует ему, как нужно вести себя с детьми, как организовать игры и хороводы с детьми на переменах; поможет правильно составить расписание уроков; пригласит на работу учителей-предметников по физкультуре, ритмике, пению (чтобы многие дети смогли побывать в активных ролях).



Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Создание интереса к работе в библиотеке. Знакомство с правилами пользования книгой. Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

Игровой материал. Книги, формуляры.

Подготовка к игре. Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Рассмотрение картины «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?». Чтение произведения С. Жупанина «Я — библиотекарь». Показ фильма или мультфильма о библиотеке. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровые роли. Библиотекарь, читатели.

Ход игры. Подготовку к сюжетно-ролевой игре воспитателю следует начать с экскурсии в библиотеку. Во время экскурсии педагогу надо показать детям, как много в ней книг, в каком порядке они содержатся: аккуратно стоят на полках, не порваны, не измяты, все подклеены, многие обернуты в чистую бумагу, чтобы не пачкалась светлая обложка. Также педагогу надо рассказать и показать детям, как пользоваться книгой: книгу можно брать только чистыми руками, нельзя перегибать ее, мять, загибать уголки, слюнявить пальцы, переворачивая страницы, облакачиваться на нее, бросать, и т. д. Воспитатель объясняет детям, что каждую книгу должны прочесть много ребят. Если сначала один ребенок будет неаккуратно обращаться с ней, потом еще один, потом еще кто-нибудь, книга быстро порвется, ее не смогут прочитать многие дети, которые тоже хотят читать ее и смотреть в ней картинки.

Воспитатель должен показать и рассказать детям, что делает библиотекарь: он выдает книги, записывает название в личный формуляр, принимает книги, следит за их сохранностью и т. д. Также нужно осмотреть с детьми читальный зал и объяснить его назначение: толстые книги разрешается брать для чтения домой, а журналы, газеты и книжки-малышки можно читать в читальном зале.

Для закрепления полученных на экскурсии знаний и впечатлений педагог может провести с детьми беседу по картине «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?», а также беседы по открыткам, рисункам, изображающим библиотеку, читальный зал, читающих детей, детей, получающих книгу от библиотекаря, и т. д.

В группе педагог может предложить ребятам открыть «Книжкину мастерскую» по ремонту книг. Ребята приводят в порядок все имеющиеся книги: подклеивают их, разглаживают помятые листы, оборачивают книги и пишут на обертках названия. Также воспитатель может провести ряд занятий, чтобы научить детей культурно обращаться с книгами.

На занятиях изобразительной деятельностью можно предложить ребятам сделать различные закладки (для себя и в подарок родителям) и научить, ими

пользоваться (закладки должны лежать во всех книгах, которые дети не дочитали). После этого педагог может предложить ребятам в каждую книгу вклеить маленький кармашек для листочка с названием этой книги и привлечь к изготовлению для игры картотеки с абонементными карточками.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть выставка рисунков детей по мотивам прочитанных произведений.

После этого воспитатель говорит детям, что в группе можно организовать свою библиотеку. Для этого дети должны аккуратно поставить на полку книги, а дежурные каждый день будут следить за порядком на полке очень строго.

Когда все книги в группе будут приведены в порядок и поставлены на полку, воспитатель вместе с детьми может прочитать произведение С. Жупанина «Я — библиотекарь», рассмотреть иллюстрации к «Книжке про книжки» С. Я. Маршака и побеседовать об изображенном: Хороший ли мальчик нарисован? Почему дети думают, что он плохой? Аккуратно ли он обращался с книжками? Как надо с ними обращаться? и т. д. Также можно показать ребятам фрагменты фильма или мультфильм о книгах и правилах пользования ими.

Для проведения игры в первый раз педагогу надо принести в группу несколько новых книг, которых дети раньше не видели. Можно использовать книжки-малышки и самодельные книжки.

Педагог говорит детям, что открывается библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится вое шпатель. Библиотекарь заводит абонемент на каждого читателя, в который он вкладывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читателю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внимательно смотрит, не повреждена ли она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спрашивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки.

Библиотекарь предупреждает каждого читателя, чтобы он не измял книгу, когда будет ехать из библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобусе только посмотреть картинки и т. д.

В следующий раз роль библиотекаря берет на себя уже ребенок группы.

При последующем проведении игры педагог может предложить ребятам объединять игру с другими сюжетами (например, с играми в «семью», в «путешествие», в «детский сад», в «школу» и т. д.).



Цель. Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое завод (фабрика) и что он производит. Воспитание у детей положительного отношения к рядовым будничным профессиям рабочих династий.

Игровой материал. Машины легковые, грузовые, подъемный кран, флажки для украшения построек, железная дорога, защитные очки, трубы для завода из бумаги, картона, катушек, защитные рукавицы, пропуска, ведерко, цветная бумага, природный материал, ткань, нитки, иголки.

Подготовка к игре. Экскурсия к проходной завода. Экскурсия на фабрику. Беседа о труде рабочих. Просмотр фрагментов фильма о людях рабочих специальностей. Чтение рассказа «Автомобильный завод» из книги А. Дорохова «Сто послушных рук». Чтение отрывков из книг В. Маяковского «Кем быть?», В. Авдиенко «Все работы хороши», В. Арро «Встань пораньше». Рассматривание иллюстраций к книге В. Соколова «Сталевар». Рисование на тему «Наш завод (фабрика)». Лепка автомобилей. Составление альбома о труде взрослых на заводе (фабрике).

Игровые роли. Директор завода, сталевар, оператор, грузчик, прокатчик, шофер, бригадир, крановщик, сборщик, контролер, строитель, конструктор, швея, инструктор.

Ход игры. Предварительную подготовку к игре воспитатель начинает с рассказа о заводе. Из слов педагога ребята узнают, что станки, машины, ракеты, самолеты, телевизоры, игрушки сделаны на заводах. В городе много заводов: автомобильный, авиационный, металлургический и др.

Далее воспитатель может прочитать отрывок из книги А. Дорохова «Сто послушных рук» и рассказать детям о высоких зданиях с огромными окнами от земли до самой крыши, которые называются цехами. Вместо дверей в цехах встроены ворота, через такие ворота может выехать и грузовик, и тепловоз. Под крышами цехов установлены разные машины, на которых делают части автомобилей, самолетов, тракторов и др. Затем воспитатель знакомит дошкольников с производственным процессом, в частности с работой в сборочном цехе. Полученные знания педагог закрепляет на занятиях по конструированию. Он предлагает ребятам не просто воспроизвести знакомую конструкцию, а создать постройку по представлению. Чтобы активизировать детское воображение, воспитатель ставит ряд вопросов, например: «Какого размера цех? Какие ворота в цехе?», и др.

После такой работы педагог может прочитать ребятам отрывок из книги В. Маяковского «Кем быть?», чтобы помочь детям представить работу в сборочном цехе. Ребята могут рассмотреть иллюстрации к этой книге и рассказать, что делает рабочий, на каком станке работает, для чего он трудится. После повторного чтения педагог предлагает детям вообразить, как бы они действовали, если бы были рабочими.

На занятии по конструированию воспитатель просит ребят построить каждого свой станок: отрезной, металлорежущий, токарный, машину для электросварки. Во время этого педагог вносит дополнительный материал, нужный по ходу игры, обращает внимание детей на интересную выдумку товарища: «Посмотрите, какой станок придумал Саша. Покажи, Саша, как он работает».

Далее подготовку к игре педагог может продолжить рисованием на тему «Наш завод». Вместе с детьми можно составить альбом о труде взрослых на заводе.

Игру «Завод» можно проводить в различных вариантах: «Автозавод», «Авиазавод», «Металлургический завод» и др.

Игру «Автозавод» педагог может начать с предложения ребятам распределить роли между собой: бригадира, рабочих, инженеров, сборщиков, контролеров. Воспитатель предлагает детям сделать из металла (пластилина) машины. Ребята делятся на группы. Одна группа детей строит «конвейер» из строительного материала. «Бригадир» следит за порядком и отмечает самые лучшие машины. Другая группа детей с увлечением выполняет роль «рабочих». Дети ставят ряд стульчиков с одной стороны стола и ряд - с другой стороны. Один ребенок, взявший на себя роль инженера, раздает детям - «сборщикам» детали машин. «Контролеры» на первом и втором ряду, следят, чтобы каждый «сборщик» справлялся с заданием. Ребята терпеливо ждут каждый своей очереди и прилаживают нужную деталь.

Следующим шагом в развитии познавательного интереса является постановка перед детьми вопроса: «Что из чего сделано?». Ребята узнают, что многие предметы, в том числе и машины, изготовлены из металла. Вопрос педагога: «А где же берут этот металл, из чего и как его получают?» активизирует детскую познавательную деятельность.

С целью формирования представлений о некоторых этапах процесса изготовления металла (сначала шахтеры добывают руду, из которой потом плавят сталь, а из нее изготавливают машины) детям можно предложить для рассматривания иллюстрации к книге В. Соколова «Сталеваар».

По мере развития сюжетно-ролевой игры «Металлургический завод» педагог формирует у детей потребность в изготовлении предметов, нужных для диспетчера, сталеваров: сделать трубы, пропуск, защитные очки. Эти атрибуты дети могут сделать из бумаги, катушек.

Педагог может предложить следующий вариант игры: «Постройка доменной печи». Он предлагает ребятам построить из строительного материала большую площадку, из кубиков соорудить «доменную печь». Потом на площадку принести несколько игрушечных паровозов и подъемный кран. «Это будет заводской двор, он большой, а паровозы подвозят руду к доменной печи. Нужно быть здесь очень осторожным, потому что тут очень жарко, надо надевать очки, чтобы в глаза не попали искры». Ведерко может послужить детям ковшом, которым «сталевары» набирают расплавленный металл. А красные листы бумаги - готовой сталью.

Когда она остывает, то ее нужно развозить по всем заводам для изготовления машин, самолетов и т. д.

В дальнейшем педагог может задать следующий вопрос: «А если бы на заводе были только сталевары, то смогли бы они выплавить сталь?» Такой вопрос заставляет детей подумать, кто еще работает на заводе.

Чтение отрывков из книг, рассматривание иллюстраций обогащает представления детей не только о труде сталеваров, но и других рабочих профессиях в цехах. Например, дети узнают, что оператору подчиняется движение огромного прокатного стана. Глыбу раскаленного металла, которую вынимают из формы, оператор раскатывает, как кусок теста. Глыба становится все тоньше и длиннее. Возле нее ходят прокатчики.

Игру «Авиазавод» можно начать с распределения ролей: директора, главного инженера, рабочих. Ребята под руководством главного инженера на заводе делают бумажные авиамодели, парашюты, змеи и другие летающие бумажные игрушки. В конце рабочего дня (на прогулке) производят запуск летающих игрушек. Лучшие, пролетевшие дальше всех, модели отбираются для будущих соревнований, остальные педагог может использовать для повседневных игр.

Педагог рассказывает дошкольникам, что каждый человек на заводе имеет свое рабочее место: доменщики у домен выплавляют чугун, сталевары у мартеновских

печей из чугуна варят сталь, оператор управляет огромным прокатным станом и т. д. Действия разных людей взаимосвязаны и направлены на общую пользу.

Во время проведения игры на первых порах одну из ведущих ролей берет на себя воспитатель (директор завода). «Директор» советует ребятам, как построить «цех», помогает выбрать роли, подсказывает, как действовать. К примеру, педагог может разделить ребят на группы: первая группа - строители домны, шоферы, подвозящие материал для строительства и руду (желуди, ракушки); вторая группа — сталевары, подручные сталеваров; третья группа - прокатчики, оператор.

Очень похожей по содержанию на игру «Завод» является игра «Фабрика игрушек». В процессе игры в швейном цеху шьют куклам одежду, в игрушечном учатся делать игрушки из природного материала (шишек, веток, яичной скорлупы), глины, пластилина и т. п. Во время игры «инструкторы» (после консультации воспитателя) учат ребят изготовлению различных поделок.

За месяц до Нового года педагог предлагает всем цехам фабрики перейти на выпуск новогодней продукции. Они должны выполнить заказы Деда Мороза, которые приходят по почте в адрес фабрики. В цехах изготавливаются елочные украшения, новогодние маски, детали к костюмам — воротники, шляпы, пояса.

После Нового года рабочим фабрики педагог предлагает подготовиться к празднику игр и игрушек, организуется работа бумажно-картонажного цеха,

ребята делают настольные игры, домики, наборы картонных кукол с бумажной одеждой, вырезают и раскрашивают фигурки любимых сказочных персонажей (Золушки, Буратино, Красной Шапочки). Швейный цех может делать простые мягкие игрушки, изготавливать из природного материала фигурки сказочных персонажей и др. После этого проводится праздник игр и игрушек. Организуется выставка цехов, ребятами инсценируются любимые сказки, к детям приходят в гости герои различных сказок.

Игры в «Завод» и «Фабрику» могут объединяться с играми в «теплоход» (перевозят металл, самолеты, машины, игрушки в другие города), в «больницу» (лечат сталеваров, рабочих фабрики), столовую (кормят рабочих завода или фабрики), «магазин», «библиотеку» и др.



Игра «Ателье»

Цель. Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.

Игровой материал. Строительный материал, цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, сумки, кошельки, блокнот, зеркало, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в ателье. Экскурсия в магазин готовой одежды. Беседа с работниками ателье. Рассмотрение иллюстраций по теме «Ателье». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.

Игровые роли. Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

Ход игры. Подготовку к игре воспитателю следует начинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ателье педагогу надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать,

выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха сначала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке и т. д.). При этом воспитателю нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщица, и портные — все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую, красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны).

После экскурсии в ателье воспитатель может повести детей в магазин готовой одежды и рассказать, что все, что здесь продается, шьют в ателье.

Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по картинкам, открыткам, изображающим то, что дети видели в ателье: как снимают мерку, кроят материю, примеряют заказчику то, что шьют, как шьют, и т. д. Педагог может рассмотреть с детьми рисунки, где изображено, как мама шьет и примеряет платье дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и т. д. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, кто сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Педагог дает ребятам возможность рассказать, кому и как сшили или купили новую одежду.

Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей, а сам берет на себя все остальные роли, чтобы познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков и т. д.

Для игры воспитатель и дети изготавливают картонные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав детям картонных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в детский сад, ни в школу, ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани».

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая небольшими рулонами всевозможная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (воспитатель), который спрашивает у каждого из них, какую ткань тот хочет купить, что думает из нее шить и предлагает подходящую для этой цели. Так, если покупатель указывает на белую с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань покупают для брюк, то измерение следует производить от талии до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона две длины в последнем, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу и,

получает свою попку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее воспитателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица (воспитатель). С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.

Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».

На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.

В последующих играх педагог предоставляет детям самостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспитателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Педагогу надо показать детям, как действовать воображаемой иглой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы. При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.

Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.

Когда ребята познакомятся с правилами игры, педагог может предложить им составить примерный план игры. Например, игра «Ателье «Малышок» может включать следующие моменты: прием заказов и их оформление, первая примерка, получение заказа, выставка моделей и др. В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.

Игру «Ателье» в последующем можно соединить с другими играми: «Фотография», «Парикмахерская», «Прачечная». Совместно с детьми подобрать атрибуты, предметы, игрушки для реализации игровых замыслов (альбом «Модели одежды (причесок)», набор лоскутов, швейные машинки, фотоаппараты, наборы парикмахера и др.).



Игра «Пограничники»

Цель. Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. Воспитание у них смелости и выносливости.

Игровой материал. Игрушки: пистолеты, автоматы; погоны, знаки различия, палатка (для оборудования санчасти), санитарные сумки, бинт, вата, фляжка, телефон, бинокли, котел, кружки.

Подготовка к игре. Встреча детей с пограничником, беседа о трудной и почетной службе в пограничных войсках. Чтение нескольких рассказов о пограничниках, просмотр кинофильма. Рисование на тему «Граница». Разучивание и драматизация песен о границе. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

Игровые роли. Командующий армией, командир заставы и наряда, шпионы, разведчики, связные, снайперы, врач, санитарки, рядовые пограничники, повар и др.

Ход игры. В целях создания интереса к игре педагог может провести беседы с детьми на военную тематику, типа «Как пограничники охраняют границу?», «Что делает командир (разведчик, снайпер)?», организовать встречу с пограничником, который расскажет ребятам о своей службе, ответит на все интересующие их вопросы. Затем с ребятами можно прочитать несколько рассказов о границе и о людях, ее защищающих, посмотреть фрагменты фильма о пограничниках, предложить сделать

зарисовки на тему «Граница», также можно выучить и инсценировать песни о пограничниках.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть предложение провести маневры перед игрой (военно-спортивную подготовку), метание в цель, изучение простейших топографических знаков, построение по сигналу тревоги, перевязку раненых, упражнения на наблюдательность, переход по бревну, ползание по-пластунски и т. п.). Сначала маневры проводятся в форме упражнений, затем воспитатель организует военно-спортивную эстафету. Ребята выполняют задания, соревнуются в силе, ловкости, меткости.

Воспитатель может предложить детям провести соревнование двух «погранзастав» по выполнению заданий: «Обнаружить и задержать нарушителя границы», «Доставить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесение» (в виде ребуса) и т. д.

За день до игры распределяются роли, чтобы дети вместе с воспитателем могли подумать об игровом реквизите, подготовить все необходимое для разыгрывания ролей.

Затем участники игры находят подходящее место на площадке детского сада для заставы, оборудуют штаб, санчасть, договариваются о том, где проходит граница.

После того как намечен основной сюжет (с участием педагога), начинается игра. Воспитатель делит ребят на подгруппы: пограничный патруль, разведчики, снайперы, шпионы, санитарки.

Пограничников командир выводит на открытое место рядом с границей (проведенная красным мелом линия на асфальте) и говорит: «Нам доверено охранять границу. Стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача — задержать их. Знайте: враг хитер, будет умело маскироваться». Затем вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.

У разведчиков свое боевое задание. Командир ведет их по дорожке и говорит: «Идите и все по пути запоминайте. Пройдете десять шагов и возвращайтесь обратно, чтобы доложить мне, что увидели и услышали. Потом снова идите той же дорогой и смотрите в оба: все ли на ней так, как было. Разведчику нужен зоркий глаз!».

Снайперы в другой стороне площадки соревнуются в меткости. Педагог ставит щит-мишень. Каждый снайпер получает по полмешка боеприпасов - еловых шишек. Командир дает задание стрелять по-разному: с места, с разбега, лежа, с колена.

Шпионы идут на свою территорию и выбирают место для вылазки.

Санчасть готовится к приему раненых и отправляет несколько санитарок на границу - подбирать раненых и оказывать им первую помощь.

Когда все участники игры займут свои места, воспитатель дает команду горнисту — это сигнал о том, что граница на замке. Нарушители могут начинать вылазку.

После этого пограничники обнаруживают шпионов, начинается стрельба, погоня; появляются раненые - их подбирают санитарки и оказывают первую помощь. Пограничники ловят нарушителей границы, доставляют их в штаб к командиру, где он с ними беседует.

По окончании игры командующий армией зачитывает приказ: «Всем бойцам, участвовавшим в боевой операции, за ловкость, смелость, находчивость объявляется благодарность. Приказываю всех без исключения бойцов наградить медалями»;

При последующем проведении игры можно расширять сюжет. Ребята могут изображать жизнь на пограничной заставе - дежурить в штабе, заниматься строевой подготовкой, осваивать бег с препятствиями, способы маскировки, переноса раненых, передвижение по-пластунски.

Эта игра очень помогает в повседневной жизни детей. Например, если дети медленно строятся, долго не могут встать с постели, педагог объявляет построение по тревоге, организует на пограничной заставе соревнование на самое быстрое построение взводов, объявляет в приказах благодарности лучшим взводам и пограничникам, назначает особенно отличившихся на командные должности.

При обсуждении сюжетов проведенных игр педагог должен обращать внимание на умение детей самостоятельно описывать события, выражая собственное отношение к героям и их поступкам.

При обсуждении ролевого поведения детей после игры также нужно обращать внимание на раскрытие образа любимого персонажа (героя гражданской войны, российского воина). Например: «Света была смелой и заботливой медсестрой, она перевязывала раненых и доставляла их в госпиталь», «Пограничники оказывали помощь друг другу во время переправы через реку».



Игра «Космонавты»

Цель. Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. Воспитание ответственного отношения к учению. Совершенствование физической подготовки. Обучение самостоятельно развивать сюжет игры.

Игровой материал. Строительный материал, эмблемы, игрушки, атрибуты для игры.

Подготовка к игре. Рассмотрение иллюстративного материала. Чтение художественной литературы (А. Андреев «Звездный») и очерков о

космонавтах. Просмотр фильма о космонавтах. Рисование на тему «Космос». Разучивание песен о космонавтах. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

Игровые роли. Командир отряда космонавтов (педагог), бортинженер, диспетчер, командиры космических экипажей, космонавт номер 1, космонавт номер 2, космонавт номер 3.

Ход игры. Для развития интереса к игре педагог предлагает ребятам рассмотреть набор открыток «Космонавты» и иллюстрации в книге А. Андреева «Звездный», беседует с ними о космических профессиях, о качествах, которыми должен обладать космонавт. Воспитатель обсуждает с детьми характеристики людей - космонавтов. Например, командир корабля, спокойный и уверенный, сообщает на Землю о результатах наблюдения в космосе; бортинженер внимательно следит за показаниями приборов пульта управления полетом и стыковки; диспетчер принимает информацию с космоса и передает на корабль.

Воспитатель может организовать экскурсию в музей космонавтики, где ребята узнают такие фамилии, как С. Королев, Ю. Гагарин. Также можно предложить вниманию детей фильм о космонавтах.

После этого педагог совместно с детьми намечает примерный план сюжет игры «Полет в космос», который может включать следующие моменты: тренировка космонавтов, сдача экзамена на готовность к полету, осмотр врача, посадка в ракету, пуск корабля, работа в космосе, сообщения с борта корабля, управление полетом с Земли, приземление, встреча на Земле, медицинский осмотр, отдых космонавтов после полета, сдача рапорта о прохождении и завершении космического полета.

Далее воспитатель может предложить ребятам построить ракету из строительного материала. При сооружении постройки ракеты он выделяет ее части (нос, люки, отсеки, иллюминаторы, пульт управления) и обыгрывает все части постройки с помощью игрушек, предметов-заместителей.

Затем педагог предлагает ребятам придумать эмблему отряда космонавтов. Воспитатель может организовать конкурс между детьми на лучшую эмблему. После всех приготовлений к игре он может поделить ребят на группы — экипажи, имеющие разные названия: «Смелый», «Отважный», «Веселый» и др.

Затем весь отряд космонавтов выстраивается на площадке. После этого педагог объявляет о первом этапе игры - подготовке к космическим полетам. Воспитатель зачитывает приказ о формировании экипажей космического корабля «Ракета», знакомит ребят с законами космонавтов:

- 1- Только сильные ребята могут полететь в космос.
- 2- Только умные ребята могут стать космонавтами.
- 3- Только трудолюбивые могут отправиться в полет.
- 4- Только веселые и дружелюбные могут полететь в космос.

После команды «смирно» командиры экипажей сдают рапорты командиру отряда (воспитателю): «Товарищ командир отряда юных космонавтов!

Экипаж «Смелый» построен и готов для испытаний. Командир экипажа Александр». Затем командир отряда приветствует космонавтов и предлагает им спеть песню, которая заранее разучивается детьми.

Затем начинается первый этап проверки — испытание силы. На этом этапе проверяют физическую подготовку экипажей. Космонавты бегают, упражняются на бревне, прыгают, выполняют гимнастические упражнения, соревнуются по метанию в цель.

Командир объявляет о втором этапе испытаний. Проводится конкурс на решение задач по математике, проверка знаний по развитию речи и др. В этот конкурс включают занимательные вопросы типа викторины в рамках программы детского сада. Здесь можно провести космическую викторину, в которую войдут такие вопросы: «Кто первым полетел в космос? В каком году? (Ю. А. Гагарин, 12 апреля 1961 года.) Кто совершил первую прогулку» в космосе? (А. А. Леонов.) Назовите первую женщину, побывавшую в космосе». (В. В. Николаева-Терешкова.) и т. д.

Следующий этап — конкурс на лучшую поделку из бумаги или картона (желательно на космическую тему).

Заключительный этап конкурса — экипажи участвуют в космическом концерте, разыгрывают заранее отрепетированные в экипажах космические сценки (высадка на Венеру, прилунение).

Командир отряда и жюри (другие воспитатели, няня) подводят итоги конкурса, вручают медали, изготовленные заранее, — «Лучший космонавт», «Космонавт номер 1», «Космонавт номер 2», «Космонавт номер 3».

Далее игра продолжается. Космонавты идут на осмотр к врачу, затем производится запуск ракеты. Летят на Луну несколько человек, остальные ждут их возвращения на Земле. Воспитатель дает ребятам самостоятельность в игре, стараясь не вмешиваться в ее ход. Он только вносит новое содержание в игру, например, полет нескольких экипажей и их совместная работа на орбите; в космосе проводится выход космонавтов в открытое пространство, стыковка кораблей.

В самостоятельной игре педагог призывает ребят моделировать отношения людей (трудовые и личностные), направленные на выполнение ответственного задания. Например, педагог сообщает детям, что одни люди создают корабли и ракеты, другие — испытывают их и готовят к полету, третьи — обеспечивают полет и приземление.

После каждой игры воспитатель привлекает детей к разбору игровых ситуаций.