**Картотека «Сюжетно-ролевые игры»**

***Игра «Детский сад».***

**Цель.** Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работниках детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.

**Игровой материал**. Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсия в кабинет врача. Внесение атрибутов для организации игры в «детского врача». Чтение рассказа А. Кардашовой «Наш доктор». Наблюдение труда прачки. Организация труда детей — стирка кукольного белья. Экскурсия на кухню. **Занятие**«Испечем для себя и малышей булочки». Лепка продуктов для игры в «повара». **Беседа**«Кто и как работает в нашем детском саду». Рисование на эту тему. Внесение атрибутов для организации коллективной игры в «детский сад».

**Игровые роли**. Врач, медицинская сестра, воспитатель, заведующая, музыкальный работник, няня, повар.

**Ход игры.** Перед началом игры воспитатель проводит предварительную работу. Вместе с ребятами посещают медицинский кабинет, кухню, прачечную, зал ритмики, кабинет заведующей и беседуют с медицинской сестрой и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе.

   После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры. Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саде и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д. Далее воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло должного интереса к игре, педагог может выступить в игре как равноправный партнер, выполняя главную или второстепенную роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, он может вести коррекцию игровых отношений. К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «заведующая», «музыкальный работник», «няня», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с куклами, потом посадить их завтракать». «Няне нужно быстро сходить на кухню и принести завтрак». «После завтрака надо идти на осмотр к врачу». После завтрака «врач» и «медицинская сестра» внимательно осматривают «детей», каждому дают рекомендации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболела, ее надо забрать из детского сада». После медицинского осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное занятие» и т. д. По ходу игры воспитатель следит за правильным развитием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

***Игра «Семья».***

   **Цель.** Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).

   **Игровой материал**. Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), музыкальные инструменты, предметы-заместители.

   **Подготовка к игре**. Игры-занятия «Как будто дома у нас младенец», «Как будто дома папа и дедушка, а мамы нет дома», «Мамин праздник», «Праздник в семье», «День рождения куклы». Беседы о взаимоотношениях в семье. Совместные игры с детьми подготовительной и младшей групп.

   **Игровые роли.** Дедушка, бабушка, внук, внучка, мама, папа, брат, сестра.

   **Ход игры**. С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на тему «Где работают родители». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда. Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома учит детей договариваться о совместных действиях, составлять предварительный план конструкции, доводить работу до конца. Затем вносит игрушки (куклы, мебель, посуду и др.), игровые атрибуты (передники, косынки). После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

  Игру «Когда мамы нет дома» можно организовать совместно с младшими детьми, предварительно объяснив цель совместной игры: научить малышей распределять роли, планировать игру, играть самостоятельно.

  Игра «К нам пришли гости» должна научить детей, как правильно приглашать в гости, встречать гостей, вручать подарок, вести себя за столом.

  В игре «Я помогаю маме» воспитателю необходимо вносить в нее элементы труда: стирка кукольного белья,починка одежды, ремонт книг, уборка помещения. По ходу игры педагог должен подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

   В сюжеты любимых детских игр педагог должен вносить новое содержание. Например, игра «Семейный праздник» предполагает показ в детском саду концерта, используя детские музыкальные инструменты: рояль, металлофон, бубен, трещетки, дудки, треугольники и др. «Члены семьи» исполняют песни и пляски, читают стихи, шутят, загадывают загадки. Эта игра требует предварительной работы, воспитатель заранее совместно с детьми по их желанию может распределить кто и что будет делать на празднике.

   Также педагог может объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр, например: «Семья» и «Школа».

***Игра «Школа».***

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.

**Игровой материал**. Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

**Подготовка к игре.**Экскурсия в школу. Беседа с учителем 1-го класса. Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми подготовительной группы.

**Игровые роли.** Учитель, ученики.

**Ход игры**. Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками, беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе. Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д. В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики). Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Воспитатель также должен способствовать воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда взрослых. Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр: «Семья» — «Школа» — «Дорога в школу» — «Путешествие по городу».

***Игра «Путешествие».***

**Цель.** Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом постового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.

**Игровой материал**. Строительный материал, технические игрушки: заводные машины, катера, теплоходы, руль, одежда для моряков, набор «Дорожные знаки», набор игрушечных животных и птиц, предметы-заместители.

**Подготовка к игре.** Экскурсия на речной вокзал, на теплоход. Беседа с милиционером, работниками флота, тружениками села. Чтение произведений М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!»; М. Маркова «Про Топку-моряка»; Ф. Льва «Мы плывем на самоходке»; Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню»; П. Донченко «Петрусь и золотое яичко»; Г. Юрмина «Все работы хороши!»; С. Баруздина «Страна, где мы живем»; А. Членова «Как Алешка жил на Севере»; Б. Житкова «Что я видел?». Изготовление атрибутов для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок»; лепка из разноцветного пластилина судов с разными «огнями».

**Игровые роли.** Милиционер, начальник порта, кассир, продавец, дежурный, капитан, боцман, матрос, кок, судовой врач, доярка, птичница, оленеводы, лесорубы, геологи, пограничники, садоводы и т. д.

**Ход игры**. Игра «Путешествие» является одной из любимых детских игр. Ее можно реализовывать в различных вариантах, например: «Путешествие по городу», «Путешествие по реке», «Путешествие в деревню», «Мы отправляемся на Север», «Мы едем на юг» и др.

Начиная игру «Путешествие по городу», воспитатель прежде всего может провести экскурсию с целью ознакомления с достопримечательностями города, постройками, с работой милиционера и т. д. В группе обсудить виденное, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы. Затем педагог может познакомить детей с произведениями М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!». Обсудить нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений. Совместно изготовить атрибуты для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок». Далее педагог может предложить детям соорудить постройки по представлению и образцу (рисунок, фотография, схема). При обыгрывании постройки использовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, предметы (электрический фонарик, насос). Во время самостоятельной игры детей педагог учит подбирать нужный игровой и рабочий материал, договариваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть дружно, помогать товарищу.

В игре «Путешествие по реке (озеру, морю)» роль воспитателя заключается в планомерном и систематическом сообщении детям сведений о деятельности и взаимоотношениях речников. В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

Подготовку к игре «Путешествие в деревню» педагог начинает с чтения произведений Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню», П. Донченко «Петрусь и золотое яичко», Г. Юрмина «Все работы хороши!», рассматривает с детьми иллюстративный материал, рассказывает на тему «Что я видела в деревне», проводит беседу «О труде работников села». С целью воплощения в игре положительного игрового поведения педагог может обсудить с детьми характеристику тружеников колхоза, например, доярка встает рано, чтобы успеть подготовить корм для коров и телят, поит их и моет, доит коров, помогает в работе своим товарищам и т. д.

   Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр:

«Уборка урожая в колхозе», «Наша животноводческая ферма», «Праздник урожая в колхозе», «В гостях у бабушки», «Экскурсия на птицеферму», «Концерт для тружеников села», помогает детям в составлении планов-сюжетов, в отборе эпизодов, которые можно включить в игру, в выделении действующих лиц (персонажей). После игры педагог совместно с детьми обсуждает поведение участников: средства передачи роли, ролевые отношения, умение выполнять усвоенные нормы и правила (культуры поведения, дружеских коллективных взаимоотношений).

Для создания интереса к сюжету игры «Мы отправляемся на Север» ребятам воспитатель может прочитать «письмо» из Якутии с приглашением в гости, показать открытки с изображением жизни людей на Севере или кратко рассказать об отдельных якутских городах и селах, предложить ребятам «отправиться» в путешествие на Север, порекомендовать, чтобы они обсудили отдельные роли, раскрыть нравственный смысл труда взрослых людей (оленеводы, лесорубы, геологи, пограничники и др.). В целях создания устойчивого интереса к теме игры педагог может предложить ребятам рассматривание иллюстративного материала, составить рассказ на тему «Что я видел?», чтение произведений, например, С. Баруздина «Страна, где мы живем», А. Членова «Как Алешка жил на Севере»), Б. Житкова «Что я видел?».

Вызвать интерес к сюжету игры «Мы едем на юг» можно чтением письма от детей-грузин и показать фотографии, открытки, игрушки.

***Игра «Супермаркет».***

**Цели:**

Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников,

менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания

об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

**Примерные игровые действия**: приход в супермаркет; покупка необходимых товаров;

консультации менеджеров; объявления о распродажах; оплата покупок; упаковка товара;

 решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: касса; наборы продуктов; спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры; чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек;

журналы, газеты; одежда, обувь, головные уборы и др.; учетные книги, ценники, указатели, названия отделов; телефоны, рации, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

                                              ***Игра «Строительство».***

**Цели:**

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли,

использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные

материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение,

выразительность речи детей.

**Примерные игровые действия:** выбор объекта строительства;

выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку;

строительство; дизайн постройки; сдача объекта.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: планы строительства; различные строительные материалы;

инструменты; униформа; строительная техника; каски; образцы материалов;

журналы по дизайну.

***Игра «Скорая помощь». « Поликлиника». «Больница».***

 **Цели:**

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по

окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость

медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять

правила поведения в общественных местах.

**Примерные игровые действия:**

приход в поликлинику, регистратура; прием у врача; выписка лекарства;

вызов «Скорой помощи»; госпитализация, размещение в палате; назначения лечения;

обследования; посещение больных; выписка.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: халаты, шапочки врачей; карточки больных; рецепты; направления; наборы «Маленький доктор»; «лекарства»; телефон; компьютер; носилки

***Игра******«Водители». «Гараж».***

**Цели:**

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать

взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.

**Примерные игровые действия:**

диспетчер выдает путевые листы водителям; водитель отправляется в рейс, проверяет готовность машины, заправляет машину; при необходимости механиком производятся ремонтные работы; оказывает необходимую помощь товарищу; доставляет груз по назначению; приводит машину в порядок; возвращается в гараж.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование:

рули; планы, карты, схемы дорог; различные документы (права, технические паспорта автомобилей); наборы инструментов для ремонта автомобилей; дорожные знаки, светофор; страховые карточки; автомобильные аптечки; телефоны.

***Игра******«Ателье». «Дом мод».***

**Цели:**

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.

**Примерные игровые действия:** выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала; закройщики снимают мерки, делают выкройку; приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа; швея выполняет заказ, проводит примерку изделия; заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении; кассир получает деньги за выполненный заказ; может действовать служба доставки.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: швейные машинки; журнал мод; швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.); фурнитура; выкройки; бланки заказов; «манекены».

***Игра « ГИБДД».***

**Цели:**

Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в

соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход». Развивать диалогическую речь.

**Примерные игровые действия:**

определение места работы инспекторов, работа с планами; инспектор — водитель;

инспектор — пешеход; оформление документов на машину; отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

**Предметно-игровая среда**.

Оборудование: жезлы; свистки; дорожные знаки; светофоры; водительские права.

***Игра******«Школа».***

**Цели:**

Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему возможность занимать различные позиции взрослых и детей (учитель — ученик — директор школы).

**Примерные игровые действия**:

поступление в школу; подготовка к школе, приобретение необходимых школьных принадлежностей; 1 сентября, торжественная линейка; Урок; перемена; уход домой.

**Предметно-игровая среда**.

Оборудование: школьные принадлежности; доски; журналы; указки; карты, атласы; дневники.

***Игра******«Цирк».***

**Цели:**

Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать дружеское отношение друг к другу. Закреплять представления детей об учреждениях культуры,  правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.

**Примерные игровые действия:**

изготовление билетов, программок циркового представления; подготовка костюмов;

покупка билетов; приход в цирк; покупка атрибутов; подготовка артистов к представлению, составление программы; цирковое представление с антрактом;

фотографирование.

**Предметно-игровая среда**.

Оборудование: афиши; билеты; программки; элементы костюмов; атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»; гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.; атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; грим, косметические наборы; спецодежда для билетеров, работников буфета и др.

                                                   ***Игра «Почта».***

**Цели:**

Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую

ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд  взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве  и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях.

**Примерные игровые действия:**

оформление почтового отделения с различными отделами; работа отдела доставки;

работа отдела связи; работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей;

телеграф.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: сумки почтальонов; конверты; открытки; газеты, журналы; посылки;

подписные листы; бланки; справочные журналы; печати, штампы.

***Игра******«Зоопарк*».**

**Цели:**

Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.

**Примерные игровые действия:**

приобретение билетов в зоопарк; изучение плана зоопарка, выбор маршрута;

площадка молодняка, работа проводников с молодняком; экскурсия по зоопарку,  наблюдение кормления животных,  уборки вольеров; площадка отдыха.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: билеты; схема зоопарка; указатели; строительный материал; элементы костюмов животных; набор игрушек-животных.

                        ***Игра******Кафе. Пиццерия.***

**Цели:**

Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.

**Примерные игровые действия:**

выбор столика; знакомство с меню; прием заказа; приготовление заказа; прием пищи;

работа с менеджером при необходимости (жалоба, благодарность); оплата заказа; уборка столика, мойка посуды.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: фартуки; наборы посуды; подносы; меню; скатерти; полотенца; салфетки; наборы продуктов; пиццерия.

                                                             ***Игра******«Библиотека».***

**Цели:**

Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте. Развивать память, речь детей.

**Примерные игровые действия:**

оформление формуляров читателей; прием заявок библиотекарем; работа с. картотекой (использование компьютера); выдача книг; поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование:  компьютер; учетные карточки;  книги; картотека.

***Игра****«****Служба спасения».***

**Цели:**

Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. Развивать речь детей.

**Примерные игровые действия:**

вызов по тревоге; осмотр места происшествия, ориентировка на местности; распределение спасательных работ между разными группами; использование техники специального назначения; спасение пострадавших; оказание первой медицинской помощи; доставка необходимых предметов в район происшествия; возвращение на базу.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование:

набор техники специального назначения; рации, телефоны; планы, карты; символика службы спасения; инструменты; защитные каски, перчатки; фонари; использование атрибутов из других игр, например «Скорая помощь».

***Игра******«Банк».***

**Цели:**

Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества.

Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в

общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

**Примерные игровые действия:**

посещение банка, выбор необходимых услуг; работа кассы, пункта обмена валют; оформление документов, прием коммунальных платежей; работа с пластиковыми картами; консультации с директором банка.

**Предметно-игровая среда.**

Оборудование: бланки; касса; сберегательные книжки; компьютер; пластиковые карточки;

деньги разных стран; аппарат для работы с пластиковыми карточками.