

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение «детский сад №24 «Солнышко»»



**Технологические карты организации
сюжетно - ролевой игры**

Темиртау 2021

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №24 «Солнышко»**

**«Технологические карты организации сюжетно-
ролевой игры»**

(методические рекомендации)

**Автор: Воспитатель
Зиновьева Светлана Юрьевна**

Темиртау 2021

Автор: учитель - воспитатель муниципального бюджетного образовательного учреждения детский сад №24 «Солнышко» пгт Темиртау Зиновьева С.Ю.

Зиновьева Светлана Юрьевна /воспитатель муниципального бюджетного образовательного учреждения детский сад №24 «Солнышко» пгт Темиртау
Технологические карты организации сюжетно- ролевой игры - Темиртау: МБДОУ детский сад №24 «Солнышко», 2021.

Данные методические рекомендации раскрывают возможность использования технологических карт для организации сюжетно-ролевых игр старших дошкольников, что способствует повышению профессиональной компетентности педагогов в вопросах организации и сопровождения игровой деятельности детей дошкольного возраста. Технологические карты являются приложением к УМК «Где родился- там и пригодился». Содержание структурировано по 4 блокам: профессии ближнего окружения, дальнего, профессии Кузбасса, героические профессии. Могут быть использованы педагогами и родителями дошкольников.

Профессии ближнего окружения

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игра.

Сюжетно – ролевая игра «Школа».

<i>Название</i>	Сюжетно – ролевая игра «Школа».
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	<p>Игра предназначена для детей старшей группы.</p> <p>Предварительная работа: экскурсия в школу, осмотр школьного здания, пришкольного участка, осмотр класса, беседа с детьми о проведенной экскурсией, беседа и рассказ о школьных принадлежностях, рассматривание картинок и иллюстраций о работе учителя, загадки о школе, чтение художественной литературы С. Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», заучивание стихотворения А. Александровой «В школу», изготовление атрибутов к игре: портфели, тетрадей, блокнотов, пеналы, ручки, карандаши, журнал для оценок. Доска, мел, указка. Столы, стулья.</p> <p>Цель: обогащение социально – игрового опыта между детьми; развитие игровых умений по сюжету.</p>
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	<p>Задачи: расширять знание детей о школе; помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты); самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку; способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры; уточнять знания о профессии учителя; формировать позитивное отношение к обучению в школе, уважительное, дружеское отношение детей друг другу; формировать мотивационную готовность к школе.</p> <p>Сюжет игры: в группу принесли посылку, а там загадки. Ребята отгадали, оказалась, что посылка пришла из школы. И решили поиграть в игру «Школа».</p>
<i>Игровые роли</i>	Ученики, учитель, директор школы, завуч, повар, техничка.
<i>Атрибуты</i>	Колокольчик для подачи звонка, школьные

<i>(игровой материал)</i>	принадлежности: тетради, пеналы, карандаши, книги и т. д), указка, карты, глобус, доска, журнал для учителя, столы, стулья.
<i>Ролевые действия</i>	<p><u>Учитель</u> – ведет уроки, следит за порядком в классе,</p> <p><u>Ученик</u> – отвечают на вопросы, рассказывают, считают, сидят на уроках, слушают учительницу, узнают новое.</p> <p><u>Завуч</u> - присутствует на уроке, делает записи в своей тетради, дает советы учителю, составляет расписание уроков.</p> <p><u>Повар</u> – составляет меню, готовит различные блюда, сервирует стол, моет посуду, следит за порядком в столовой.</p> <p><u>Техничка</u> – следит за порядком в помещении, дает звонок на урок и с урока.</p>

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

в группу принесли посылку, а там загадки. Ребята отгадали, оказалась, что посылка пришла из школы. И решили поиграть в игру «Школа». Воспитатель берет роль директора школы, и, с помощью волшебной коробочки, предлагает детям вытянуть картинки, кто кем будет. Затем каждый ребенок занимает свое рабочее место, выбирает атрибуты своей выбранной профессии, тем, кто затрудняется, помогает директор школы. Воспитатель дает команду, что школа открывается.

Ученики проходят в школу. Их встречает техничка, провожает до класса, звенит колокольчик, и начинается урок. Учитель объясняет тему урока, ведет беседы. Заходит завуч, сидит на уроке, смотрите, как учитель проводит занятие. В конце урока учитель задает домашнее задание. Техничка дает звонок, закончился урок. Учитель провожает ребят в столовую. Их там встречает с улыбкой повар, приглашает ребят к столу. После того, как дети поели, повар убирает со стола. Учитель провожает учеников домой. Прощается с ними и приглашает всех приходиться завтра в школу. Директор – воспитатель закрывает школу.

Воспитатель подводит итоги игры. Спрашивает детей, что им понравилось в игре, а что нет.

Технологическая карта организации сюжетно - ролевой игры

Сюжетно - ролевая игра «Магазин».

<i>Название</i>	<i>Сюжетно – ролевая игра «Магазин»</i>
<p><i>Аннотация (краткое описание представленного материала методического назначения)</i></p>	<p>Данная игра предназначена для детей старшей группы и представляет собой работу шести отделов: продуктовый отдел, отдел фрукты, отдел кондитерские изделия, хлебобулочный отдел, молочный отдел, отдел бытовой химии и кассир, охранник. Игры помощники: «Водитель автобуса». Предварительная работа: беседы, рассказы про работу продавца, рассматривание картинок, слайдов о работе продавцов, кассиров, изготовление атрибутов к игре (конфет, шоколадок, из соленого теста пироженных, пирожков, изготовление денег, чеков, ценников, пошив униформы, вывесок), экскурсии в магазин, чтение художественной литературы, рассматриванием муляжей фруктов, касс, беседа как вести себя в общественных местах. Цель: формирование социального опыта детей средствами игровой деятельностью.</p>
<p><i>Сюжетные линии игры (игровые задачи)</i></p>	<p>Задачи: приучать распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет, выполнять соответствующие игровые действия, находить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры; формировать специфически-ролевую речь, умение вести расчет за покупку условной денежной единицей; воспитывать у детей уважение у труду взрослых, воспитывать умение играть коллективно, уступать друг другу, договариваться между собой. Сюжетная линия: У нас в поселке построили новы магазин «Звезда», но он закрыт, так как там нету продавцов. И директор магазина приглашает вас побыть продавцами и покупателями. И мы с вами ребята решим кто будет продавцом, а кто покупателем, а топом поменяемся. И поможет нам мой волшебный мешок, в мешке есть картинки, кто вытащит картинку продавца, тот продавец, а то вытащит картинку покупатель, будет покупателем. Распределили роли.</p>
<p><i>Игровые роли</i></p>	<p>Продавцы отделов, покупатели, водитель автобуса, кассир, охранник .</p>
<p><i>Атрибуты, игровой материал</i></p>	<p>Денежные купюры, банковские карты, кассовый аппарат, ценники, таблички с названиями отделов магазина, муляжи: фруктов, кондитерские изделия, хлебобулочные</p>

	изделия, мебель полки, прилавки, стульчики, одежда: фартуки, шапочки, кепка шафера, руль.
<i>Ролевые действия</i>	<p>Продавец знает название своего товара, предлагает товар, вызывает интерес покупателя к своему товару, оформляет покупку, прием товара, выкладывает товар.</p> <p>Водитель автобуса знает правила дорожного движения, соблюдает расписание и маршрут движения, обеспечивает безопасную перевозку людей, продает билеты.</p> <p>Кассир обслуживание покупателя, обеспечивает сохранность денег, оказывает консультацию покупателям.</p> <p>Охранник следит за порядком в торговом заведении и требовать от посетителей соблюдения правил магазина.</p> <p>Покупатель соблюдает порядок в магазине, полностью оплатить стоимость товара.</p>

Ход организации сюжетно-ролевой игры.

Детями вспоминают все о профессии продавца, кассира, охранника. Как надо вести себя в общественных местах. Воспитатель помогает ребятам определиться с ролями в игре. Выбирает считалкой, с помощью карточек с изображением людей разной профессии. Дети самостоятельно или с помощью ребят выбирают атрибуты, элементы одежды, орудия труда.

Игра. Воспитатель берет на себя роль директора магазина, и дает сигнал о начале игры. Педагог наблюдает за развитием сюжета, вступает в роль по необходимости.

Водитель автобуса собирает ребят на остановке, и везет в всех в магазин. И после всех развозит по домам с покупками.

Продавцы расходятся по своим отделам. Занимают свое места рабочее, одевает униформу, раскладывает продукцию своего отдела. И обслуживают покупателей.

Охранник ходит по магазину и следит за порядком и помогает покупателям.

Покупатели ходят по магазину, выбирают товары. И оплачивают на кассе.

Кассир принимает оплату за товар. В конце игры воспитатель (директор) анализирует выполнение ролей детей, подводит итог игры.

Техническая карта организации сюжетно-ролевой игры

Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника»

<i>Название</i>	Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника»
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	<p>Данная игра предназначена для детей старшей группы. Представляет собой кабинеты врачей: терапевта, окулиста, хирурга, зубной врач.</p> <p><u>Игры помощники</u> – «Аптека»</p> <p><u>Предварительная работа</u> – экскурсия в медицинский кабинет детского сада, демонстрация различных медицинских инструментов, объяснение их назначений. Рассматривание иллюстраций материалов по теме «Поликлиника». Беседа и рассказы о профессиях медицинских работников. Чтение художественной литературы: «Айболит», К.И. Чуковского, «Заболел петух ангиной» А.И. Крылов. Тематические беседы: «Как а с мамой ходил к врачу», «Как я болел». Дидактическая игра «Профессии».</p> <p><u>Цели:</u> закрепить и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.</p>
<i>Сюжетные линии игры (игровые задачи)</i>	<p><u>Задачи:</u> формировать представление о целостности картины мира и расширение кругозора; обогащать представление детей о медицинской профессии; формировать у детей умение принимать на себя игровую роль (пациент, доктор); побуждать детей обыгрывать сюжет знакомой игры «Больница», используя знакомые медицинские инструменты; способствовать возникновению ролевого диалога; воспитывать уважение к труду взрослых; умение слушать партнера, соединять их замыслы со своими идеями.</p> <p><u>Сюжетная линия:</u> к нам в гости пришли куклы Маша, Даша, Ксюша и плачут. У них болит горло, болят зубы, болят ушки. И просят чтобы мы, помогли дойти до поликлиники. Ну что ребята поможем? Да.</p>
<i>Игровые роли</i>	Регистратор, врач-терапевт, врач хирург, врач окулист, аптекарь.
<i>Атрибуты, игровой материал</i>	Белые халаты и шапочки, бахилы, оборудования для кабинетов (ширмы, фонендоскоп, медицинские инструменты «Доктор»), бланки рецептов, страховой полюс с геометрическими фигурами для пациентов, тетради карточки для больных, телефон, бейджики с

	картинкой врача.
<i>Ролевые действия</i>	<p>Регистратор – собирает информацию о пациенте (фамилию, имя, адрес проживания), дает талончик к врачу.</p> <p>Врачи – хирург – накладывает повязки, гипс, выписывает рецепты, дает больничные листы.</p> <p>Окулист – проверяет зрение, выписывает очки.</p> <p>Зубной врач- проверяет зубы, ставит пломбы, выдергивает зубы, ставит протезы.</p> <p>терапевт – принимает больного, осматривает, назначает лечение, выписывает рецепты, назначает анализы.</p> <p>Аптекарь – выдает лекарства по рецепту врача.</p> <p>Пациент - выполнять все рекомендации врача, вести себя в поликлинике тихо.</p>

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Педагог с ребятами вспоминают, как надо вести себя в общественных местах. С помощью загадок вспоминаем медицинские инструменты. Беседа «Какой должен быть врач?». С помощью считалки выбираем врачей, регистратора, аптекаря, а остальные ребята пациенты.

Игра. Воспитатель берет на себя роль глав - врача. При необходимости вмешивается, и открывает поликлинику. Дети самостоятельно выбирают медицинские инструменты по своей специальности. Начинают принимать пациентов.

Врач хирург. К врачу пришла кукла Маша со своей мамой, она рассказала, что когда играла на площадке с подругами и упала. Теперь у Маши болит нога. Врач посмотрел.

– Сказал, не чего страшного, обработал рану зеленкой.

Выписал рецепт мази. Купите мазь в аптеке.

Врач – окулист. К окулисту привели куклу Диму. Он жалуется, что он плохо видит. Врач проверяет зрение. И выписывает рецепт на очки, Диме. Купите очка в аптеки.

Зубной врач. Пришла в врачу Ксюша и жалуется, у нее болит зуб. Она съела много конфет. Врач посмотрел и посоветовал утром и вечером хорошо чистить зубы. Выписал рецепт, на лечебную пасту.

Врач терапевт. Пришла в врачу Полина, пожаловалась болит горлышко. Она вечером съела много мороженого. Терапевт осмотрела горлышко, скажите «а-а-а». Оно у вас красное. Выписала рецепт. Лекарство получите в аптеке.

Аптекарь. Ребята в стали в очередь. И по рецептам получали свои лекарства.

Игра продолжается до последнего пациента-ребенка.

Воспитатель глав – врач – сегодня уже поздно. И поликлиника закрывается до завтра. Подводит итоги игры.

Профессии дальнего окружения

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры

Сюжетно – ролевая игра «Строительство»

<i>Название</i>	<i>Сюжетно – ролевая игра «Строительство»</i>
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	<p>Данная игра предназначена для детей старшей группы. Игра происходит на строительной площадке. У нас есть каменщики, инженер, водители строительной техники.</p> <p>Игра помощница: Агенство «Мечта»</p> <p>Предварительная работа: рассматривание картинок, иллюстраций о строительстве, беседы по теме «Я строитель», дидактические игры по профессии, рассматривает инструменты, собираем инвентарь (каска, строительные костюмы и т. д.), читаем В. Маяковского «Кем быть», смотрим мультфильм «Теремок», «Кошкин дом».</p> <p>Цели: создание условий для расширения и углубления знаний по теме; формирование навыков позитивного общения и доброжелательных отношений в группе.</p>
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	<p>Задачи: совершенствовать конкретные представления о строительстве, его этапов; развивать сообразительность, умение активно привлекать и комбинировать представление о постройках и различных трудовых процессах; формировать умение задумывать постройку и выполнять ее, добиваться намеченного результата; развивать навыки общения, устойчивость внимания, точность восприятия, зрительный анализ, чувство пропорции и симметрии, художественный вкус, инициативность, творческую</p>

	активность о воображение, образное мышление.; закрепление знаний о рабочих профессиях. Сюжетная линия: ребята предложили построить город мечты. Мы обратились в агенство « Мечта » где работали архитекторы. Там архитекторы начертили дома, больницу, парикмахерскую, дом культуры, магазины. А строители притупили в работе.
<i>Игровые роли</i>	Каменщики, плотники, штукатуры, водители строительной технике.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Чертеж строительства, различные строительные материалы, каски, инструменты, строительная техника, спец. Одежда.
<i>Ролевые действия</i>	Архитектор - придумывает и готовит план будущего дома, магазина, поликлинике и т.д.; Каменщик – заливает фундамент под дом и кладут кирпичи; Плотник- ставит двери, окна и покрывают крышу; Штукатур – замазывают стены штукатуркой и красят. Водители строительной техники – привозят кирпичи, песок, глину, поднимают грузы на верхние этажи и т.д.

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Ребята предложили соорудить город мечты. Архитектор начертил чертеж города. Воспитатель предложил вытягивать из волшебного сундучка карточки с профессиями. Ребята сами вытягивали и выбирали, что им пригодиться для работы инструменты, одевали спец одежду. Вспоминали как надо вести себя на строительном участке, чтобы ребята соблюдали технику безопасности. Воспитатель брал на себя роль инженера, и по необходимости помогала ребятам – строителям. По команде начиналась рабочая смена.

На стол архитектор положил чертеж города, ребята распределились, кто что будет строить. Кто больницу, кто магазин, кто парикмахерскую, кто садик. А ребята – водители разобрали грузовые машины. И стали развозить кирпичи по стройкам. А крановщики стили поднимать на высокие этажи кирпичи, двери, окна. В процессе строительства воспитатель привлекает к работе и других, заинтересовавшихся игрой детей: одному сделать забор, другому дорожку к дому и т.д. Поощряет совместные игры детей. Когда построили город мечты. Педагог спрашивает, ребят, что им понравилось особенно в игре? (ответы ребят). Наступил уже вечер, рабочий день закончился и заканчивается работа на строительной площадке.

Сюжетно - ролевая игра «Гараж».

<i>Название</i>	Сюжетно - ролевая игра «Гараж»
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	<p>Игра предназначена для детей старшей группы.</p> <p>Предварительная работа: наблюдение на прогулке за транспортом, закрепление правила ПДД, название марок машин и их видов, беседа о работе водителя, рассматривание альбомов «Транспорт», чтение рассказов о машинах, просмотр мультфильмов о машинах, загадки о транспорте и инструментах, дидактические игры «Что надо водителю в гараже?», «Поставь машину на стоянку и др, изготовление прав, талонов на бензин, путевых листов.</p> <p>Цель: способствовать совместно развешивать игру, согласовывать игровой замысел с замыслами сверстников.</p>
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	<p>Задачи: расширять знания детей о профессии; воспитывать уважение к работе водителя, положительное отношение к выполнению правил дорожного движения; развивать внимание, наблюдательность, навыки общения в процессе игры и игровые навыки (придумывать и развивать замысел игры, умение взять на себя роль и выполнить игровые действия в соответствии с ней, вести ролевой диалог); побуждать создавать постройки разной сложности и использовать в игре; формировать представление о некоторых правилах дорожного движения: о правилах движения по сигналу светофора, о правилах перехода через дорогу по пешеходному переходу; формировать представления детей о транспорте, учить различать легкий и грузовой транспорт.</p> <p>Сюжет игры: в группе мальчик Ваня рассказал историю. У его папы по дороге сломалась машина. И</p>

	папу с дороге забрала машина буксир и увезла в гараж на ремонт. И мальчики предложили сыграть в игру «Гараж».
<i>Игровые роли</i>	Водитель машины, начальник гаража, диспетчер, регулировщик, автослесарь (автомеханик), сторож, медицинский работник.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Машины: грузовые, легковые, автобусы и др., строительный набор разного размера, конструкторы разного размера, инструменты для ремонта автомобилей, тросы для буксировки машин, шланги для заправки машин бензином, инвентарь для мойки машин, макеты домов, светофора, дорожные знаки, водительские права, путевые листы, талоны на бензин, аптечка, медицинские инструменты, предметы заместители.
<i>Ролевые действия</i>	<u>Начальник гаража</u> – следит за порядком, а также за дисциплиной водителей. <u>Водители</u> – управляют автомобилями, отвечают за их сохранность, заправляют бензином, моют их. <u>Диспетчер</u> - выдает путевки водителям и талоны на бензин. <u>Автослесарь (механик)</u> - выполняет ремонт и техническое обслуживание автомобиля. <u>Сторож</u> – охраняет гараж, помогает разместить машины в гараже, регулирует въезд и выезд машины. <u>Медицинский работник</u> – проверяет здоровье водителей, выдает разрешение на выезд. <u>Регулировщик</u> – регулирует движение, подает сигналы, следит за соблюдением ПДД и штрафует за их нарушение.

Ход организации сюжетно ролевой игры.

В группе мальчик Ваня рассказал историю. У его папы по дороге сломалась машина. И папу с дороге забрала машина буксир и увезла в гараж на ремонт. И мальчики предложили сыграть в игру «Гараж». Воспитатель предложила с помощью волшебного мешка, распределить роли. Кто какую картинку вытянет, то и будет исполнять роль. Воспитатель выбрала роль директора гаража. По необходимости помогала, ребятам в игре. Директор открыл гараж. Началась работа. Пришла водители на работу. Сначала зашли в кабинет врача. Врач проверил здоровье у водителей. Дала разрешение на работу. Затем водители зашли к диспетчеру, он выписал путевки и дал талоны на бензин. Водители поехали кто куда. Один водитель сел за руль автобуса,

другой на грузовик, третий стал таксистом. По дороге автобус сломался. И водитель позвонил диспетчеру, диспетчер вызвал эвакуатор, он доставил автобус в гараж, где его стал ремонтировать автомеханик. А водитель такси нарушил правила дорожного движения. Его остановил регулировщик, и выписал штраф. В конце рабочего дня все машины возвращались в гараж. И сторож помогал им ставить машины по местам. Директор закрыл гараж и все работники гаража пошли домой.

Игра закончилась.

Технологическая карта организация сюжетно – ролевой игры

Сюжетно ролевая – игра «Салон красоты»

<i>Название</i>	Сюжетно ролевая – игра «Салон красоты»
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	<p>Эта игра предназначена для детей старшей группы. Игра организована в групповой комнате (салон красоты).</p> <p>Предварительная работа: беседы и рассказы о профессии парикмахера, экскурсия с родителями в салон красоты, игры в лото, дидактические игры «Что нужно по профессии», рассматривание картинок, фотоиллюстраций о работе парикмахера, чтение рассказов Б. Житкова «Что я видел», С. Михалкова «В парикмахерской», загадки о профессии.</p> <p>Дополнительная игра: «Такси».</p> <p>Цель: помочь создать игровую обстановку, наладить взаимодействие между теми, кто выбрал определенные роли.</p>
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	<p>Задачи: обобщать знание детей о людях профессии парикмахера, мастера маникюра, администратора; воспитывать уважение, развивать интерес к труду работников салона красоты; формировать дружеское отношение детей в игре; продолжать обучение сопровождать игровые действия речью; формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре; закрепление знания о правилах поведения в общественных местах.</p> <p>Сюжетная линия: сегодня день рождения, у Маши. Она приглашает всех к себе в гости. И я предлагаю</p>

	сходить всем в салон красоты.
<i>Игровые роли</i>	Парикмахер, мастер маникюра, администратор, кассир, клиент, охранник.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Мебель: стульчики, журнальный столик, столы; набор инструментов (ножницы, расчески, фены, шампуни, зеркало, машинка для стрижки волос), фартуки, накидки для клиента, полотенца, маникюрный набор, лаки, деньги, кассовый аппарат, чеки, ручка, блокнот, телефон, руль, фуражка.
<i>Ролевые действия</i>	<u>Парикмахер</u> – моет волосы, постригает волосы, укладывает волосы, делает прически, красит волосы; <u>Мастер маникюра</u> – делает маникюр ногтей, наращивает ногти, красит ногти лаком; <u>Администратор</u> – записывает клиентов, встречает клиентов и провожает до мастера; <u>Кассир</u> – принимает деньги за стрижку, маникюр и т.д; <u>Водитель такси</u> – увозит клиента к пункту назначения.

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Маша пригласила ребят на день рождения. И ребята собрались в салон красоты «мечта». Ребята по считалки, решили кто кем будет. Вспомнили как надо вести себя в салоне красоты, правила безопасности в такси. Воспитатель выбрал роль директора салона. Педагог организует работу в салоне и по необходимости вмешивается, и следит за порядком. Открывает салон красоты. Ребята вызывают такси. И приезжают в салон красоты.

А мастера маникюра и парикмахеры, кассир и администратор занимают рабочие места, разбирают атрибуты, и начинают работать.

Администратор звонит в колокольчик. Салон заходят посетители.

Администратор приветствует посетителей, провожает до мастеров.

Парикмахер здоровается, и спрашивает, что надо сделать посетителю.

Посетитель выбирает стрижку. Парикмахер помыл волосы, подстриг, уложил феном волосы. Клиенту понравилось, он ушел довольный. Платить в кассу.

Администратор провожает клиента к мастеру маникюра.

Мастер маникюра, приветствует клиента. Уточняет что хочет посетитель.

Посетитель просит покрасить ногти. Мастер, красит ногти и рисует на ногтях узоры. Клиент очень понравилось, прощается с мастером и идет в кассу оплачивать.

У кассы собирается клиенты, очень шумно. Но администратор, предлагает сыграть в пальчиковую игру

«Дайте ножницы, расческу

Он вам сделает прическу

Мастер непременно

Подстрижет вас современно.

Все успокаиваются. И спокойно стоят, и ждут свою очередь. Когда все ребята навели прически, покрасили волосы, постригли челки, накрашили ногти. Администратор вызвал такси. Все дружно сели и поехали, на день рождение Маши. Салон закрылся.

Воспитатель подвел итоги работы салона красоты.

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры

Сюжетно – ролевая игра «Ателье».

<i>Название</i>	Сюжетно-ролевая игра «Ателье»
<p><i>Аннотация</i> (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</p>	<p>Эта игра для детей старшей группы. Игра происходит в ателье. Предварительная работа: были беседы на тему: «Ателье мод», «О труде взрослых в ателье», в ателье работники владеют различными профессиями, шьют одежду, кроят, придумывают новые и интересные модели; чтение художественной литературы: Б. Заходер «Портниха», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», С. Михалков «А что у вас», и т. д. пословицы, поговорки, загадки; рассказы, беседы о работниках дома моды, орудия труда необходимые для работы, дидактические игры: «Кто больше назовет действий?», «Чего не стало?», «Подбери наряд до куклы», сами дети придумывали модели для кукол, изготовили каталог одежды для ателье мод. Цель: творчески развивать сюжет</p>

	игры, брать на себя роль и доводить ее до конца игры.
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	<p>Задачи: расширять знание детей о труде работников ателье, слаженности их работы, помощниках – машинах; закреплять представление о качествах, целевом назначении и функции предметов одежды; расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения; развивать умение применять в игре знания о способах измерения; продолжать учить до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры; воспитывать дружеское взаимодействие в коллективной игре; продолжать развивать творческие способности; развивать эстетический вкус.</p> <p>Сюжет игры: подружки Маша и Геля решили сшить платье, к осеннему празднику. И обратились за помощью в Ателье .</p>
<i>Игровые роли</i>	Заказчик, модельер, продавец ткани, администратор, закройщица, швея, механик, охранник.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Гладильная доска, стойка для платьев, стенд для ткани, ткани, ножницы, мел, выкройки из картона, журнал мод, утюг, образцы лент, письма, кружева, пуговицы, зеркало, бумажные куклы, фартук с косынкой, телефон, детские швейные машинки, деньги, метр, линейка портного.
<i>Ролевые действия</i>	<p>Заказчик – приходит в ателье и заказывает изделия;</p> <p>Администратор – приглашает посетителя в ателье, показывает журналы мод, отвечает на телефон, назначает дату примерки;</p> <p>Модельер – вместе с клиентом</p>

	<p>выбирает ткань, рисует модель платья или костюма; Закройщица одежды – рассматривает нарисованную одежду, снимает мерки, чертит на ткани мелом, вырезает выкройку, отдает швее; Швея – готовит одежду примерки, шьет на швейной машинке, пришивает украшения, молнию, отдает законченную работу закройщику; Механик – приходит в ателье по вызову при поломке машин, чинит машинки, пользуется инструментами; Охранник – следит за порядком.</p>
--	--

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Воспитатель предлагает помочь девочкам сшить платья к празднику. И в групповой комнате организуют швейное ателье. С помощью волшебного сундучка выбираем кто кем будет. По картинкам определяем. Педагог выбирает роль директора ателье. Организует игру и вмешивается по необходимости.

Маша и Геля входят в ателье, здороваются. На входе их встречает охранник ателье. Проводит к администратору. Администратор предлагает чаю, и журналы мод, чтобы девочки выбрали модели одежды. Администратор вызывает модельера и закройщика и продавца ткани. Девочки выбирают модели одежды. Покупают ткань. Закройщик снимает мерки, делает чертеж на ткани, вырезает выкройку. И отдает швее. У швее сломалась машинка. Она вызывает механика. Он приходит, делает машинку. Затем швея шьет платья и костюмы, пришивает украшения, пуговицы, ленты. Приходит девочки за своими платьями и костюмами. Им все очень нравится. Директор – воспитатель проводит всех заказчиков и закрывает ателье. Подводит итог игры.

Профессии Кузбасса

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно – ролевая игра «Шахта».

<i>Название</i>	Сюжетно – ролевая игра «Шахта».
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	<p>Эта игра для детей старшей группы.</p> <p>Предварительная работа: беседы и рассказы про профессии, рассматриваем картинки о работе шахтеров, читаем художественную литературу, загадки, дидактические игры «что надо шахтеру», «Найди орудия труда шахтера», подготовка атрибутов: из бросового материала сделали шахту, сшили спецодежду,</p> <p>Цель: творчески развивать сюжет игры, брать на себя роль и доводить ее до конца игры.</p>
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	<p>Задачи: закреплять понятие о профессиях горнодобывающей и металлургической отрасли; расширить представление о труде шахтеров, его необходимости и общественной значимости; формировать представления об орудии труда в трудовой деятельности; развивать познавательный интерес; воспитывать уважение к труду взрослых; воспитывать положительное отношение к результату своей деятельности; содействовать сплоченности детского коллектива посредством коллективной работы.</p> <p>.</p>
<i>Игровые роли</i>	<p>Мастер взрывник, машинист подземных установок, , горнорабочий подземный, проходчик, добычник, горный мастер, сварщики, электрослесарь подземный, врач, геолог</p>

<i>Ролевые действия</i>	<p><u>Добычик</u> – одна из опасных шахтных специальностей, добывают уголь в очистном забое;</p> <p><u>Проходчик</u> – одна из основных шахтных специальностей, прокладывает путь в недра, проводя подготовительные горные выработки для последующей добычи полезных ископаемых;</p> <p><u>Горнорабочий подземный</u> – разнорабочий в шахте;</p> <p><u>Машинист горных выемочных машин</u> – рабочий, обслуживающий и работающий на подземных машинах, которые разрушают горную массу (уголь, породу) режущим органом и отгружают ее на конвейер или в специальную машину;</p> <p><u>Взрывник</u> – рабочий, осуществляющий взрывные работы в шахте;</p> <p><u>Электрослесарь подземный</u> – ключевая фигура в поддержании работоспособности шахты;</p> <p><u>Врач</u> – осматривает работника, измеряет температуру, выясняет, нет ли травм, заболеваний, выдает разрешение на спуск в шахту, а в случае болезни освобождает от работы, дает направление в поликлинику;</p> <p><u>Экскаваторщик</u> – работает на открытой поверхности, в карьере, управляет экскаватором: ковшем черпает руду и грузит в самосвал;</p> <p><u>Водитель самосвала</u> – перевозит руду из карьера на завод, следит за техническим состоянием машины;</p> <p><u>Геолог</u> – участвует в геологоразведочных работах, рисует геологические карты;</p> <p><u>Горный мастер</u> – следит за соблюдением правил безопасности в шахте, составляет график работы шахтеров;</p>
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	<p>Отбойный молоток, перфоратор, кирка, вагонетки, каски с прикрепленными фонариками, фонарики, спецодежда (жилетка, рукавицы), маска респиратор, кусочки взрывчатки, провод, фитиль, игрушки: экскаватор, большегрузный автомобиль, кирпичики от строительного материала, имитирующие уголь, руду, модели для постройки забоя, шахты, лифта.</p>

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Воспитатель предлагает сыграть в игру «Шахтер». С помощью считалок выбираем, кто кем будет. Воспитатель выбирает профессию директор шахты. Ребята выбирают орудия труда, которые им необходимы. Утром открываем шахту. Перед тем как спускаться в шахту. Шахтеры посещают врача. Он дает разрешение на работу. Только тогда шахтеры спускаются. И шахтеру спускаются в шахту на лифте. Там взрывники устанавливают взрывчатку, а остальные рабочие готовят место, куда будут выгружать уголь. А горный мастер проводит инструктаж, правила поведения во время массового взрыва. Как взрывники все приготовили, всех работников выводят из шахты. Когда прошел взрыв, рабочие спускаются, начинают работать все подземные машины. Уголь собирают экскаваторами, перегружают в большегрузные автомобили или в вагонетки. Поднимают на поверхность земли, а на земле уже развозят по миру. Когда кончается смена у шахтеров, их поднимают по лифту. И они едут домой. Шахту закрывает директор шахты. Воспитатель обсуждают с ребятами, что им понравилось в игре.

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно – ролевая игра «Туристическое агентство».

<i>Название</i>	Сюжетно – ролевая игра «Туристическое агентство».
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	Игра предназначена для детей старшей группы. Предварительная работа: рассказы и беседы про работу сотрудников туристического агентства; рассматриваем альбомы и картинки про профессии, изготовление и поиск атрибутов – ж\д, авиа билеты, паспорта, деньги, альбомы о странах, путевки, кассовый аппарат, телефоны, фотоаппараты, чтение К.И Чуковского «Федорино горе», «Муха- Цекотуха», В. Маяковского «Кем быть», дидактические игры: «Кто есть кто», «Кто что делает», «Профессии», загадки, изготовление денег, Цель: закрепить и получить знания детей о профессиях туристического бизнеса
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	Задачи: учить определять тему игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия, подбирать атрибуты, договариваться о последовательности совместных действий; формировать умение выполнять роли выбранные по игре; совершенствовать умение вести ролевой диалог в соответствии и игровыми замыслом; воспитывать уважение к труду взрослых; Сюжет игры: решили с ребятами съездить в путешествие в на Зеленую гору. И обратились за помощью в

	туристическое агентство «Звезда».
<i>Игровые роли</i>	Администратор, менеджер, кассир, экскурсовод, администратор гостиницы, горничная, швейцар, официант, водитель автобуса, кондуктор, клиент.
<i>Ролевые действия</i>	<p><u>Администратор агентства:</u> встречает клиентов, вежливо здоровается, спрашивает какую страну, город хотите посетить, предлагает посмотреть буклеты, презентации мест отдыха, помогает выбрать место отдыха, оформляет путевки;</p> <p><u>Кассир</u> – принимает деньги, выдает чеки;</p> <p><u>Экскурсовод</u> – организует экскурсию, перед экскурсией проводит инструктаж по правилам поведения и безопасности жизнедеятельности во время отдыха, во время экскурсии рассказывает о достопримечательностях данного города или страны, его истории. Предлагает приобрести сувениры;</p> <p><u>Клиент</u> – приходит в тур агентства, получает информацию по поводу интересующей его поездки и приобрести путевку, отправиться в путешествие по заданному маршруту, встречается с экскурсоводом, принимает участие в экскурсии, покупает сувениры;</p> <p><u>Администратор гостиницы</u> - занимается бронированием номеров, принимает, регистрирует и выписывает гостей, отвечает за безопасность гостей, следит за порядком в гостиницы;</p> <p><u>Горничная</u> – убирает в номерах гостиницы, меняет полотенца, постельное белье, ежедневная влажная уборка;</p> <p><u>Швейцар</u> – встречает и провожает госте, открывает двери перед ними, дает, уносит багажи гостей к номера;</p> <p><u>Официант</u>- сервировка стола, приносит меню, приносит заказ клиента, приносит счет клиенту, убирает со стола посуду;</p> <p><u>Водитель автобуса</u> – останавливается на остановки, собирает пассажиров, везет к месту назначения, ремонтирует автобус, если он сломается;</p> <p><u>Кондуктор</u> - следит за чистотой в автобусе, следит за безопасностью в автобусе, продает билеты пассажирам.</p>

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Воспитатель и дети решили съездить на экскурсию на Зеленую гору. Педагог с помощью волшебного мешочка распределили роли по игре. Кто

вытащил какую картинку. Вспомнили правила поведения и безопасности в общественных местах.

Обратились за помощью в тур агентства «Звезда». Администратор нас встретил, помог оформить путевку. За путевку заплатили кассиру. И отправились в путь. Вышла на остановку, остановился автобус. Все дружно в него сели. Купили билет до остановки «Зеленя гора». Вышли на остановке, нас встретил экскурсовод. Проводил нас до гостинице. Там нас встретил швейцар. Открыл дверь. Мы подошли к администратора гостиницы, он нас встретил, заселил в номер. Мы отдохнули и спустились в кофе. Нас обслужил официант. Мы пообедали и отправились на экскурсию по Зеленой горе с экскурсоводом. Он нам рассказал историю, и показал достопримечательности Зеленой горы. Мы вернулись обратно в свою группу.

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно – ролевая игра кофе «Солнышко».

<i>Название</i>	<i>Сюжетно – ролевая игра кофе «Солнышко».</i>
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	Игра предназначена для детей старшей группы. Предварительная работа: посещение детей кафе с родителями, экскурсия на кухню ДООУ, рассказы и беседы о профессии работников кофе, столовых, беседа о правилах этикета, сервировки стола, правила поведения в общественных местах, рассматривание иллюстраций и картинок с изображением различных профессий, изготовление атрибутов: из саленого теста (булочек, пирожков, пиццы), делали бумажные деньги, изготовление бейджиков, пошив униформы, изготовление папок меню, дидактические игры «Сервируем стол», «Вежливые слова», «Угадай профессию», чтение художественной литературы и фольклора В. Маяковского «Кем быть», К. Чуковский «Муха-Цекотуха», «Федорино горе». Цель: формировать у детей желание и умение играть в сюжетно ролевую игру.
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	Задачи: расширять знания детей о труде работников кофе, закреплять правила поведения в общественных местах, побуждать детей элементарному планированию игры, самостоятельному подбору атрибутов, места для игры, использованию предметов – заместителей, продолжать формировать у детей выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом и взятой на себя ролью, договариваться, обсуждать

	<p>действия всех играющих, соблюдать правила игры, воспитывать дружеские взаимоотношения. Воспитывать уважение к труду взрослых.</p> <p>Сюжет игры: после возвращения ребят с физкультурного занятия, на столе лежало приглашение посетить кофе «Солнышко». И все вместе собрались сходить в кофе.</p>
<i>Игровые роли</i>	Администратор, повар, официант, кассир, посетители кофе.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Бейджики: администратора, официант, повар, униформа повара, официанта, скатерти для столов, разносы, папки меню с картинками, кассовый аппарат, муляжи фруктов из пластмасы, изделия из саленого теста (пирожки, пельмени, вареники и т. д. д), яйца, конфеты, игрушечная и столовая посуда, салфетки бумажные, текстильные, маленькие вазочки с цветами для декора столиков, сумочки, деньги, чеки, ручка, блокноты, вывеска с названием кофе «Солнышко».
<i>Ролевые действия</i>	<p><u>Повар</u> – готовит блюда по заказу клиента, следит за порядком на кухне.</p> <p><u>Официант</u> – приносит меню посетителям, принимает заказ от посетителя, передает заказ повару, приносит готовые блюда посетителям, убирает со стола посуду.</p> <p><u>Администратор</u> – встречает гостей у входа, находит свободные столики и рассаживает клиентов.</p> <p><u>Кассир</u> – принимает денежные средства и выдает чеки.</p> <p><u>Посетители кофе</u> – изучают меню, делают заказ, пробуют блюда.</p>

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Ребята находят приглашение посетить кофе «Солнышко». Воспитатель организовывает поход в кофе. Педагог с помощью считалок, распределяет роли по игре.

Воспитатель берет на себя роль директора кофе «Солнышко». Следит за порядком в кофе, по необходимости вмешивается, открывает кофе.

Ребята занимают места в игре выбранные. Одевают униформу, готовят рабочие места. Через минуту открывается кофе «Солнышко».

Администратор встречает посетителей с улыбкой, приветствует посетителей и приглашает за столики. Рассаживает клиентов и приглашает официантов. Официанты приветствуют посетителей, раздают папки меню, принимают заказы. И относят их поварам. Повара готовят различные блюда. Блюда

отдают официантам, а они уже приносят посетителям. Посетители пробуют интересные блюда. Хвалят поваров. За вкусные и интересные блюда. Идут в кассы и расплачиваются деньгами. Кассир принимает деньги и дает чеки. Посетители прощаются, говорят спасибо!

Директор – воспитатель объявляет о закрытия кофе, так как наступил вечер. Воспитатель подводит итог игры. И спрашивает ребят понравилась им кофе, придут ли еще раз в кофе «Солнышко».

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно - ролевая игра «Железная дорога».

<i>Название</i>	Сюжетно - ролевая игра «Железная дорога».
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	Игра предназначена для детей старшей группы. Предварительная работа: экскурсия на железно дорожную станцию, беседа и рассказы о работниках железной дороге, рассматривание картинок, слайдов о профессиях, чтение художественную литературу, загадки, дидактические игры «Что нужно?», «Что лишнее?» и др. изготовление билетов, денежных купюр, пошив спецодежды. Цель: способствовать совместно развешивать игру, согласовывать игровой замысел с замыслами сверстников.
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	Задачи: углубить и расширить знание и конкретизировать знание детей о труде работников железнодорожного транспорта, железной дороге,; развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строителем; способствовать формированию умение творчески развивать сюжеты игры; воспитывать у детей любознательность; прививать уважение к труду взрослых; упрочить формы вежливого обращения; воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе. Сюжет игры: воспитательница, нашла на прогулке железнодорожные билеты, и предложила устроить путешествие по железной дороге.

<i>Игровые роли</i>	Машинист, проводник, пассажир, обходчик, кассир, официант.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Кассовый аппарат, железнодорожные билеты, багаж, макеты продуктов, кукольное постельное белье, спецодежда, посуда, желтый флажок, дудка.
<i>Ролевые действия</i>	<u>Машинист</u> - управляет поездом, следит за дорогом. <u>Проводник</u> – проверяет билеты, предлагает чай и его разносит, следит за порядком в вагоне. <u>Обходчик</u> – осматривает вагоны, сообщает о исправности или поломки транспорта. <u>Кассир</u> – продает билет пассажирам. <u>Официант вагона – ресторана</u> – знакомит с меню, приносит заказ и убирает со стола. <u>Пассажир</u> - покупают билет, садится в поезд. <u>Дежурный станции</u> – отправляет поезда в путь.

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

Воспитательница, нашла на прогулке железнодорожные билеты, и предложила устроить путешествие по железной дороге. Педагог предлагает детям распределить роли, используя волшебные фишки. С их помощью распределили роли. Вспомнили правила поведения в общественных местах. Воспитатель выбрала роль начальника поезда. Ребята распределили роли, разобрали предметы необходимые их профессии. От станции «Ахпун». Отправляется наш поезд. Купили билеты в кассе. Подъехал наш поезд, мы нашли свой вагон. Нас встретил проводник, поздоровался с нами, проверил билеты, и проводила нас в вагон. Показала наши места, предложила чаю, а в это время обходчик проверял наш поезд. Сказал, что поезд исправен и может отправляться в путь. Дежурный станции поднимает желтый флажок, и поезд отправляется в путь. Ребята пошли обедать в вагон ресторан, там встретила их официантка. Проводила к столикам, предложила меню. И принесла заказ. Ребята пообедали и пошли в свои вагоны, отдыхать. Через несколько часов пришел поезд на конечную станцию. Все ребята навели порядки на своих рабочих местах. Воспитатель подвел итог игры.

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно - ролевая игра «Охрана леса».

<i>Название</i>	Сюжетно - ролевая игра «Охрана леса».
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	Игра предназначена для детей старшей группы. Предварительная работа: рассматриваем картинки , слайды о работе лесничего, беседы и рассказы о профессии, рассматриваем красную книгу животных, беседуем как надо вести себя в лесу, а как не надо, смотрим слайды, кто еще помогает лесничему, читаем художественную литературу, загадки о профессии, дидактические игры «Что надо для профессии?», «Что лишнее?», просмотр мультфильмов, приготовление атрибутов, пожарная машина, шланги, лопаты, ведра, огнетушители, микрофон, камера. Цель: на примере опасно , критической для леса и его жителей ситуации, возникшей по вине людей, способствовать развитию основ экологического сознание детей.
<i>Сюжетная линия (игровые задачи</i>	Задачи: формирование понимания необходимости соблюдения человеком правил поведения в лесу; формировать общую культуру личности воспитанников, развивать их социальные, нравственные качества, самостоятельность и ответственность ребенка; формировать умение выразить свое отношение к роли как определенной жизненной позиции; уважительное отношение к работе взрослого, закреплять знание о профессии.
<i>Игровые роли</i>	Лесничий, пожарники, журналисты, волонтеры.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Пожарная машина, огнетушитель, ведра, шланги для тушения, инструменты, спецодежда, телефоны, рации, оружие, фотоаппарат, микрофон, камера. Сюжет игры: произошел пожар в лесу.
<i>Ролевые действия</i>	<u>Лесничий</u> – следит за лесом, ухаживает за зимой за животными, подкармливает их, ловит нарушителей леса (браконьеров). <u>Журналист</u> – сообщает о происшествиях, собирает интересную информацию о людях, животных.

	<p><u>Пожарные</u> – тушат пожары, спасают людей, животных от пожара, проводят разъяснительную работу, для предотвращения пожаров.</p> <p><u>Волонтер</u> – приходит на помощь людям, помогают в поисках людей.</p>
--	---

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

В группу прилетела телеграмма, от жителей леса. Что лес загорелся, они просят помощи от ребят. Воспитатель предлагает сыграть в «Спасаем лес». С помощью картинок по профессии, распределяем роли детей. По сигналу воспитателя начинаем игру. У лесничего зазвонил телефон, и жители сообщили, что лес загорелся. Он по радию вызывает пожарных. Пожарные тушат огонь. Также на помощь пожарным приходят волонтеры. Они помогают тушить пожары и спасать животных. А журналист рассказывает жителям, что происходит в гуще событий. С помощью журналиста, все получают информацию. После тушения пожара, лесничий проверяет всели животные спаслись от пожара. Игра закончилась. Воспитатель подводит итоги игры. Спрашивает ребят что им понравилось, больше всего в игре. (ответы детей).

Героические профессии

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно - ролевая игра «Школа юных сыщиков».

<i>Название</i>	Сюжетно - ролевая игра «Школа юных сыщиков».
<i>Аннотация (краткое описание представленного материала и методическое назначение)</i>	Игра предназначена для детей старшей группы. Предварительная работа: рассказы и беседы о работе полицейских, рассматривание картинок, слайдов о профессии, дидактические игры «Кто, что потерял», «Четвертый лишний», « что надо для профессии», чтение художественной литературы, просмотров мультфильмов о профессии сыщика «Следствие ведет колобок», «Бременские музыканту», загадки о профессии, делает атрибуты: полицейское удостоверение, отпечатки пальцев, различные следы, протоколы, журналы приемы жалоб. Цели: развить у детей основ социальной культуры в процессе игровой деятельности.
<i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i>	Задачи: формировать умение нестандартно мыслить; выявлять закономерности между предметами по их свойствам; закреплять знания о культурно – гигиенических навыков; развивать умение детей составлять описание предметов по схемам имени признака, развивать умение решать логические задачи; развивать память, внимание, мелкую моторику; способность работать в коллективе; Сюжетный момент: в группу обратилась кукла Женя. И сказала у нее кто то играл в игрушки грязными руками. И просит ребят ей помочь.
<i>Игровые роли</i>	Сыщике, лаборант, потерпевшие, водитель , дежурный полицейский.
<i>Атрибуты (игровой материал)</i>	Доска, шляпа и очки, тоннель, следы обуви ребенка, женщины и мужчины, грязное красное яблоко, тарелки с отпечатками пальцев, толченный мел, скотч, лупа, одноразовые перчатки, кейс, удостоверения полицейских,

	телефон, рации, оградительная лента.
<i>Ролевые действия</i>	<p><u>Дежурный полицейский</u> – отвечает на телефон, принимает жалобы от пострадавших, заявления., вызвать сыщиков на место преступления.</p> <p><u>Сыщик</u> –приезжает на место преступления, осматривает место преступления, собирает улики, опрашивает пострадавших, видит допросы, заполняет протоколы, ведет следствие.</p> <p><u>Водитель</u> - привозит сыщика на место преступления и помогает ему.</p> <p><u>Лаборант</u> – принимает улики, проводит обследование, находит улики отпечатки пальцев, следы различные, делает выводы.</p> <p><u>Пострадавший</u> – рассказывает сыщику, что случилось, дает показания.</p>

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

В группу обратилась кукла Женя. И сказала у нее кто то играл в игрушки грязными руками. И просит ребят ей помочь. Воспитатель предлагает сыграть в игру «Школа юных сыщиков». С помощью выбора картинок по профессии. Ребята занимают места и выбирают атрибуты по выбранной профессии.

В дежурную часть звонит кукла Женя. Жалуется, что кто то играл в игрушки грязными руками. Дежурный вызывает следователей по рации. Водитель везет следователя до места преступления. Огораживает его лентой оградительной. Сыщи осматривает место преступления, собирает улики, отпечатки, находит следы, фотографирует, допрашивает пострадавшую, составляет протокол. Улики уносит в лабораторию. Лаборант обследует улики, находит пальчики, сравнивает с отпечатками ранее собранными. И находит проказника. Его сгубили грязные руки. И игра заканчивается. Воспитатель беседует об игре с ребятами, понравилась игра, будут еще играть (ответы детей).

Технологическая карта организации сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно - ролевая игра «МЧС».

<i>Название</i>	Сюжетно - ролевая игра «МЧС».
<i>Аннотация (краткое описание)</i>	Игра предназначена для детей старшей группы. Предварительная работа: беседы и рассказы о

<p><i>представленного материала и методическое назначение)</i></p>	<p>работе спасателей, рассматривание картинок, слайдов о спасателях, дидактические игры «Что нужно спасателям?», «Что лишнее?», чтение художественной литературы про спасателей, кинологов, просмотр мультфильмов, загадки, скороговорки, изготовление инструментов для спасателей, пошив спец одежды. Цели: способствовать совместно развешивать игру, согласовывать игровой замысел с замыслами сверстников.</p>
<p><i>Сюжетная линия (игровые задачи)</i></p>	<p>Задачи: продолжать знакомить детей со службой спасения «01», «02», «03» и правила поведения при экстренной ситуацией; расширять объем информации, стимулировать важный процесс перехода от любопытства к любознательности, способствовать к развитию интеллектуальных и творческих способностей; прививать уважение к труду взрослых; расширять знания детей о профессии; Сюжет игры: после просмотра мультфильма «Спасатели». Ребята предложили сыграть в игру спасатели. В лесу потерялись грибники.</p>
<p><i>Игровые роли</i></p>	<p>Министр МЧС, диспетчер, водитель, командир отряда спасателей, спасатели, кинолог, врач, пострадавший.</p>
<p><i>Атрибуты (игровой материал)</i></p>	<p>Телефон, журнал поступающих сигналов, машина с надписью «МЧС», руль, модули для постройки машины, форма спасателей, лестница, носилки, чемодан с инструментами, строительный материал для постройки завалов, разрушенные дома, награды медали.</p>
<p><i>Ролевые действия</i></p>	<p><u>Министр МЧС</u> - принимает участие в разработке плана спасения пострадавших, контролирует работу спасателей, проводит награждение отличившихся членов спасательной команды. <u>Пострадавший</u> – выполняет инструкции спасателей. <u>Врач</u> – делает искусственное дыхание, массаж сердца, делает уколы, накладывает повязки. <u>Кинолог</u> – вместе с собакой обследуют завалы, чтобы обнаружить живых людей, дает команды собаке, осуществляет уход за собакой, тренирует ее.</p>

	<p><u>Спасатели</u> – надевают спецодежду, устанавливают ограждения возле места происшествия, организуют спасательные мероприятия, при необходимости тушат пожары, укутывают пострадавших теплыми одеялами, разбирают завалы, извлекают из обломков людей, животных.</p> <p><u>Водитель</u> – осуществляет доставку спасателей к месту происшествия, помогает спасателям.</p> <p><u>Диспетчер</u> – принимает звонки с сообщениями о бедствиях, регистрирует вызов в журнал, передает по рации вызовы команде спасателей.</p>
--	---

Ход организации сюжетно – ролевой игры.

После просмотра мультфильма «Спасатели». Ребята предложили сыграть в игру спасатели. В лесу потерялись грибники. Воспитатель взяла на себя роль командира спасателей. Распределили роли по считалки. Ребята выбрали атрибуты про своей профессии. В диспетчерской раздался телефонный звонок. Он поднял трубку и вежливо, спокойно спросил, что произошло. Грибники сообщили, что они заблудились в лису. Диспетчер по рации вызывает спасательную команду. Рассказывает, что произошло. Спасатели берут все необходимое, и водитель их везет на место трагедии. Кинолог с собакой по следу идут, находят потерявшихся. Врач оказывает первую помощь, поют водой, укутывают в одеяла. И сообщают, по рации, что нашли людей. Привозят их домой. Министр награждает спасателей медалями, благодарит за службу. Командир спасателей – воспитатель заканчивает игру.