|  |
| --- |
|  |

**Қазақстан Республикасы білім және ғылым министрлігі**

 **«Павлодар қаласының № 52 арнайы балабақшасы»**

 **Коммуналдык мемлекеттық қазыналық кәсiпорны**

 **Коммунальное государственное казенное предприятие**

 **«Специальный детский сад № 52 города Павлодара»**

 **Отдела образования города Павлодара,**

 **Управления образования Павлодарской области**

 ****

**Методическое пособие «Игры для детского сада» **

 **Разработчик:**

 **Воспитатель первой квалификационной категории**

 **Синица Лариса Геннадиевна**

 **г. Павлодар**

 **2022г.**

 **Қазақстан Республикасы білім және ғылым министрлігі**

 **«Павлодар қаласының № 52 арнайы балабақшасы»**

 **Коммуналдык мемлекеттық қазыналық кәсiпорны**

 **Коммунальное государственное казенное предприятие**

 **«Специальный детский сад № 52 города Павлодара»**

 **Отдела образования города Павлодара,**

 **Управления образования Павлодарской области**

 **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Направление: **«Социально-личностное развитие»**

Образовательная область**«Социализация»**

**«Развитие игровой деятельности»**

для детей 5-6лет (подготовительная группа)

 **Разработчик:**

 **Воспитатель первой**

 **квалификационной категории**

 **Синица Лариса Геннадиевна**

**г. Павлодар**

 **2022 г.**

Введение.

Всем известно, что в дошкольном возрасте ведущим видом деятельности

является игра. Недаром Н. К. Крупская в свое время писала, что «игра есть

потребность растущего детского организма», что игра для ребят – «учёба, игра

для них – труд, игра для них – серьёзная форма воспитания, игра

для дошкольников – способ познания окружающего». Хотя в обыденной жизни со

словом «игра» люди связывают что-то несерьёзное, развлекательное, о важности её

для своевременного и полноценного развития дошкольника свидетельствует тот

факт, что Организация Объединенных Наций провозгласила игру неотъемлемым

правом ребёнка. А учёные всего мира заняты специальным изучением детских игр,

их классификацией, обучением родителей, педагогов, психологов и даже врачей

игровому взаимодействию с детьми. Такое пристальное внимание к детской игре –

неспроста.

Известный детский психолог Д. Б. Эльконин называет игру «гигантской кладовой

настоящей творческой мысли будущего человека», дающей детям возможность

такой ориентации во внешнем, зримом мире, которой никакая другая деятельность

дать не может.

Игра пронизывает всю жизнь ребят. Она органически присуща

детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна

творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку – знающим,

неумелого – умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить

отношение детей к тому, что кажется им порой слишком скучным, обычным,

надоевшим. Игра – постоянная и неизменная спутница детства. Каждый взрослый,

будь - то воспитатель или родитель, должен знать игры, владеть методикой их

проведения, уметь подбирать их в соответствии с возрастом дошколят для

достижения педагогических целей. Большинство современных родителей знают, что у детей раннего и дошкольного возраста ведущей деятельностью является игровая. Поэтому они ожидают, что дети будут занимать игрой себя сами. И искренне недоумевают, когда этого не происходит. На нетерпеливый возглас: «Не мешай! Иди, поиграй!» – маленький ребенок продолжает вертеться около, отвлекать родителей от дела и капризничать. Поэтому они должны знать, что игра – одна из форм проявления активности личности, один из видов деятельности. Игра детская – способ воспроизведения детьми действий взрослых и отношений между ними, направленный на познание окружающей действительности. В период дошкольного детства ребёнок включается в разные виды деятельности. Но игра – особый вид деятельности по тем возможностям, которые она открывает для ребенка. Игра дат ребенку возможность эмоционально насыщенного вхождения в жизнь взрослых на основе воспроизведения их социальных отношений. Игра создает благоприятные возможности для развития  у ребенка самоутверждения и самооценки. В игре ребенок начинает осознавать себя как члена определенного коллектива,

впервые появляется чувство единения, формируется понятие «мы». Дети начинают

оценивать друг друга, появляется общественное мнение. Соответственно,

благодаря игре детская группа развивается как коллектив.  Игровая деятельность

всегда была и остаётся ведущей для детей дошкольного возраста. Успешное

освоение воспитательных и образовательных задач детьми дошкольного возраста,

несомненно, происходит в игровой деятельности, т. к. игра для ребёнка - способ

переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Если

говорить об игре в детском саду, то она помогает воспитателю сплотить детский

коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В

игре воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению

правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и

объективно оценивать поступки других.

Игра для детей – важное средство самовыражения, проба сил. В играх

воспитатель может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки,

организаторские способности, творческие возможности, что позволит ему найти

наиболее правильные пути воздействия на каждого из них. И, что тоже очень

важно, игры сближают воспитателя с детьми, помогают устанавливать с ними

более тесный контакт. "Давай поиграем!" - как часто мы слышим эту просьбу

от детей. И какую огромную радость они испытывают, когда мы соглашаемся. Мы

можем побыть больным или продавцом, учеником или косолапым мишкой.

Обычно, играя с ребенком, мы следуем за его желанием: он сам объясняет нам, что

надо делать. А мы, если уж решили доставить ему удовольствие, послушно

выполняем все его требования.

Однако игра - это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по

себе очень важно. В игре ребенок закрепляет навыки, которыми он недавно

овладел, развивает важнейшие стороны своей психики. Дети в игре чувствуют себя

самостоятельными - по своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и

углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают

цвета, форму, свойства материала и пространства, знакомятся с растениями,

животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений, и т. д.

Существует несколько видов игр: подвижные, театрализованные,

дидактические, строительные, сюжетно-ролевые игры. Психологами и педагогами

установлено, что, прежде всего, в игре развивается способность к воображению,

образному мышлению. Это происходит благодаря тому, что в игре ребенок воссоздает интересующие его сферы жизни с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи, а затем - изобразительные, речевые и воображаемые действия (совершаемые во внутреннем плане, «в уме»).

Игра имеет значение не только для умственного развития ребенка, но и для развития его личности: принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребенок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться в отношениях между людьми. Дошкольное детство - короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Таким образом, игровое творчество развивается под влиянием воспитания и обучения, уровень его зависит от приобретенных знаний и привитых умений, от сформированных интересов ребенка. Кроме того, в игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности детей, также влияющие на развитие творческого замысла.

**2022-2023  учебный год**

**Пояснительная записка**

Данная рабочая программа является нормативно-управленческим документом образовательного учреждения, характеризующей систему организации образовательной деятельности воспитателя.

Настоящая рабочая программа включает в себя все многообразие игр, предлагаемое базовой программой.

Программа предполагает использование игр в организованной, совместной и самостоятельной деятельности детей. Весь игровой материал подобран в соответствии с тематическими циклами и создает основу для развития познавательных и творческих способностей детей.

Право играть зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст.31).

Социокультурное назначение игры – это синтез усвоения богатства культуры, потенций воспитания и личностного развития, позволяющих ребенку функционировать в качестве полноправного члена детского или взрослого коллектива. В играх формируются принятие  своего имени, осознание индивидуальных качеств, понимание собственных прав и обязанностей.

Игры старших дошкольников отличаются видовым и тематическим разнообразием. Этому способствует накопленный игровой опыт детей.

**Цель данной программы** - создать структурно - функциональную модель поэтапного обучения играм, обуславливающую оптимизацию педагогического процесса.

**Задачи:** - создание и реализацию детских игровых замыслов, обогащение умений сюжетосложения;

- формирование у детей умений согласовывать свои действия с действиями партнеров по игре, следовать игровым правилам;

- освоение ими позиции субъекта игровой деятельности;

 - поощрение и стимулирование игровой самостоятельности, инициативы, творчества дошкольников.

**Содержание программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  Игры | Базовая программа | Национально – региональный компонент | Компонент ДОУ |
| Творческие: - сюжетно-ролевые, - режиссерские, - театральные, - подвижные, - строительно-конструктивные, - игры-экспериментирование | Самостоятельное создание на основе разнообразных впечатлений новых сюжетов, придумывание новых ролей и игровых действий. Творческое создание разных игровых образов. Придумывание новых вариантов игр. | Разыгрывание литературных произведений (сказок, потешек и т.д.). Знакомство с различным материалом через игры – экспериментирование. Отражение тематики родного края в строительных играх. | Развитие мышления, воображения, выразительности. Умение согласовывать свои действия с другими. |
| Дидактические: - речевые; - народные; - интеллектуальные; - развивающие | Сознательное принятие игровой задачи, выполнение игровых действий по правилам, правильная результативность игр. Контроль за действиями играющих, исправление ошибок. | Казахские народные игры. Игры, направленные на знакомство с природным и рукотворным миром. | Игры экономического содержания. Придумывания новых вариантов книг. |

 **Требования к уровню подготовки воспитанников.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  **Воспитанник должен** | **Базовая программа** | **Национально – региональный компонент** | **Компонент ДОО** |
|  **знать** | Творческие и дидактические игры и их правил. | Несколько народных игр. | Считалки, прибаутки. |
|  **иметь представления** | О структуре игры (знакомство с правилами, распределение ролей и т. д | Об обычаях и традициях для их обыгрывания, об уникальности родного края. |  |
|  **уметь** | Объяснять содержание и правила игры, договориться об общем игровом содержании. Исполнять роль в соответствии с игровым образом. Доводить игру до конца. | Использовать в играх ряженье. | Придумывать новые варианты игр, действуя по аналогии и творчески. |

Дозировка игр .

 **Дозировка игр.**

**Утром** – 30-40 минут

**После завтрака** – 15-20 минут.

 **Между занятиями** – 10 минут.

 **На прогулке** – 1 час.

 **После дневного сна** - 10 минут.

 **После полдника** – 20 минут.

 **Тематическое планирование образовательной области «Развитие игровой деятельности».**

 Воспитатель планирует задачи и приемы формирования игровой деятельности. В старшем возрасте планируются приемы, способствующие нравственному воспитанию, а также прямые и косвенные приемы

руководства игрой: рассказ об увиденной игре, рассматривание иллюстраций с изображением игры, совет, участие в сговоре. По отношению к данному возрасту важно планирование задач, содержания и приемов, способствующих развитию у детей умения согласовывать индивидуальные замыслы в процессе совместной сюжетно-ролевой игры, умения самостоятельно применять правила поведения с целью предотвращения конфликтов при выборе темы игры, распределение ролей и игрового материала.

**Структурные компоненты игры.**

 Роль;

Игровые действия;

Игровое употребление предметов (замещение);

Реальные (партнерские) отношения между играющими детьми. Эти структурные компоненты не рядоположены: центральным и определяющим компонентом, единицей игры, является роль.

 **Классификационные признаки игровой деятельности**

|  |  |
| --- | --- |
|  **Классификационные признаки** |  **Характеристики** |
|  **Виды игр** | - предметные; - ролевые; - сюжетно-ролевые - дидактические | театрализованные; - подвижные; - экспериментирование; - забавы и развлечения. |
|  **Функции игры** | познание; экспериментирование; упражнение; исследование; прогнозирование; моделирование; самопознание; | отдых; забавы; отображение; релаксация; компенсация; реализация потребностей; |
|  **Инициатива в возникновении игры** | от ребенка; от взрослого;  | от других детей |
|  **Предмет игры**  | готовые игрушки; заместители; воображаемые предметы и образы; слово; | рисунок; компьютерная программа; природные материалы и явления. |
|  **Количество участников** | индивидуальные; рядом; микрогрупповые; | коллективные; массовые. |
|  |  |  |
|  **Динамика** | - статичные; - малоподвижные; - подвижные. |
|  **Способ решения игровых задач** | интеллектуальные; социальные; двигательные. |
| **Игровые приемы** | готовые; соревнование; драматизации. |
|  **Степень и характер создания** | репродуктивные; творческие; ¬ импровизированные. |
|  **Место развития** | в помещении: игровая карта; стол; лист бумаги; ширма; подиум; пространство группы. | на воздухе: игровое поле; площадка; весь участок, в воображении. |
|  **Время создания** |  - архаичные; - традиционные; - современные. |
|  **Форма организации** | ситуативные; длительные; с фиксированным временем. |

 **Предметно-развивающая образовательная среда.**

 Значительная часть времени отводится для самодеятельных игр по инициативе и выбору детей. Воспитатель создает условия для вариативной игровой деятельности, наполняет игровое пространство разнообразными игрушками, предметами-заместителями, полифункциональными материалами для игрового творчества, развивающими настольно-печатными и другими играми. Важно обеспечивать детям возможность постоянно преобразовывать предметно-игровую среду; наличие достаточного полифункционального игрового материала оптимизирует освоение дошкольниками позиции субъекта режиссерской игры. Дети могут по ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать обстановку для игры с помощью разнообразного подсобного материала в соответствии с выбранной темой, сюжетом игры; включают в нее игрушки, сделанные самими детьми; сооружают нужные для игры постройки (пароход, пристань, мост, вокзал, железная дорога, детский сад, беседки, дом, улица и т.д.); используют в играх природный материал (песок, глина, вода, снег, лед). Игровое оборудование размещается так, чтобы дошкольники не мешали друг другу. Для этого необходимо рационально использовать все свободное пространство групповых помещений, а также продумать организацию пространства и размещение игрового оборудования на участке для прогулок. Кроме того, организация предметно-развивающей образовательной среды должна отвечать следующим требованиям: учитывать закономерности развития игровой деятельности; соответствовать педагогическим задачам воспитания детей; 5 носить развивающий характер; соответствовать потребностям и уровню развития когнитивной сферы ребенка, т.е. быть неисчерпаемой, информативной, удовлетворять потребностям в новизне и преобразовании.

 **Перечень учебно-методического обеспечения.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|   **ТСО** |  **Учебно-наглядные пособия** |  **Оборудование** |
| Магнитофон, телевизор, DVD, аудиокассеты, диски. | Дидактические игры, иллюстрации репродукции, стихи, загадки, предметные картинки. | Маски-шапочки, игровые атрибуты, наглядно-дидактический материал, игрушки-персонажи, спортивный инвентарь, полифункциональные материалы, игровые карты, ширма, подиум. |

 **Раздел программы «СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ».**

 **Пояснительная записка.**

 В сюжетно-ролевых играх дети самостоятельно выбирают тему для игры, развивают сюжет на основе опыта, приобретенного при наблюдениях положительных сторон окружающей жизни (жизнь семьи, детского сада, труд и отдых людей, яркие социальные события), а также знаний, полученных на занятиях при чтении литературных произведений, сказок, просмотре детских телевизионных передач. Старшие дошкольники проявляют способность комбинировать знания, полученные из разных источников, и отражать их в едином сюжете игры. Появляются игры с элементами фантазирования: дети не только обогащают игровые действия в слове, но и переносят их во внутренний воображаемый план.

**Цель:** Совершенствовать и расширять игровые замыслы и умения детей; Формировать желание организовывать сюжетно-ролевые игры; Способствовать укреплению возникающих устойчивых детских игровых объединений.

**Задачи:** 1. Развитие и совершенствование сюжетно-ролевых игр с учетом возраста детей: умение самостоятельно организовывать разнообразные игры, договариваться, распределять роли, играть дружно, выполняя установленные правила игры.

2. Создание условий для активной, разнообразной, творческой игровой деятельности.

3. Сохранение самостоятельности игры и активизация игрового творчества детей путем совместного придумывания сюжета, организации ролевого диалога и т. д.

4. Освоение детьми позиции субъекта игровой деятельности.

 **Компоненты сюжетно-ролевой игры**

-Сюжет игры - это сфера действительности, которая воспроизводится детьми, отражение определенных действий, событий из жизни и деятельности окружающих.

- Содержание игры - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой и общественной деятельности.

- Роль – игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

 **Предпосылки сюжетно-ролевой игры.**

 - Первый этап — ознакомительная игра, Взрослый организует предметно-игровую деятельность ребенка, используя разнообразные игрушки и предметы.

- Второй этап — отобразительная игра. Действия ребенка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определенного эффекта.

 - Третий этап — сюжетно-отобразительная игра. Дети активно отображают впечатления, полученные в повседневной жизни.

**Этапы формирования сюжетно-ролевой игры:**

 1 этап – воспроизведение действий;

 2 этап – становление ролевого поведения; этап – сюжетосложение.

 **Материалы для сюжетной игры.**  В соответствии с сюжетообразующими функциями выделяются три типа игрового материала (игрушек): «Предметы оперирования» - это игрушки, имитирующие реальные предметы, орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.д.)

**«Игрушки – персонажи»** - это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника и т.п. **«Маркеры (знаки) игрового пространства»** – это игрушки, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остров, ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.) **Игрушки-предметы оперирования** в возрастном диапазоне изменяются в двух направлениях. С одной стороны это усиление реалистичности игрушки с одновременным уменьшением её размеров и степени готовности к использованию. Это готовые реалистические **игрушки-модели** (например, автомобильчики разных марок), а также сборные модели (типа «лего», сборные мелкие игрушки из «киндер-сюрпризов») и игрушки-трансформеры (роботы, машины и т.п.). С другой стороны, весьма привлекательными для детей в этом возрасте становятся игрушки, реалистические по облику и соразмерные настоящей вещи, позволяющие ребёнку осуществлять действие, приближающиеся к реальному (например, игрушечная швейная машина, которая действительно шьёт, позволяет «портнихе» в самом деле, одевать обитателей кукольного дома и т.п.). **Игрушки-маркеры условного пространства** также претерпевают изменения в двух направлениях. Первое направление – изменение в сторону большей реалистичности и, одновременно, уменьшения размеров. Очень большое значение приобретают макеты – предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные сооружения и территории. Второе направление – изменение крупных прототипических маркеров в сторону всё большей условности. Например, складная многочастная рама (ширма), которая по прихоти детей может обозначить контур корабля или самолёта, или автомобиля (как и набор крупных набивных модулей). В пределе, мы имеем дело в этом направлении уже не с игрушками как таковыми (т.е. предметами, специально предназначенными для игры), а с любым крупным подсобным материалом (диванные подушки, перевёрнутые стулья, стол со спущенной скатертью и пр.) Крупные условные маркеры особенно ценны для поддержки совместной сюжетной игры старших дошкольников. **Игрушки-персонажи** в старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) уменьшаются в размерах. Большую ценность для ребёнка приобретает не отдельная игрушка-персонаж, а персонаж в наборе с предметами оперирования и маркерами пространства («наполненный макет») или наборы из нескольких персонажей, относящихся к общему смысловому контексту. Такого рода наборы позволяют ребёнку не просто осуществлять условные игровые действия или их цепочки, реализовывать ту или иную роль, но строить свой игровой мир и управлять им, т.е. выступать в качестве творца. Стремление к реалистичности проявляется у девочек в желании иметь небольшого размера куклу (кукол) с «прикладом» - разнообразной одеждой, подходящим по размерам реалистическим антуражем. Те же предпочтения проявляются и у мальчиков в традиционном увлечении наборами солдатиков, ковбоев, рыцарей, воинов, роботов и пр. Отвечают детским потребностям и наборы реалистических животных (мелких по размеру): домашние и дикие животные, доисторические животные – динозавры и пр., позволяющие ребёнку «творить» более разнообразные миры в игре, проникая в реальность и расширяя её исторические и географические рамки для себя. В этом возрасте для игры полезны мелкие игрушки-персонажи крайней степени условности, которые могут обслужить любую задуманную ребёнком тему игры. Это человеческие фигурки размером 5-6 см, с условным телом (конусом или цилиндром) и головой с намеченными в общем виде чертами лица. Ребёнок может приписать им любые роли. Такого рода игрушки служат опорой для игр, как мальчиков, так и девочек.

**Тематическое планирование сюжетно-ролевых игр**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Понедельник** | **Вторник** | **Среда** | **Четверг** |  **Пятница** |
| **Сентябрь** | Семья | Детский сад | Школа(День знаний) | Путешествие по родному городу | Игра по выбору детей |
|  | Семья (праздник) | Кафе | Поликлиника | Водители | Строительство |
|  | День рождения | Путешествие в теплые страны | Супермаркет | ГИБДД | Игра по выбору детей |
|  | Рыбаки | Путешествие в страну вежливости | Музей | Супермаркет | Семья (в гости к бабушке) |
|  |  |  |  |  |  |
| **Октябрь** | Путешествие в Астану | Экологи | Школа | Телевидение | Игра по выбору детей |
|  | Семья | Ателье | Скорая помощь | День рождения | Театр |
|  | Редакция газеты | Исследователь | Корпорация «Билайн» | Гараж | Игра по выбору детей |
|  | Дизайнерская студия | Библиотека | Фермер | Кафе | Зоопарк |
| **Ноябрь** | Банк | Модельное агентство | Детский сад | Водители | Игра по выбору детей |
|  | Подводники | Путешествие по родному краю | Путешествие по сказкам | Цирк | Театр |
| Супермаркет | Аптека | Салон красоты | Мир Кулинарии | Строители |
| Служба спасения | Телевидение | Детский сад | Рыбаки | Игра по выбору детей |
|  |  |  |  |  |  |
| **Декабрь** | Почта | Ателье | ГИБДД | Парикмахерская | Путешествие в зимний лес |
| Экологи | Больница | Аптека | Супермаркет | Игра по выбору детей |
| Салон красоты | День рождения | Исследователи | Мебельная фабрика | Гости |
| Волшебники | Дизайнерская студия(оформление помещений к празднику) | Музей | Редакция журнала | Семья (новогодний праздник) |
| **Январь** | Семья (традиции) | Рождество | Агентство недвижимости | Пираты | Поликлиника (окулист) |
|  | Праздник | Банк | Библиотека | Фермер | Игра по выбору детей |
| Зоопарк | Первобытные люди | Скорая помощь | ГИБДД | Цирк |
| Пограничники | Водители | Строители | Почта | Снимаем кино |
| **Февраль** | Ателье | Подводная лодка | Билайн | Магазин «Батермол» | Автосалон |
|  | Летчики | Ты хороший хозяин | Химчистка | Олимпиада | Игра по выбору детей |
| Экскурсия на почту | Редакция газеты | Казахстанская армия | Аукцион | Театр |
| Семья (готовимся к празднику) | Школа | Больница | Салон красоты | Игра по выбору детей |
| **Март** |  |  |  |  |  |
|  | Моя семья | Олимпиада | Банк | Моряки | Праздник |
| Супермаркет | Почта | Музей (создают дети) | Актив | Игра по выбору детей |
| Магазин «Цветы» | Доктор Айболит | Путешествие в страну Вежливости | Кафе | Телешоу |
| Ферма | Исследователи космоса | Гараж | Библиотека | Игра по выбору детей |
|  |  |  |  |  |  |
| **Апрель** | Детский сад | Путешествие в лес | Путешествие в страну сказки | Школа ремонта (дизайн) | Зоопарк |
|  | Космонавты | Кафе | На улицах города | Путешествие на теплоходе по Иртышу | Игра по выбору детей |
|  | Телевидение | Дача | Рыбаки | Строим дом | Театр |
|  | Семья (поездка на дачу) | Редакция журнала | Школа | Экологи | Цирк |
|  |  |  |  |  |  |
| **Май** |  |  |  |  |  |
|  | Билайн | Модельное агентство | Банк  | Ателье | Химчистка |
| Исследователи | Морское путешествие | Дизайнерская студия | Первобытные люди | Путешествие |
| Моряки | Поликлиника | Супермаркет | Почта | Игра по выбору детей |
|  |  |  |  |  |

Для  планирования сюжетно-ролевых игр с детьми проводится большая предварительная работа: чтение художественной литературы, использование различного типа наглядности, проведение экскурсий и т.п. Также  при планировании  сюжетно-ролевых игр большое внимание  уделяется обогащению предметно-игровой среды. Это позволяет предоставить детям возможность самостоятельно находить новые повороты сюжета и игрового взаимодействия.

Планирование также предполагает определение цели игры, разработку игровых действий, составление списка оборудования для создания предметно-игровой среды.

**Семья**

**Цели:**

* углубить представления о семье и ее истории;
* побуждать детей творчески воспроизводить быт семьи;
* совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку;
* формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и т.д.).

***Примерные игровые действия:***

* знакомство с бытом семьи;
* сооружение постройки дома (по представлению);
* разбор игровых ситуаций;
* помощь маме, бабушке;
* встреча гостей;
* поведение за столом.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* куклы;
* игрушечная посуда, мебель;
* передники, косынки;
* музыкальные инструменты;
* предметы-заместители.

**Детский сад**

**Цели:**

* закрепить знание детей о работе помощника воспитателя, медсестры, прачки, повара, дворника и др. работниках детского сада;
* воспитание интереса  уважения к их труду;
* развивать у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желание оказать им посильную помощь;
* развивать умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.

***Примерные игровые действия:***

* проведение зарядки с куклами;
* накрыть на стол;
* сходить на кухню за завтраком;
* медицинский осмотр детей;
* звонок по телефону родителям.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* куклы;
* игрушечная посуда;
* набор «доктор»;
* игрушечный телефон;
* предметы-заместители.

**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.

**Путешествие по родному городу**

**Цели:**

* формировать умение творчески развивать сюжет игры;
* знакомство с достопримечательностями родного города;
* знакомство с жизнью людей в родном городе;
* дать знания об экскурсоводе;
* закрепить знания детей о правилах поведения в транспорте и на улицах города.

***Примерные игровые действия:***

* покупка билетов;
* выбор шофёра;
* поездка на автобусе;
* рассказ экскурсовода;
* экскурсия по площади.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* билеты;
* руль;
* деньги;
* заводные машины;
* набор «дорожные знаки»

**Семья (праздник «День города»)**

**Цели:**

* формировать умение творчески развивать сюжет игры;
* познакомить детей с историей родного города;
* воспитывать любовь к родному краю, Родине, России.

***Примерные игровые действия:***

* подготовка к празднику;
* посещение стадиона;
* спортивные мероприятия;
* концерт;
* праздничный салют.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* атрибуты к праздничным костюмам;
* воздушные шары, ленты;
* цветы;
* физкультурные атрибуты;
* хлопушки.

**Кафе**

**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.

**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 лекарств;
* вызов «Скорой помощи»
* госпитализация, размещение в палате;
* назначение лечения;
* обследования;
* посещение больных;
* выписка.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

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

**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;
* побуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники;
* закреплять знания 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.

**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;
* дизайн постройки;
* сдача объекта.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* планы строительства;
* различные строительные материалы;
* инструменты;
* униформа;
* строительная техника;
* каски;
* образцы материалов;
* журналы по дизайну.

**День рождения**

**Цели:**

* воспитание чуткости, внимания;
* закрепление культурных навыков.

***Примерные игровые действия:***

* выбор именинника;
* уборка квартиры;
* приготовление подарка, угощений;
* в гости к имениннику;
* игры, аттракционы;
* сюрпризный момент.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* игрушечная посуда;
* воздушные шары;
* цветная бумага;
* клей;
* пластилин;
* природный материал;
* муляжи фруктов, овощей.

**Путешествие в теплые страны**

**Цели:**

* формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им;
* расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем;
* закреплять умения усложнять игру путем расширения состава ролей;
* формировать представления детей о разных национальностях.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* выбор страны;
* полет на самолете;
* знакомство с экзотическими животными;
* исполнение песни;
* купание в море

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* фотографии теплых стран;
* географическая карта мира;
* набор «Экзотические животные»;
* рюкзаки с продуктами питания (предметы-заместители);
* элементы летних костюмов;
* очки.

**Супермаркет**

**Цели:**

* научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры;
* побуждать детей белее 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 убор и др.;
* учетные книги, ценники, указатели, названия отделов;
* телефоны, рации, микрофоны;
* упаковка, тележки для продуктов.

**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 безопасного 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.

**Моряки. Рыбаки. Подводная лодка**

**Цели:**

* научить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, самостоятельно делать необходимые постройки;
* отображать в игре знания детей об окружающей жизни;
* формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.

***Примерные игровые действия:***

* постройка корабля, подводной лодки;
* подготовка к плаванию, выбор маршрута;
* плавание, выполнение ролевых действий;
* ремонт судна;
* работа водолаза;
* подъем флага на корабле;
* возвращение в порт (док).

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* флаги;
* спасательные круги;
* спасательные жилеты;
* акваланги;
* матросские воротники.

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* экран слежения;
* перископ.

**Путешествие в страну вежливости**

**Цели:**

* воспитывать уважительное отношение к окружающим;
* закрепить умение детей употреблять вежливые слова, знать их значение;
* воспитывать вежливость друг к другу;
* побуждать использовать в речи фольклор (пословицы, поговорки, потешки)

***Примерные игровые действия:***

* волшебство;
* встреча с королевой вежливости;
* рассматривание сказочного царства;
* обмен вежливостями;
* выдача карточек.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* волшебная палочка;
* элементы костюмов;
* декорации сказочного царства;
* карточки;
* предметы-заместители.

**Музей**

**Цели:**

* учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними;
* отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах;
* учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу;
* развивать речь детей, обогащать словарь детей.

***Примерные игровые действия:***

* подготовка к посещению музея;
* рассматривание путеводителей;
* выбор музея;
* оформление экспозиции;
* экскурсия;
* реставрационная мастерская.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* коллекции предметов декоративно-прикладного искусства;
* фотографии, репродукции;
* вывески;
* альбомы по искусству;
* путеводители по музеям различной направленности.

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* паспорта на экспонаты;

инструменты для реставраторов, спецодежда.

**Путешествие в Астану**

**Цели:**

* формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им;
* на основе игровой мотивации расширить и закрепить знания детей о правилах безопасного поведения на улице и транспорте;
* побуждать детей к творческому использованию накопленного опыта.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* продажа и покупка билетов;
* поездка в автобусе;
* экскурсия по городу;
* рассказ экскурсовода о достопримечательностях города Астаны;
* фотосъемки;
* чтение стихов.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* фотографии и иллюстрации Астаны;
* касса, билеты;
* деньги;
* руль;
* элементы костюмов;
* фотоаппарат, видеокамера;
* набор «Дорожные знаки»;
* строительный материал.

**Экологи**

**Цели:**

* создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределять на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом;
* формировать навыки речевого этикета;
* расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.

***Примерные игровые действия:***

* выбор объекта, работа с картами, планами местности;
* изучение экологических паспортов;
* изучение экологической обстановки (проба воды, воздуха, почвы и т.д.);
* предъявление штрафных санкций;
* работы по исправлению экологической ситуации;
* фотографирование, съемка нарушений.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* планы, карты, схемы местности;
* «Красная книга»;
* халаты;
* путеводители;
* видеокамера;
* паспорта различных животных и растений.

**Телевидение**

**Цели:**

* закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд – коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива;
* закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.

***Примерные игровые действия:***

* выбор программы, составление программы редактором;
* составление текстов для новостей, других программ;
* подготовка ведущих, зрителей;
* оформление студии;
* работа осветителей и звукооператоров;
* показ программы.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* компьютеры;
* рации;
* микрофоны;
* фотоаппараты;
* «хлопушка»;
* программы (тексты);
* символика различных программ;
* элементы костюмов;
* грим, косметические наборы;
* элементы интерьера, декорации;
* сценарии, фотографии.

**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».

**Театр**

**Цели:**

* научить детей действовать в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение между детьми;
* закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости;
* закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра;
* показать коллективный характер работы в театре;
* развивать выразительность речи.

***Примерные игровые действия:***

* выбор театра;
* изготовление афиши, билетов;
* приход в театр зрителей;
* подготовка к спектаклю актеров;
* подготовка сцены к представлению работниками театра;
* спектакль с антрактом.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* ширма;
* различные виды театров;
* афиши;
* билеты;
* программки;
* элементы костюмов.

**Редакция**

**Цели:**

* закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд – коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива;
* закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни;
* развивать речь детей.

***Примерные игровые действия:***

* редакционная коллегия;
* изготовление макета газеты, журнала;
* распределение заданий и их выполнение;
* фотографирование, написание статей;
* использование рисунков, придумывание заголовок;
* составление газеты (журнала).

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* фотоаппараты;
* макеты журналов;
* блокноты;
* фотографии;
* фотопленка;
* пишущая машинка;
* компьютер;
* рисунки.

**Исследователи**

**Цели:**

* учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли;
* закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда;
* учить моделировать игровой диалог.

***Примерные игровые действия:***

* выбор объекта исследований;
* создание лаборатории;
* проведение опытной работы;
* фотографирование, съемки промежуточных результатов;
* занесение результатов исследований в журнал;
* научный совет;
* подведение итогов исследований.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* наборы для лаборатории;
* микроскопы;
* увеличительные стекла;
* различные насекомые (пласт.);
* природные материалы;
* стаканчики, пробирки;
* насос.

**Корпорация «Билайн»**

**Цели:**

* научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли;
* отражать в игре явление социальной действительности;
* закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику;
* формирование навыков речевого этикета;
* учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты;
* учить оценивать качество выполнения задания;
* формировать навыки сотрудничества.

***Примерные игровые действия:***

* работа операторов связи;
* работа менеджеров по продажам телефонов и других средств связи;
* ремонтная мастерская;
* оплата услуг;
* справочная служба.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* сотовые телефоны;
* компьютеры;
* бланки счетов;
* чеки;
* предметы и пакеты с символикой «билайн»;
* бейджики для сотрудников;
* рекламные проспекты, журналы.

**Дизайнерская студия**

**Цели:**

* учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли;
* формировать навык речевого этикета;
* учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты;
* учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре);
* учить выражать свое мнение публично;
* закреплять знания детей об окружающей жизни;
* продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

***Примерные игровые действия:***

* выбор объекта, прием заказа;
* конкурс макетов;
* подбор материалов, измерение площади работ;
* согласование с заказчиком;
* оформление интерьера, сдача заказа;
* дополнение декоративными деталями;
* решение при возникновении конфликтных или спорых ситуаций;
* оплата заказа.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* альбомы для оформления интерьеров;
* образцы тканей, обоев, краски и др.;
* планировка различных помещений;
* декоративные украшения;
* фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений;
* сантиметр;
* рулетка.

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* альбомы с образцами светильников;
* альбомы по флористике.

**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 библиотекарям;
* работа с картотекой (использование компьютера);
* выдача книг;
* поиск необходимых книг в архиве;
* читальный зал.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* компьютер;
* учетные карточки;
* книги;
* картотека.

**Фермер**

**Цели:**

* согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры;
* отображать в игре знания об окружающей жизни;
* расширять представления о домашних животных, учить описывать их, называть детенышей;
* закреплять правила безопасного поведения;
* расширить словарный запас, согласовывать существительные и прилагательные.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* поездка на ферму;
* встреча с фермером;
* знакомство с местностью;
* знакомство с домашними животными;
* выбор животного и его описание;
* покормить животных;
* катание на лошади;
* угощение молочными продуктами с фермы.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* набор «Домашние животные»;
* предметы-заместители;
* декорации сельской местности;
* элементы костюмов;
* кормушки для животных;
* атрибуты для поездки на автобусе.

**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.

**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.

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* пластиковые карточки;
* деньги разных стран;
* аппарат для работы с пластиковыми карточками.

**Модельное агентство**

**Цели:**

* научить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними;
* учить моделировать ролевой диалог;
* воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки;
* отображать в игре явления общественной жизни.

***Примерные игровые действия:***

* поступление в модельное агентство;
* обучение: сценическая речь, сценодвижение и др.;
* выбор моделей для показа;
* работа с модельерами;
* работа с фотографами;
* составление «портфолио»;
* показ мод.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* камера;
* декорации;
* косметические наборы.

**Путешествие по сказкам**

**Цели:**

* привитие интереса к книгам детских писателей;
* развитие способности принимать на себя роль сказочного героя;
* побуждать детей к самостоятельному созданию игровых замыслов.

***Примерные игровые действия:***

* оформление выставки рисунков сказочных героев;
* распределение ролей;
* выступление труппы кукольного театра;
* угадывание отрывок из сказок;
* инсценировка фрагментов из сказок;
* демонстрация мультфильма.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* костюмы сказочных героев;
* бумага;
* карандаши, краски;
* атрибуты для игры;
* елочные шишки;
* конфеты, печенье.

**Цирк**

**Цели:**

* научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, 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.

**Аптека**

**Цели:**

* уточнить знания детей о профессии фармацевта;
* закрепить навыки культурного поведения в общественных местах;
* учить усложнять игру путем расширения состава ролей.

***Примерные игровые действия:***

* изготовление рецептов, чеков, денег;
* экскурсия в аптеку;
* знакомство с рецептурным и ручным отделом;
* покупка и продажа лекарств, витаминов и т.п.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* элементы костюмов;
* предметы-заместители (модели таблеток, микстур, мазей, каплей и т.п.);
* рецепты;
* бонусные карточки;
* деньги;
* чеки.

**Салон красоты**

**Цели:**

* научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, воспитывать дружеское отношение друг к другу;
* учить самостоятельно разрешать конфликты, возникшие в ходе игры;
* создавать условия для творческого самовыражения;
* формировать навыки аккуратности.

***Примерные игровые действия:***

* экскурсия в салон красоты;
* запись к мастеру;
* рассматривание журналов и каталогов;
* посещение мужского и женского зала;
* моделирование причесок;
* покраска волос;
* маски для лица;
* макияж, наращивание ногтей и волос;
* массаж.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* расчески, ножницы, фен;
* образцы красок для волос;
* лак, гель, пенка для укладки волос;
* щипцы для укладки волос;
* журналы и каталоги;
* касса, деньги, чек;
* набор «Декоративная косметика»;
* накладные ногти, шиньоны;
* шапочки для милирования волос.

**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».

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* пульты управления, грузовой транспорт;
* тросы (веревки).

**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.

**Парикмахерская**

**Цели:**

* раскрыть смысл деятельности парикмахера;
* формировать умение творчески развивать сюжет игры;
* воспитывать уважение к профессии парикмахера.

***Примерные игровые действия:***

* оформление парикмахерской;
* просмотр журналов и каталогов с прическами;
* консультация с парикмахером;
* стрижка;
* оценка проделанной работы.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* предметы-заменители (разные детали из строительного набора в условной роли: брусок в качестве расчески, цилиндры в качестве флаконов, плоская пластинка, прислоненная к призме, вместо зеркала, призма в качестве машинки, узкий брусок вместо бритвы);
* зеркало;
* кисточка;
* флаконы;
* расческа;
* простынка;
* набор специальных игрушек «Детский парикмахер».

**Путешествие в зимний лес**

**Цели:**

* научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней;
* продолжать ознакомление с трудом водителя;
* развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях;
* закрепить знания детей о диких животных.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* оформление декораций зимнего леса;
* поездка в зимний лес;
* прогулка по зимнему лесу;
* фотографирование диких животных;
* встреча с лесником;
* катание на аэросанях.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* декорации зимнего леса;
* фотоаппарат;
* элементы костюмов;
* набор «Дикие животные»;
* строительный материал.

**Мебельная фабрика**

**Цели:**

* формировать представления детей о том, что такое фабрика и что она производит;
* познакомить детей с трудом работников мебельной фабрики;
* формировать трудовые умения;
* развивать творческое воображение;
* воспитывать у детей положительное отношение к рядовым будничным профессиям рабочих династий.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* приход на фабрику;
* ознакомление с заказом;
* рассматривание моделей мебели, обивки;
* изготовление мебели;
* отправка заказа.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* пропуска;
* машины грузовые;
* защитные рукавицы;
* образцы дерева;
* макеты мебели, обивки;
* набор инструментов для сборки мебели;
* строительный материал;
* эскизы и чертежи.

**Гости**

**Цели:**

* учить эмоционально выражать чувство радости и веселого настроения от общения с окружающими людьми.
* закрепить навыки культурного поведения;
* познакомить детей с понятием домоводство (уборка комнаты, сервировка стола и т.д.).

***Примерные игровые действия:***

* уборка комнаты;
* украшение цветами;
* накрыть стол;
* расставить приборы;
* встреча гостей;
* культурная программа;
* угощение.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* кукольная посуда;
* воображаемое угощение;
* предметы-заместители;
* стол со скатертями;
* чайные приборы;
* ваза;
* цветы;
* чай, пироги, торт.

**Волшебники**

**Цели:**

* воспитывать у детей чуткость, стремление проявить заботу и внимание к окружающим;
* способствовать обогащению знакомой игры новыми решениями;
* способствовать укреплению устойчивых детских игровых объединений.

***Примерные игровые действия:***

* этическая беседа «Добрые волшебники»;
* разделение на группы;
* изготовление подарков для малышей;
* организация концерта;
* чаепитие.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* карандаши;
* бумага;
* картон;
* пластилин и т.д.;
* элементы костюмов.

**Рождество**

**Цели:**

* вызвать у детей эмоционально-положительное отношение к празднику;
* учить развивать сюжет игры на основе знаний, полученных из литературных произведений и телевизионных передач.

***Примерные игровые действия:***

* изготовление открыток, подарков;
* подбор книг, иллюстраций;
* изготовление рождественских веночков;
* чтение стихов и пение песен;
* рассказ воспитателя о Рождестве Христовом.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* книги;
* цветная бумага;
* клей;
* кисточки;
* ленточки, бантики;
* шишки;
* искусственные еловые веточки.

**Агентство недвижимости**

**Цели:**

* формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им;
* расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем;
* закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых (директор агентства – менеджер по продажам – работник рекламной службы – покупатель).

***Примерные игровые действия:***

* знакомство с рекламными проспектами;
* выбор недвижимости;
* обсуждение местонахождения недвижимости;
* знакомство с особенностями планировки и оформления;
* оформление сделки;
* оплата покупки;
* оформление документов.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* рекламные журналы;
* планы квартир;
* фотографии домов.

**Пираты**

**Цели:**

* формировать умение распределяться по подгруппам в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив;
* учит создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней;
* отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов;
* развивать творческое воображение;
* активизировать речь детей.

***Примерные игровые действия:***

* постройка пиратского корабля;
* поиски сокровища;
* встреча двух судов;
* разрешение конфликта.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* флаг;
* сундуки, шкатулки;
* «сокровища».

**Первобытные люди**

**Цели:**

* выполнять различные роли в соответствии с развитием сюжета, использовать различные строительные, бросовые материалы для изготовления необходимой атрибутики;
* формировать умение планировать действия всех играющих;
* отобразить в игре события прошлого;
* развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

***Примерные игровые действия:***

* устройство пещер, обустройство их;
* изготовление орудий труда, посуды, оружия, украшений и т.д.;
* охота, приготовление пищи;
* воспитание детей и обучение их письму, счету;
* рисование наскальной живописи, написание пиктограмм;
* праздники древних людей.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* инструменты и орудия труда (предметы-заместители);
* природный материал;
* украшения;
* следы животных;
* лук, копье;
* макеты костра, пещеры;
* плоскостные изображения древних животных;
* наскальная живопись.

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* элементы одежды первобытных людей;
* сети, арканы.

**Пограничники**

**Цели:**

* способствовать военно-патриотической подготовке дошкольников;
* воспитывать у них смелость и выносливость.

***Примерные игровые действия:***

* выбор места для заставы, оборудование штаба, санчасти;
* разделение ребят на подгруппы: пограничный патруль, разведчики, снайперы, шпионы, санитарки;
* патруль проводит дозор;
* снайперы стреляют по мишени;
* оказание первой медицинской помощи раненным;
* поимка нарушителей границ;
* награждение медалями.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

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

**Снимаем кино**

**Цели:**

* приобщать к мероприятиям, которые проводятся в детском саду;
* способствовать обогащению знакомой игры новыми решениями, включением в нее продуктивной деятельности (участие взрослого, изменение атрибутики или введение новой роли).

***Примерные игровые действия:***

* оформление рекламных буклетов о детском саде;
* экскурсия по детскому саду;
* рассматривание фотографий;
* показ презентации праздника;
* пение песен о детском саде;
* съемка интересных моментов о жизни детского сада.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* карандаши, фломастеры;
* бумага, картон;
* фотографии детского сада;
* видеокамера;
* фотоаппарат;
* микрофон;
* компьютер.

**Летчики**

**Цели:**

* формировать умение творчески развивать сюжеты игры;
* закрепить знания о воздушном транспорте;
* расширить знания о работе летчиков;
* знакомство ребят с работой аэропорта.

***Примерные игровые действия:***

* постройка самолета;
* распределение ролей;
* выбор пункта пребывания;
* упаковка багажа;
* покупка билетов;
* поездка в аэропорт;
* проверка билетов;
* посадка в самолет;
* соблюдение мер безопасности;
* во время полета пассажиры едят, пьют, кормят детей, смотрят в окно, рассматривают книги;
* беседа стюардессы с пассажирами;
* приземление в назначенном пункте.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* строительный материал (стульчики);
* элементы костюмов (летчика, стюардессы, контролера);
* шлем, очки;
* игрушка «самолет»;
* пропеллер;
* крылья;
* куклы;
* билеты;
* деньги;
* предметы-заместители.

**Ты хороший хозяин**

**Цели:**

* закрепить понятие «бережливость»;
* формировать бережное отношение к предметам, нетерпимость к неряшливости, небрежности;
* воспитывать уважение к людям разных профессий.

***Примерные игровые действия:***

* в гостях у Федоры;
* игровой сюжет с посудой (разбитая, грязная и т.д.);
* разбор ситуации;
* рассматривание плакатов;
* чтение отрывков и стихов из литературных произведений;
* правила бережного отношения к воде, свету и другим природным ресурсам.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* плакаты о бережном отношении к свету, воде и другим природным ресурсам;
* книга «Федорино горе»;
* набор «Посуда».

**Химчистка**

**Цели:**

* формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей;
* использовать при необходимости предметы-заместители;
* отражать в игре представления о сфере обслуживания;
* закреплять знания детей о служащих химчистки;
* развивать память, активизировать речь детей.

***Примерные игровые действия:***

* прием заказа;
* оформление заказа;
* оплата заказа;
* чистка одежды;
* использование лаборатории для поиска новых средств;
* выполнение заказ;
* доставка заказа.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* бланки приема;
* чехлы для одежды;
* одежда;
* набор для лаборатории;
* стиральная машинка;
* утюг.

**Олимпиада**

**Цели:**

* формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив;
* отобразить события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели;
* способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной деятельности;
* направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость.

***Примерные игровые действия:***

* зажжение олимпийского огня;
* представление и шествие команд;
* приветствие спортсменам руководителя страны или министра спорта;
* открытие олимпиады и концерт;
* спортивные выступления;
* закрытие олимпиады.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* олимпийская символика;
* эмблемы команд;
* судейские свистки, финишные ленты;
* медали и др. награды;
* секундомер, рулетка;
* микрофоны, фотоаппараты.

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* фотографии столиц Олимпийских игр;
* флаги, флажки для болельщиков;
* стартовый пистолет;
* имитация факела.

**Казахстанская Армия**

**Цели:**

* формировать умения творчески развивать сюжет игры;
* формировать у дошкольников конкретные представления о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины;
* обогащение знаний детей о подвиге воинов-таксистов и воинов-моряков в родном городе;
* расширить представления детей о типах военных кораблей: подводная лодка, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль;
* воспитывать у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей.

***Примерные игровые действия:***

* рассматривание иллюстративного материала по теме;
* беседа о Казахской Армии;
* знакомство с изображением  различных типов военных кораблей;
* составление альбома о воинах-героях;
* рисование танка, самолета, военного корабля;
* коллективная постройка танка, военного корабля;
* организация военно-спортивных игр.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* строительный материал;
* пилотки;
* косынки;
* сумочки для медицинских сестер;
* мешочки с песком;
* шлемы;
* предметы-заместители.

**Аукцион**

**Цели:**

* раскрыть понятие «Аукцион»;
* упражнять в увеличении цены на заданное число;
* развивать желание играть в игры с математическим содержанием;
* учить самостоятельно разрешать конфликты.

***Примерные игровые действия:***

* приглашение на аукцион;
* объявление правил конкурса;
* продажа редких и ценных предметов (лоты);
* торги;
* покупка.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* ширма;
* декорации;
* игрушки для кукольного театра;
* молоточек;
* таблица с номерами;
* деньги;
* детские работы, поделки, рисунки;
* аудиозапись голоса сороки.

**Доктор Айболит**

**Цели:**

* развивать сюжет на основе знаний, полученных из литературных произведений;
* воспитывать любовь и заботливое отношение к животным, желание помочь им;
* формировать уважительное отношение к труду ветеринара.

***Примерные игровые действия:***

* вызов по телефону;
* приезд доктора Айболита;
* осмотр больных зверей;
* лечение;
* рекомендации по соблюдению здорового образа жизни.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* костюм Айболита;
* телефон;
* сумка с лекарствами;
* мягкие игрушки зверей;
* фонендоскоп;
* шпатель;
* градусник;
* микстура.

**Телешоу «Минута славы»**

**Цели:**

* направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость.
* формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив;
* способствовать преодолению застенчивости;
* создать позитивный настрой детей.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* выбор жюри;
* представление участников;
* показ номеров;
* оценка выступлений;
* награждение победителей.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* шары;
* музыкальный центр;
* фонограмма;
* микрофон;
* гирлянды для цветомузыки;
* элементы костюмов;
* атрибуты для выступлений: гимнастические ленты, батуты, мячи, гири, обручи, канат, шляпа и т.п.);
* медали.

**Исследователи космоса**

**Цели:**

* научить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней;
* закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей;
* учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители;
* развивать творческое воображение, связную речь детей.

***Примерные игровые действия:***

* выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с другой планеты и др.);
* создание лаборатории;
* работа в обсерватории;
* проведение опытной работы;
* изучение фотографий, видеосъемки из космоса;
* использование космических научных станций;
* ученый совет;
* подведение итогов исследований.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* карта космического неба;
* карта созвездий;
* элементы космических кораблей;
* бинокли, рации;
* журнал наблюдений.

***Перспектива обогащения предметно-игровой среды:***

* телескоп.

**Путешествие в лес**

**Цели:**

* закрепить названия различных видов растений, деревьев, цветов;
* воспитывать интерес и любовь к природе;
* поощрять выбор темы для игры;
* закрепить навыки экологически грамотного поведения в лесу.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* оформление групповой комнаты;
* поездка на автобусе в лес;
* прогулка по лесу;
* рассматривание цветов, деревьев, кустарников (описывают их);
* слушают пение птиц;
* играют, танцуют, поют.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* коллекция цветов, листьев;
* рисунки деревьев;
* костюмы для детей;
* угощения.

**Школа ремонта**

**Цели:**

* познакомить детей с работой мастеров по ремонту и дизайну квартир, чтобы дать необходимые впечатления об их труде;
* учить детей согласовывать тему игры;
* учить распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий.

***Примерные игровые действия:***

* принятие заказа;
* выезд на объект;
* договор с клиентом;
* рассматривание каталогов с изображением дизайна квартир;
* покупка необходимого материала;
* ремонт квартиры;
* оформление квартиры (дизайн);
* оплата услуг.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* строительный материал;
* бумага, картон;
* краски, фломастеры;
* трафареты;
* кисточки;
* элементы костюмов;
* каталог;
* экибаны;
* картины.

**Космонавты**

**Цели:**

* способствовать военно-патриотической подготовке дошкольников;
* воспитывать ответственное отношение к учению;
* совершенствовать физическую подготовку;
* учить самостоятельно развивать сюжет игры.

***Примерные игровые действия:***

* тренировка космонавтов;
* сдача экзамена на готовность к полету;
* осмотр врача;
* посадка в ракету;
* пуск корабля;
* управление полетом с Земли;
* приземление;
* встреча на Земле;
* медицинский осмотр;
* отдых космонавтов после полета;
* сдача рапорта о прохождении и завершении космического полета.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* строительный материал;
* эмблемы;
* игрушки;
* набор открыток «Космонавты»
* атрибуты для игры;
* предметы-заместители.

**На улицах города**

**Цели:**

* обучать детей реализовывать и развивать сюжет игры;
* закрепить название машин, правил поведения на улице и в общественном транспорте.

***Примерные игровые действия:***

* рассматривание картинок, открыток и рисунков с изображением улиц с домами;
* рисование домов, находящихся на улице;
* постройка макетов разных домов и улиц;
* поездка на машинах (в 1-й и 5-й микрорайон);
* прогулка по магазинам;
* рассматривание достопримечательностей города;
* отдых в парке.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* картонные дома;
* вывески;
* фигурки людей;
* игрушки-машины;
* светофор, рули.

**Путешествие на теплоходе по Иртышу**

**Цели:**

* обучать детей реализовывать и развивать сюжет игры;
* формировать представления о видах речного транспорта, о значимости труда взрослых – работниках речного порта.

***Примерные игровые действия:***

* изготовление карты-схемы реки;
* постройка теплохода (дать ему название);
* отправление на теплоходе;
* определение маршрута;
* рассматривание берегов реки, населенных пунктов;
* объявление отправления и прибытия в пункт назначения;
* заметки о реке Иртыш;
* фотографирование, видеосъемка;
* матросский танец на палубе теплохода.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* строительный материал;
* пластилин; картон и др.;
* тельняшка;
* фуражка капитана;
* руль;
* карта, схема;
* фотоаппарат, видеокамера;
* бинокль.

**Дача**

**Цели:**

* побуждать детей создавать новую игровую ситуацию;
* воспитывать у детей любовь к труду;
* формировать представления о овощах и их значимости для людей;
* учить оказывать посильную помощь взрослым.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* сбор багажа для поездки на дачу;
* поездка на дачу;
* уборка территории;
* вскапывание грядок;
* посадка овощей и цветов;
* полив;
* отдых на природе;
* обед на свежем воздухе.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* декорации;
* лейки;
* грабли;
* лопаты;
* элементы костюмов;
* очки;
* семена овощей, цветов;
* набор «Овощи»;
* предметы-заместители.

**Морское путешествие**

**Цели:**

* формировать у детей умение творчески развивать сюжет, объединять несколько сюжетов одним содержанием, используя личный опыт;
* закреплять знания о морских путешествиях, растительном и животном мире теплых морей;
* развивать речевое и ролевое взаимодействие, связную монологическую и диалогическую речь;
* формировать положительные взаимоотношения между детьми в процессе игры;
* воспитывать у детей уважение к труду работников морского флота, культуру поведения.

***Примерные игровые действия:***

* распределение ролей;
* прибытие в порт;
* доставка и разгрузка груза для путешествия;
* команда занимает свои места;
* поднятие якоря;
* отплытие корабля;
* матрос моет палубу;
* кок готовит обед;
* проведение медицинского осмотра;
* сообщение радиста о метеоусловиях;
* спуск ученых-океанологов на дно моря;
* видеосъемка подводного мира;
* рассматривание экземпляров морских животных и растений;
* спуск шлюпки на море для отплытия на остров за фруктами и запасами воды;
* возвращение в порт.

***Предметно-игровая среда. Оборудование:***

* строительный материал;
* тельняшка, морской воротник, фуражка капитана, бескозырка;
* медицинский халат;
* баночка с йодом;
* фартук, пилотка;
* радионаушники;
* компьютеры;
* спасательный круг;
* якорь, руль;
* компас;
* водолазный костюм, акваланги;
* бинокли, подзорная труба;
* видеокамера, фотоаппарат;
* шлюпка, бочки;
* кухонные наборы;
* наборы овощей и фруктов;
* набор игрушек «Море».

**Особенности сюжетно-ролевой игры мальчиков и девочек старшего дошкольного возраста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Параметры оценки** | **Мальчики** |  **Девочки** |
| **Игровые интересы** | Связаны с социокультурным пространством жизни. | Связаны с современным бытовым пространством жизни взрослых |
| **Игровые сюжеты** | Общественные и технические сюжеты. | Социально-бытовые сюжеты. |
| **Предпочитаемые роли** | Роли, соответствующие полу: роль спасателя, водителя, капитана, охранника, матроса, полицейского, механика, строителя, супергероя, медведя, волка, Змея-Горыныча, Кощея Бессмертного, дракона, Буратино, Человека-Паука, Бэтмана, Черепашки Ниндзя, Джека-Воробья. | Роли, соответствующие полу: роль мамы, парикмахера, продавца, врача, консультанта по косметике, певицы, артистки, лисы, зайки, кошки, мышки, обезьянки, птички, Снежной Королевы, Белоснежки, Мальвины, Русалки, принцессы, красавицы, Золушки. |
| **Предпочитаемые игрушки, характер их использования** | Машинки, роботы, самолеты, пистолеты, конструктор. В сюжетно-ролевых играх используют разнообразные игрушки, а не только предпочитаемые и любимые. Используют игрушки в неограниченном пространстве. | Куклы, детская посуда, игрушечная косметика, мягкие игрушки. Некоторые девочки любят машинки. В сюжетно-ролевых играх используют разнообразные игрушки, а не только предпочитаемые и любимые. Игрушки в ограниченном пространстве. |
|  |  |  |
| **Предпочитаемые партнеры по игре.** | Дети своего пола. | Дети своего пола. |
| **Специфика объединения в игре** | Объединение основано на интересе к игровому содержанию, к замыслам партнеров по игре. | Объединение основано на интересе друг к другу. |
| **Характер ролевых действий** | Разнообразные ролевые действия. | Стереотипные ролевые действия. |
| **Длительность ролевого взаимодействия** | Не длительно | Длительно |
| **Особенности сюжетосложения** | Отражают отдельные элементы сюжета, а не целостное событие. | Большинство девочек не владею умением комбинировать сюжеты. |
| **Игровое творчество** | Проявляется в организации игры: использование различны атрибутов, предметов-заместителей, самоделок, дополнение игровой обстановки по ходу игры. Действия разнообразны и отражают богатство действий, изображаемого персонажа, ясно выделены действия, направленные к разным персонажам игры, интересам, замыслам партнеров. | Проявляется в организации игры: использование различных атрибутов, предметов заместителей, самоделок, дополнения игровой обстановки по ходу игры. Роли ясно очерчены и выделены, на протяжении игры ведется одна линия поведения, отражающая роль. |
| **Уровень развития игры** | Более высокий, чем у девочек, что проявляется в сюжетосложении; ролевом взаимодействии; игровом творчестве. | Более низкий, чем у мальчиков, что проявляется в сюжетосложении; ролевом взаимодействии, игровом творчестве. |

 **Сюжетообразующие наборы материала и его размещение**

В связи с тем, что игровые замыслы детей 6-7 лет весьма разнообразны, весь игровой материал должен быть размещён таким образом, чтобы дети могли легко подбирать игрушки, комбинировать их «под замыслы». Стабильные тематические зоны полностью уступают место мобильному материалу – крупным универсальным маркерам пространства и полифункциональному материалу, которые легко перемещаются с места на место. Крупные и средние игрушки-персонажи как воображаемые партнёры ребёнка уходят на второй план, поскольку всё большее место в детской деятельности занимает совместная игра с партнёрами сверстниками. Функция сюжетообразования принадлежит разнообразным мелким фигуркам-персонажам в сочетании с мелкими маркерами пространства – макетами. Сюжетообразующие наборы меняют свой масштаб – это игровые макеты с тематическими наборами фигурок-персонажей и сомасштабными им предметами оперирования («прикладом»). Универсальные игровые макеты располагаются в местах, легко доступных детям; они должны быть переносными (чтобы играть на столе, на полу, в любом удобном месте). Тематические наборы мелких фигурок-персонажей целесообразно размещать в коробках, поблизости от макетов (так, чтобы универсальные макет мог быть легко и быстро «населён» по желанию играющих). «Полные» сюжетообразующие наборы – макеты типа «лего» (замок, кукольный дом с персонажами и детальным мелким антуражем) могут быть представлены детям, но надо иметь в виду, что они в меньшей мере способствуют развёртыванию творческой игры, нежели универсальные макеты, которые населяются и достраиваются по собственным замыслам детей.

**Перечень необходимых программ, технологий,**

**методических пособий для осуществления игровой деятельности**

**в воспитательно-образовательном процессе**

1. «Развитие игровой деятельности» Н.Ф. Губанова, Мозаика Синтез, Москва 2009
2. «Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста» Н.В. Краснощекова, Феникс, Ростов на Дону 2006
3. «Развитие игровой деятельности дошкольников» А.В. Калинченко, Ю.В. Микляева, В.Н. Сидоренко, Айрис пресс, Москва 2004
4. «Игровые технологии» М.Э. Вайнер, Москва 2005.«Развивающие игры для детей дошкольного возраста» Ю.В. Щербакова, С.Г. Зубанова, Москва 2007
5. «Дидактические игры в детском саду» А.К. Бондаренко, Москва 1991
6. «Развитие игровой деятельности» Н.Ф. Губанова, Москва 2009
7. Журнал «Ребенок в детском саду» - №5, 2003
8. «Дидактические игры и занятия. Интеграция художественной и познавательной деятельности дошкольников» И.А. Лыкова, Москва 2010
9. «Радость творчества» О.А. Соломенникова, Москва 2005
10. «Театрализованные игры в детском саду» Т.И. Петрова, Е.Л. Сергеева, Е.С. Петрова, «Школьная пресса» 2000