

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>