|  |  |
| --- | --- |
|  |    |

**"Познакомимся с Аней" (младший возраст)**

Педагогический замысел: познакомить детей с куклой, вызвать интерес к ней, желание играть. Дать образец несложных игровых действий с куклой, стимулировать сопровождение их речью.

Материал: кукла Аня, коляска.

Содержание игры. Дети удобно располагаются на ковре вокруг педагога, он говорит: "К нам в гости пришла кукла, ее зовут Аня, давайте с ней познакомимся!". Кукла Аня "подходит" к каждому по очереди, "протягивает" руку: "Я - Аня, а тебя как зовут?" Дети отвечают, педагог предлагает пожать Ане руку, погладить ее по головке и пр. Далее взрослый обращается к кукле: "Аня, хочешь посидеть с нами на коврике? Садись, Аня! Дети, попросите Аню сесть" - педагог стимулирует детей к общению с куклой с помощью речи и жестов.

"Аня, как настоящая девочка, - продолжает педагог, - вот у нее руки. Где у Ани руки? Вот ноги, где ноги? Вот голова, где голова? Покажите, пожалуйста, где глаза, нос, рот?" Дети показывают, легко дотрагиваясь руками, педагог поощряет высказывания детей, их действия. Если дети не говорят, неоднократно четко произносит нужные слова сам, спокойно и ласково, показывая плавными движениями и жестами, доступными для подражания.

Педагог делает вид, что кукла шепчет ему что-то на ухо, а он внимательно слушает, потом обращается к детям: "Аня хочет спросить, а где у вас руки и ноги? Можно у вас это узнать?" Педагог стимулирует положительные ответы детей. Аня (педагог) обращается к каждому: "Где у тебя ручки? А у тебя где ножки? Можно я поглажу тебя по голове, а ты можешь погладить меня? Можно к тебе на ручки?" - и тому подобное, радующее детей и устанавливающее эмоциональный контакт с куклой.

"Кукла Аня устала,- заканчивает занятие педагог, - давайте покатаем ее на коляске!" Дети катают по очереди, педагог играет вместе с ними, дает образец речи и действий незаметно, не выходя из игровой ситуации. "Садись, Аня! Тебе удобно? Я тебя покатаю! Не бойся, Аня!" - педагог говорит короткими фразами, стимулируя детей к повторению в зависимости от речевых возможностей детей.

**"Кукла Аня пляшет и поет"(младший возраст)**

Педагогический замысел: показать детям новые игровые действия с куклой, учить подражать действиям взрослого, закреплять интерес к кукле, воспитывать адекватное отношение к ней.

Материал: кукла Аня и ее "подружки" - куклы (по числу детей).

Содержание игры. Дети усаживаются на коврике вокруг педагога, за ширмой спрятаны куклы. Взрослый говорит детям: "Сегодня к нам в гости пришла кукла ... - педагог делает паузу, давая возможность детям самим назвать ее имя, - правильно, Аня. Она спряталась и ждет, когда мы ее позовем. Давайте позовем ее!" Дети зовут все вместе, потом каждый в отдельности: "Ой, не идет, позови ты, Таня! И ты, Вова, позови!.." - педагог стимулирует детей к речевой активности. Кукла появляется из-за ширмы, радуется каждому ребенку в отдельности, замечает какую-то деталь во внешности у каждого ребенка (прическа, платье, рубашка и т.п.). Все эти "маленькие хитрости" делают куклу близкой детям, облегчают контакт с ней.

"Аня умеет петь песенку, послушайте, пожалуйста!" - педагог берет куклу на руки, раскачивает ее в такт мелодии и поет: а-а-а-а. Потом кукла Аня "шепчет" ему на ухо, что хочет петь песенку вместе с каждым ребенком, обращается к каждому по очереди и приглашает попеть с ней. Дети поют плавно на выдохе, хором и индивидуально. Аня благодарит всех.

"Аня умеет танцевать", - продолжает педагог, берет за ручки куклу, она топает по ковру ножками в такт веселой мелодии. "Поможем Ане., похлопаем в ладоши!" Дети хлопают в ладоши, радуются забавным движениям куклы, кукла танцует и вдруг садится на ковер. "Аня, ты устала? Ой, устала Аня!" - педагог стимулирует детей к повторению этого вопроса и вывода, не говорящих - к подражанию жесту удивления и сочувствия. "Аня устала, пусть посидит, а мы потанцуем!" Дети танцуют, а педагог с куклой хлопает им в ладоши. Аня (педагог) говорит детям о том, что позовет своих подружек, чтобы они попели с ними песенки и потанцевали. Из-за ширмы "выходят" куклы, и каждый ребенок самостоятельно с помощью взрослого обыгрывает различные действия с ними (здоровается, приглашает танцевать, поет и т.п.)

**"Кукла Аня ходит"(младший возраст)**

Педагогический замысел: продолжать учить детей играть с куклой, радоваться встрече с ней. Закреплять знакомые игровые действия, помогать сопровождать их речью, показать новые игровые действия с куклой.

Материал: кукла Аня и ее "подружки" - куклы (по числу детей).

Содержание игры. Занятие начинается с уже знакомой детям подвижной игры с речевым сопровождением: "Большие ноги идут по дороге", - педагог и дети движутся по кругу или в прямом направлении, произнося слова "Топ, топ, топ" все вместе и делая большие шаги. "Маленькие ножки идут по дорожке", - продолжает педагог, дети вместе с ним делают маленькие шажки и тихо произносят: "топ, топ, топ... В ямку -бух!" - все приседают, "падают" в ямку. "Как упали дети? Бух! Бух! Сидят в ямке, слышат, кто-то поет: а-а-а-а. Кто это поет? Правильно, Аня поет! Как поет Аня? Позовем Аню, пусть поможет выбраться из ямки!" - дети по очереди и хором зовут Аню. Она приходит, помогает каждому - протягивает ручки (вместе с педагогом). "Аня, а ты умеешь ходить? Покажи! Дети, попросите Аню: иди, иди!" Аня идет маленькими ножками: топ, топ, топ". Как идет Аня? Топ-топ. Дети повторяют вместе и самостоятельно. "Бух! Упала! Как упала Аня? Аи-аи, плачет Аня! Как плачет Аня? Не плачь, Аня, не плачь!" - педагог гладит по голове куклу, прижимает к себе, предлагает всем пожалеть Аню так же. "Не плачь, Аня, мы с тобой и с твоими подружками поиграем еще раз!" - заканчивает занятие педагог. Он раздает кукол по числу детей, игровое действие повторяется.

В результате серии занятий педагога и воспитателей, которые играют с куклой в вечерний отрезок времени, у детей формируются представления о том, что кукла такая же, как девочка. У нее есть лицо, глаза, нос, рот, руки, ноги и т.п. Она умеет плясать, петь, ходить и т.п. Когда она падает, ей больно, она плачет, ее надо жалеть. Куклу можно покатать в коляске (машине и пр.). Ребенку показывают и поясняют, что он сильный и добрый, а кукла маленькая и слабая, ее надо жалеть и беречь.

**"Кукла Аня и медвежонок Даня"(младший возраст)**

Педагогический замысел: продолжать учить детей игровым действиям с куклой, познакомить их с мишкой, учить воспроизводить знакомые действия по слову, стимулировать к речевому сопровождению игровых действий.

Материал: кукла Аня, медвежонок Даня, "подружки" - куклы на всех.

Содержание игры. Дети входят в комнату, видят сидящих на ковре кукол. Они берут кукол на руки, педагог помогает детям сесть и усадить кукол (кукла сажается на левое колено и придерживается левой рукой).

Педагог говорит детям о том, что сегодня у кукол будет гость, и просит спросить у них, кто к ним придет? Дети спрашивают у своих кукол, взрослый отвечает за них: "К нам придет медвежонок Даня". Появляется медвежонок, знакомится с детьми. Медвежонок обращается к каждому ребенку с просьбой или вопросом (вопросы продумываются заранее, каждому ребенку дается посильный вопрос, чтобы не ставить его в ситуацию неуспеха), например: "Кто это у тебя на руках? Как зовут твою куклу? А что это у нее? (показывает на руки, ноги, глаза и т.п.). Медвежонок (педагог) спрашивает у детей: "А что умеет Аня? (Если дети не сумели назвать свою куклу по-другому, то допустимо одно и то же имя для всех кукол)". Покажите, как она топает? А петь умеет Аня? Спойте вместе с ней!" - продолжает педагог вместе с медвежонком, удивляется вместе с ним, радуется, стимулирует и поощряет детей. "А умеет ваша Аня танцевать? Я хочу с ней потанцевать, можно?". Дети разрешают: "Танцуй, Аня, танцуй, Даня!" Педагог берет куклу и мишку и показывает танец под знакомую детскую песенку: "Мишка с куклой громко топают, громко топают, посмотри, и в ладоши звонко хлопают, звонко хлопают, раз, два, три! А твоя Анечка будет танцевать с Даней?" - обращается педагог к каждому по очереди, дает возможность проиграть сценку самостоятельно, помогает тем, кому трудно.

Педагог говорит: "Устал медвежонок, устала Аня, пусть посидят, а мы спляшем". Взрослый повторяет слова песенки, танцует вместе с детьми. В группе воспитатели проводят аналогичное занятие под эту же мелодию (поют сами или используют запись на аудиокассете), позже для танца с куклой можно брать зайку, собачку Тяпку и т.д. В этом случае и слова меняются: "Кукла с зайкой громко топают..." или "Кукла с Тяпкой громко топают..." - так будет осуществляться повторность занятий и вырабатываться умение переноса игровых действий с игрушки на игрушку.

**"Во что одета кукла Аня"(младший возраст)**

Педагогический замысел: продолжать учить детей играть с куклой, называть предметы одежды, снимать и надевать названный предмет одежды по показу (позднее по слову).

Материал: куклы в платьях, фартуках и платочках красного и желтого цвета (уже знакомого детям), на ногах тапочки (туфельки); красная и желтая корзинки.

Содержание игры. Занятие начинается с уже знакомой игры с речевым сопровождением - "Игра с платочками". Педагог раздает красные и желтые платочки детям, дети становятся в кружок, помахивают платочками под речевое сопровождение педагога: "У кого в руках платочек, тот пойдет ко мне в кружочек. Он платочек свой покажет и всем весело помашет". Дети вместе с педагогом произносят: "Вот-вот, вот какой! Вот какой платочек мой!" - и кружатся, подняв платочки кверху. Педагог продолжает: "Мы возьмем за уголки наши яркие платочки и поднимем выше, выше, выше наших ребятишек", -показывает, как надо двумя руками взять платочки за уголки, поднять их высоко над головой. "Сядем тихо все в кружок, спрячемся за свой платочек, а потом, а потом всех ребяток мы найдем", - дети приседают, платочками закрывают лицо, опускают платочки - нашлись. Педагог просит детей сесть поудобнее и догадаться, кому на головы они будут надевать свои платочки. Дети догадываются, а если это им сложно, педагог помогает и говорит, что надевать платочки будут куклам. Взрослый раздает детям кукол, каждый ребенок надевает на куклу платочек. Дети действуют по подражанию, педагог быстро приходит на помощь каждому ребенку в случае необходимости, сопровождает свои действия речью, помогая детям: "Я надену свой платочек Анечке. А я надену свой платочек ..." По ходу действий педагог спрашивает детей о том, что каждый ребенок делает. В процессе занятия постоянно дается образец и обязательно стимулируется разговор каждого ребенка с куклой.

Педагог продолжает: "Вот мы платочки надели каждой кукле, а что еще надето на них? Правильно. Платье. А где у Анечки платье?" и т.д. "Вот фартук. Вот тапочки (туфельки). Где фартук? Где тапочки? Какого цвета фартук у твоей Анечки? А у твоей девочки? Какого цвета платочек? Да, правильно, желтого. Да, правильно, красного цвета. Вот какая красивая сегодня Анечка. Платочек желтый и фартук желтый, у кого такая Анечка?" (Дети показывают своих кукол в соответствующих называемым цветам нарядах). Дети учатся снимать и надевать фартук и платочек.

На повторном занятии проводится сериация по цвету: красные предметы кладутся в красную корзинку, желтые - в желтую.

 **"Кукла Аня и кукла Ваня"(младший возраст)**

Педагогический замысел: познакомить детей с куклой-мальчиком Ваней. Учить различать кукол по одежде и прическе, закрепить в речи названия одежды.

Материал: кукла Аня в платье, на голове бант, кукла Ваня в рубашке и в шортах; коляска; машина.

Содержание игры. Дети расселись на ковре и настроились на игру с куклой; если предыдущее занятие прошло удачно, то встречу с куклой дети ждут и не составит большого труда удержать их внимание, поддержать интерес.

Педагог, будто случайно, находит фартук и платочек и говорит: "Ой, что это? А это? Чей это фартук? Чей это платочек?" Дети радуются, что они знают ответ, смеются над "недогадливостью" педагога. "Правильно, - продолжает педагог, - это Анечка сняла фартук и платок и ...(педагог делает загадочное лицо, достает из-за ширмы нарядную куклу с большим бантом на голове)... надела нарядное платье, завязала бант в волосы. Что это? Правильно, бант! Где бант? Правильно, на голове. Анечка идет в гости к своему другу... (педагог достает куклу Ваню) ... Ване. Ваня "здоровается" с Аней, с каждым ребенком. Педагог продолжает: "Давайте посмотрим, во что одет Ваня! Это ... (педагог дает возможность детям самостоятельно назвать предмет одежды детям, если дети не называют, называет сам и просит повторить каждого ребенка)... рубашка. Это ... шорты. Где рубашка? Где шорты? Ваня тоже нарядный, аккуратный, но почему у него нет банта на голове? Ваня, ты, почему без банта?" Дети смеются, кто понял шутку, отвечают, что Ваня - мальчик, а мальчики бантики не носят. Если дети не дают ответа, его дает педагог и просит повторить ответ детей с соответствующими жестами отрицания.

Педагог рассказывает детям о том, что у него есть машина и коляска. Просит детей угадать, кто хочет покататься на машине, а кто в коляске? (Предполагается, что дети посадят Ваню в машину, а Аню - в коляску. Каждый ребенок катает по очереди Ваню и Аню и сопровождает свои действия речью с помощью взрослого

На повторных занятиях можно предложить другие предметы одежды, а также игрушки "в подарок" Ане и Ване. Игрушки подбираются так, чтобы дети могли без особого труда определить, во что предпочитает играть мальчик, а во что девочка.

**"Моем руки Ане"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей новому игровому действию с куклой: мытье рук. Учить выполнять последовательную цепочку действий по подражанию действиям взрослого, дать образец речевого сопровождения действий.

Материал: тазики, полотенца, мыло, куклы по числу детей и для педагога.

Содержание игры. Дети заходят в комнату, встают или рассаживаются вокруг маленького стола, на котором уже приготовлено все для игры. Педагог сообщает им, что кукла Аня запачкала руки, спрашивает, что надо делать? Дети предлагают помыть кукле руки. Рассматривают и называют с помощью взрослого необходимые для этого предметы: таз, мыло, полотенце. Педагог задает вопросы о каждом предмете, о его назначении. Взрослый действует неторопливо, успевает коротко комментировать свои действия: "Воду наливаю в тазик. Вода теплая. Давай ручки, Аня, надо намылить их. Вот... ручки намыливаю. Не торопись, Аня, хорошо надо намыливать. А теперь смоем мыло. Вот так. Вытри, Аня, руки полотенцем. Вот и чистые руки у Ани".

"Анечкины подруги пришли с прогулки, давайте поможем им помыть руки?" - продолжает беседу педагог. Раздает все необходимое, называя при этом каждый предмет, повторяя его названия для каждого ребенка персонально, задает каждому вопросы о том, что он дает ребенку. Дети действуют по подражанию, педагог помогает и подсказывает детям в контексте игры, эмоционально настраивает каждого ребенка на включение в игру.

Последующие занятия проводятся "понарошку", вносится предмет-заменитель, усложняется цепочка действий.

**"Купание куклы"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей купать кукол, выполнять последовательно цепочку игровых действий, сопровождать действия речью (мимикой, жестами), отвечать на вопросы по поводу предмета и действий с ним.

Материал: куклы-голыши, тазики (ванночки), мыло, мочалка, полотенце.

Содержание игры. Дети входят в комнату, педагог надевает фартук; сообщает, что занят важным делом и предлагает догадаться каким, показывая на стол - "квартирку", где расставлено все необходимое для купания куклы. Скорее всего, дети ответят: "Мы моем руки кукле", тогда надо обратить внимание детей на мочалку (губку) и подвести детей к правильному ответу.

"Хорошо, что вы пришли, ребята, поможете мне купать куклу", - продолжает педагог, не теряя темпа, настроя, взятого еще "с порога". "... В чем будем купать куклу? Что нальем в тазик? Какая нужна вода - горячая или холодная? Правильно, теплая!" - продолжает педагог, спрашивая детей и, если надо, отвечая за них. "Я наливаю воду в тазик, - говорит педагог и демонстрирует соответствующие действия, садись, Анечка, будешь мыться". "Не бойся, Анечка, вода не горячая. Оля, потрогай воду и скажи, что она теплая",- продолжает взрослый, предлагая ребенку потрогать воду так, как его уже учили при формировании культурно-гигиенических навыков. Так, четко дозировано и в словах, неторопливо, с паузами для того, чтобы дети успели и увидеть, и повторить, и ответить, и порадоваться. "Давай, Анечка, налью тебе водичку на спинку, на живот". Взрослый предлагает кому-то из детей помыть куклу, последовательно выполняя действия и уточняя по ходу их, что делает ребенок. Постепенно все дети вовлекаются в игровые действия, выполняют их по инструкции педагога.

Подводя итог, педагог обращает внимание детей на то, что Анечка стала чистая, но ей холодно, надо быстро завернуть ее в полотенце, чтобы не простудить, на этих действиях заканчивается вся цепочка игровых действий по мытью куклы. Одевание куклы можно добавить после того, как купание освоено детьми.

Педагог говорит детям: " Спасибо, что помогли мне купать Анечку, теперь она чистая. Хотите своих дочек покупать?" Если дети изъявляют желание, занятие продолжается. Каждый идет в свою "квартиру" и начинает купание куклы самостоятельно.

Усложнение:  переходить к игре "понарошку", когда вода предполагается, а вместо мыла берется кирпичик из строителя. Усложняется цепочка действий мытьем головы куклы. К игровому действию добавляется и игровое сопровождение: "Закрой глаза, мыло может попасть!" и т.д. Можно дать бутылочку из-под шампуня (желательно маленького размера) и другие необходимые предметы.

Для лучшего усвоения последовательности игровых действий цепочка выносится в подвижную игру типа "Что мы делали - покажем, что мы сделали - не скажем", "Угадайте, что я делаю?", "Слушай, не зевай, быстро выполняй!" - здесь игровые действия имитируются, узнаются и называются.

 **"Угостим Анечку чаем"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей поить чаем куклу (позже и другие игрушки: мишку, Буратино, Карлсона и т.д.), последовательно выполнять действия, называть предметы и действия с ними.

Материал: куклы, чашки, блюдца, ложки, сахарница и чайник из чайного сервиза, игрушечное печенье.

Содержание игры. Педагог - мама накрывает стол для детей, показывает и называет каждое действие. На первом занятии целесообразно накрыть общий стол по числу играющих детей. Взрослый приглашает детей за стол, еще раз уточняет, что стоит на столе, как называется каждый предмет и для чего он нужен, как им можно пользоваться. Педагог говорит детям о том, что за этим столом дети будут поить чаем своих дочек (кукол). Из-за ширмы появляются куклы, дети выбирают себе их по желанию, кто кого любит, усаживают на левое колено и придерживают левой рукой (показ дает педагог на своей кукле, помогает каждому ребенку взять правильно куклу, если возникает такая необходимость). Взрослый говорит со своей куклой и приглашает также разговаривать каждому ребенку со своей куклой: "Сейчас будем пить чай, Анечка. Вот чай наливаю в чашку... положу сахар... ложкой размешаю... возьми печенье... кусай печенье... пей чай... Не торопись, чай горячий..."

На последующих занятиях дети сами будут поить кукол чаем, игровое действие постепенно усложняется за счет вноса в игру сливочника (чай со сл'ивками), варенья и т.п. Где возможно, усложняется и речевое сопровождение, например: "Не пей чай из ложки. Держи чашку крепко. Молодец, ешь печенье аккуратно, не кроши..."

**"Накормим Анечку обедом"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей наливать суп поварешкой из кастрюли, кормить куклу ложкой из глубокой тарелки, в мелкую тарелку класть второе (макароны-палочки, кружки-котлеты и пр.), поить компотом.

Материал: кастрюля, поварешка, сковородка, ложка, вилка, глубокая и мелкая тарелки, чашка - на каждого участника игры. Желательно использовать крупные игровые наборы, чтобы детям было удобно пользоваться в процессе игры.

Содержание игры. Взрослый говорит о том, что дети (куклы) хотят обедать, им надо приготовить обед и накормить детей. Уточняет с детьми, что для этого надо. Задает вопросы о том, для чего нужен каждый предмет: плита, кастрюля, поварешка; в какую посуду надо наливать суп и т.п. Далее взрослый осуществляет показ того, как надо варить суп на плите: "Кастрюлю ставлю на плиту, в ней суп варится. Суп сварился. Крышку открываю, суп наливаю. Осторожно, суп горячий, проливать нельзя. Вот налила суп в тарелку". Педагог сажает куклу на левое колено, придерживает ее левой рукой и дальше действует правой. Дети будут делать так же, если им трудно, то можно посадить куклу на стул, сами, сидя или стоя, кому как удобно, расположиться рядом, действуя двумя руками. Педагог показывает образец речи обращенной к кукле, например: "Ешь, Аня. Ложку держи ровно... не проливай суп, хорошо! Молодец! Все съела".

После демонстрации игрового действия детям раздаются плиты, куда ставится кастрюля, тарелки, ложки, поварешки, выясняется попутно название и назначение этих предметов, и игровое действие производится детьми самостоятельно. Педагог оказывает помощь при необходимости.

Если этот этап не вызвал у детей затруднений, можно продолжить занятие, накормив куклу вторым блюдом. Или это делается на отдельном занятии, а затем объединяется в единую цепочку игровых действий. Педагог дает образцы действий и речевого сопровождения: "...Молодец, Аня, хорошо поела суп. Теперь дам тебе второе. Вот сковородка. На ней котлеты и макароны ("понарошку"). Кладу котлету и макароны в мелкую тарелку. Бери вилку, ешь котлеты и макароны. Бери чашку... держи крепко... пей компот!" Если дети захотят кормить своих "детей" вторым, то просят все необходимое: сковородку, мелкую тарелку, вилку, а затем чашку для компота, попутно выясняя, для чего нужен каждый предмет.

Когда дети научились кормить кукол обедом и игровые действия не вызывают затруднений, можно усложнить игру, внеся "продукты": мелкие красные квадраты - "мясо" в суп, палочки - "макароны", красные круги - "котлеты", пластмассовые мелкие овощи и фрукты для супа и компота и т.п. в зависимости от имеющегося материала и воображения как педагога, так и детей.

Усложнение идет за счет соединения цепочек разных игровых действий: мытье рук и обед; обед и мытье посуды; поход в магазин за продуктами и приготовление обеда и кормление кукол. Первое время в "магазине" работает продавцом взрослый, он подсказывает и направляет действия детей: "Вот купите яйца (желтые или белые шарики, овалы), пожарите на сковородке вместе с котлетами"... или "Купите картошку, вот она. Почистите и положите в кастрюлю вместе с морковкой и мясом, будет отличный суп!".Позднее вы прибавите "солонку", "терку", "ножи".

 **"Укладывание Ани спать"(младший возраст)**

Педагогический замысел: познакомить детей с новой игровой цепочкой действий: положить матрац на кровать, застелить простынкой, положить подушку, уложить куклу головой на подушку, накрыть одеялом. Учить ласково обращаться с куклой, обращаться к ней как к дочке.

Материал: кроватки, одеяла, пододеяльники, подушки, наволочки, простынки, матрасики, куклы по числу детей, стулья. Сначала кукол легче давать раздетыми: "как будто они же разделись", позже раздевание можно включить в цепочку игровых действий.

Содержание игры. На столах - "квартирах", а лучше на ковре, но так, чтобы у каждого участника была своя "спальня", располагаются кроватки и кукольные стулья. Педагог обращается к детям: "Мы сегодня будем... (дети подсказывают)... правильно, укладывать спать нашу Аню. Куда положим Аню? Правильно, на кровать. Сиди, Анечка, пока на стуле, мы тебе все приготовим". Взрослый достает по очереди (по логике последовательности действий) необходимые предметы, медленно и четко действует, комментируя короткой фразой: " Это... матрац. Что это? Зачем матрац? Правильно, чтобы было мягко спать. На матрац положим... правильно, простынку. Простынки для того, чтобы матрац не пачкался. Зачем простынка? Под голову положим... подушку. Зачем подушка? А чем накроем Анечку? Правильно, одеялом. Зачем одеяло?" Если дети могут назвать наволочку и пододеяльник, то педагог называет и эти предметы. Позже дети учатся самостоятельно надевать их.

Педагог продолжает: " Ложись, Аня, голову клади на подушку. Я тебя накрою одеялом, чтобы было тепло. Спи! Спокойной ночи! Я тебе песенку спою: баю-бай, баю-бай!"

**«Открытие магазина» (младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей оформлять магазин игрушек - расставлять игрушки на прилавке и витрине. Учить пользоваться чеками-заместителями; активизировать словарь детей: названия игрушек, чек, витрина, прилавок, продавец, кассир, покупатель. Вызвать у детей желание играть в магазин.

Материал: витрина, выполненная из пластика в уменьшенных размерах, игрушки, знакомые детям, касса - окошечко с надписью "касса", чеки - изображения игрушек на картоне, обтянутом пленкой.

Содержание игры. Педагог вспоминает с детьми о том, что они ходили на экскурсию в магазин, где продают игрушки. Уточняет, кто ходил с родителями в магазин игрушек? Какие игрушки они там видели? Сколько игрушек было в магазине? (Много или мало). Кто продает игрушки в магазине? (Продавец, но допустимо и "тетя"). Педагог уточняет, что тетя, которая продает игрушки в магазине, называется продавец. Дети повторяют за педагогом, продавец продает игрушки в магазине.

Взрослый приглашает детей к витрине магазина и говорит: "Это у нас будет магазин. Но пока магазин пустой, надо расставить игрушки в витрине". Педагог предлагает детям расставить в витрине игрушки, заранее приготовленные рядом на столе. После того как дети вместе с взрослым расставят игрушки, он обращает внимание на то, какой получился магазин, что в нем будет продаваться.

Педагог продолжает беседу с детьми и обращает внимание на то, что для покупки игрушки в магазине необходимо выбить чек в кассе. Предлагает детям рассмотреть картинки, которые будут чеками. Дети вместе с педагогом рассматривают "чеки", соотносят изображения на картинках с игрушками. Взрослый подводит итог: "Игрушки стоят в магазине на витрине, чеки лежат в кассе - магазин готов! Как называется наш магазин? Где лежат игрушки в магазине? Что надо взять у кассира в кассе, чтобы купить игрушку?" И т.п.

 **"Покупка игрушек"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей брать на себя роль покупателя, выполнять цепочку последовательных действий: подойти к кассе, дать деньги, взять чек, с чеком подойти к продавцу. Учить обращаться к продавцу, кассиру, друг к другу вежливо. Активизировать словарь за счет слов: чек, продавец, кассир; учить пользоваться заместителями денег - желтыми кружками.

Роль продавца выполняет воспитатель, кассира - помощник воспитателя.

Содержание игры. Педагог подзывает к себе детей и предлагает поиграть в магазин игрушек. Взрослый говорит детям, что каждый может купить в магазине такую игрушку, какую захочет. Берет за руку одного из детей и показывает как они идут в магазин за покупкой игрушки (рекомендуется выбрать малоактивного ребенка или не говорящего, чтобы приобщить его, таким образом, к игре). Педагог подходит к витрине, выбирает с ребенком игрушку, договаривается о том, что они ее будут покупать. Затем подходят к кассе и обращаются к кассиру (говорит взрослый): "Мне нужен мишка, вот вам деньги, дайте, пожалуйста, чек. Спасибо!" С чеком подходят к продавцу, педагог дает ребенку чек и просит отдать продавцу: " Дайте, пожалуйста, мишку". Ребенок берет игрушку, взрослый благодарит продавца, просит ребенка тоже поблагодарить (кивок головы или повторение фразы педагога). Взрослый предлагает ребенку поиграть с игрушкой, остальным детям - идти в магазин и покупать игрушки, помогает детям выполнять это игровое действие. Педагог дает образец выбора игрушки и, обращаясь к каждому, спрашивает о том, что хочет купить ребенок; просит узнать детей друг у друга о покупке, дает форму вежливого обращения, помогает детям составить вопрос и ответ. Эти диалоги организуются в игровой ситуации, очень эмоционально.

После того как дети сделали свой выбор, педагог ведет их к кассе и предлагает заплатить деньги. Дети подходят к кассе и выражают свою просьбу в той форме, которую предлагали взрослые в начале игры. Но многие дети быстро забывают форму обращения к кассиру, поэтому педагог с каждым подходит к кассе и дает образец обращения. Кассир (помощник воспитателя) обращает внимание на то, как дети-покупатели к нему обращались, обыгрывает ситуацию у кассы. Теперь у всех детей есть "чек", с ним они подходят к продавцу. Продавец помогает детям вести диалог у прилавка, создает проблемные ситуации. Эти ситуации очень просты, но заставляют детей задуматься над тем, что они покупают и как будут играть с этой игрушкой. Далее педагог организует игру с "купленной" игрушкой. В конце занятия обращает внимание детей на то, как продавец и кассир закрывают магазин, как наводят порядок в нем.

**"Покупка подарка кукле Оле"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей брать на себя роль покупателя, выполнять цепочку последовательных действий по образцу. Закрепить правила поведения при посещении магазина, формы обращения к продавцу, к кассиру.

Содержание игры. Педагог обращает внимание детей на куклу, которая пришла к ним в гости. Она пришла очень нарядная, потому что у нее день рождения. Взрослый спрашивает у детей, что принято дарить на день рождения (подарок). Педагог предлагает детям сходить в магазин, купить игрушку в подарок, но как называется такой магазин она не знает, забыла... Дети "помогают" педагогу, называют нужный магазин, говорят о том, что там продают, назьшают различные игрушки и все вместе отправляются в магазин. Педагог останавливается по пути и вспоминает, что в магазине просто так игрушки не дадут, надо взять с собой... (деньги). Дети берут кошельки с деньгами и входят в магазин. Взрослый вспоминает с ними, куда надо сначала подойти, потом... Что дадут в кассе? Без чего нельзя получить чек?

Дети подходят к витрине, рассматривают игрушки, педагог включается в общение с детьми: задает вопросы по поводу покупки, советует всем договориться, чтобы купить разные игрушки в подарок Оле. Педагог обращается как прямо к кому-то из детей, так и через одного из детей спрашивает о желании другого. Здесь в диалог может включиться продавец (воспитатель), он интересуется, кому покупают дети игрушки, рассказывает о некоторых игрушках, дает рекомендации о покупках. Важно создать хороший эмоциональный настрой, желание выбрать свой подарок.

Затем дети идут к кассе, педагог просит разрешения у детей купить игрушку первым, дает образец. Дети подходят к кассе, кладут "деньги"-, берут чек, при этом соблюдается предложенная форма обращения, педагог постоянно помогает, стимулирует речь детей. Все получили чеки и направляются вместе с педагогом к прилавку, взрослый опять просит разрешения сделать покупку первым, давая образец общения с продавцом. Дети делают свои покупки.

Занятие заканчивается обыгрыванием купленных игрушек на дне рождения у куклы Оли.

 **"Мы идем в магазин игрушек с Карлсоном"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей брать на себя роль покупателя, выполнять цепочку последовательных действий по словесной инструкции. Закрепить правила поведения при посещении магазина, форм обращения к продавцу, к кассиру.

Содержание игры. Педагог подходит к детям с крупной игрушкой Карлсоном в руках (в роли Карлсона может быть взрослый, тогда игра приобретает еще большую эмоциональную окраску). Карлсон (педагог) знакомится с детьми и спрашивает их о том, куда они собрались. Дети вместе с педагогом отвечают, что собрались в магазин покупать игрушки. Карлсон радостно просит взять его с собой в булочную! Педагог "останавливает" его и обращается к детям с вопросом: "В какой магазин мы пойдем покупать игрушки?" Дети называют магазин, взрослый предлагает взять Карлсона с собой.

Дети радостно соглашаются, и каждому предоставляется возможность пригласить Карлсона словами: "Пойдем, Карлсон, с нами в магазин игрушек". Карлсон "подлетает" к продавцу (воспитателю) и говорит, что ему нужна игрушка. Педагог останавливает его: "Нет, Карлсон, неправильно. Послушай, дети тебе скажут, куда надо идти". Дети объясняют Карлсону (с помощью педагога), что сначала надо выбрать игрушку на витрине, а потом идти в кассу. Карлсон "подлетает" к кассе и кричит: "Дайте игрушку!" Кассир (помощник воспитателя) отвечает, что надо заплатить деньги. Карлсон очень удивляется и говорит, что у него нет денег. Педагог предлагает поделиться деньгами с новым другом и подсказать ему, что надо делать дальше. Дети протягивают Карлсону по кружку-монетке и объясняют (с помощью взрослого), что надо делать с ними. Карлсон продолжает: "Ура, мне кассир даст игрушку!" Педагог просит детей сказать, что может дать кассир, куда надо понести чек, кто даст игрушку. Карлсон удивленно мотает головой, таращит глаза (все это надо показать педагогу), он запутался в советах детей, просит объяснить еще раз. Педагог просит детей (желательно тех, кто все это время молчал или мало говорил) помочь Карлсону. Карлсон "сообразил", "подлетает" к продавцу, расталкивает всех и громко кричит: "Дай игрушку!" Дети рады, что знают, как себя вести, рады, что могут научить этому Карлсона, и охотно объясняют, что и как делать: "Не кричи! Встань в очередь, спроси, кто последний! Говори вежливо". Карлсон благодарно кивает головой, ждет своей очереди и просит у продавца: "Дайте, пожалуйста, игрушку!"

Теперь продавец спрашивает, какую игрушку выбрал Карлсон, за какую заплатил деньги. Карлсон "забыл", что хотел купить. Дети смотрят на его чек-картинку и подсказывают название игрушки.

Дальше Карлсон делает все правильно, благодарит детей за помощь и приглашает поиграть с ним и с его игрушкой.

**"Открытие булочной" (младший возраст)**

Педагогический замысел: привлечь детей к оформлению витрины магазина, учить узнавать на чеке-заменителе изображение хлебобулочных изделий, конфеты и пр., активизировать словарь детей: хлеб, печенье, пряники, конфеты, чай, брать на себя роли покупателей.

Материал: витрина-прилавок, муляжи хлеба, батонов, печенья, пряников, конфет; весовой товар разложен по пакетикам; чеки-заменители с изображением хлебобулочных изделий; халаты для продавца и кассира; деньги - прямоугольные листы цветной бумаги, сумки.

Содержание игры. Педагог с детьми вспоминает о том, что они ходили в булочную. Уточняет, что там продают, в чем разложен товар, где можно получить чек на продукты, к кому необходимо подойти с чеком, чтобы взять товар. Взрослый при необходимости формулирует наводящие вопросы.

Педагог приглашает детей поиграть в игру "Магазин", рассказывает о том, что будет продаваться в этом магазине,

называет с детьми такой магазин - "Булочная". Дети соглашаются. Взрослый подводит их к пустой витрине, он просит детей помочь оформить ее. Перед детьми выкладываются все муляжи. Они постепенно раскладывают предметы на прилавке и называют их. Педагог обращает внимание на то, что получился красивый магазин, благодарит детей за помощь и предлагает картинки-чеки, которые все вместе кладут в кассе. Педагог еще раз уточняет, кто будет выдавать чеки, что нужно сказать, как нужно "заплатить" деньги и получить чек.

Педагог предлагает детям взять сумки, кошельки с деньгами, приглашает помощника воспитателя и просит его быть кассиром в игре, сам берет роль продавца.

Дети отправляются в магазин. Подходят к витрине, рассматривают ее. Продавец-педагог рекламирует свой товар, предлагает купить свежую булку, мягкий хлеб, т.е., не выходя из игровой ситуации, помогает сделать детям выбор. Затем дети подходят к кассе и платят деньги, здесь им помогает кассир: "Что вы выбрали, булку? Платите деньги, вот вам чек, идите к продавцу и т.п."

Дети делают покупки, идут "домой", там они угощают кукол чаем, свежей булкой, пряниками и конфетами.

В процессе следующей игры роли продавца и кассира берут дети, они становятся учениками продавца и кассира. Сначала эти роли предлагаются наиболее развитым в интеллектуальном отношении детям, затем через эти роли проходят все дети по очереди

**"Купим конфеты в подарок"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить детей брать на себя роли продавца, кассира, закрепить и уточнить игровые действия покупателей, формы вежливого обращения, активизировать словарь детей: хлеб, печенье, пряники, конфеты, чай и т.п.

Материал: витрина-прилавок, муляжи хлеба, батонов, печенья, пряников, конфет; весовой товар разложен по пакетикам; чеки-заменители с изображением хлебобулочных изделий; детские халаты для продавца и кассира; деньги - прямоугольные листы цветной бумаги, сумки, оборудованная комната для куклы, детская посуда.

Содержание игры. Педагог приходит с нарядной куклой Олей. Она приглашает детей в гости на день рождения. Оля "уходит" к себе домой и "начинает" готовиться к встрече гостей. Взрослый просит детей сказать, что принято дарить на день рождения. Дети отвечают, вспоминают, что им дарили на день рождения. Педагог обращает внимание детей на то, что в группе есть только магазин хлебобулочных и кондитерских изделий, но он закрыт.

Детям предлагается открыть магазин, выбрать продавца, кассира, директором магазина становится педагог. Дети-покупатели идут в магазин. Взрослый просит детей подумать, что можно купить в этом магазине в подарок Оле. Дети называют, могут поспорить, совместно решить, что лучше всего купить коробку конфет, пряники и печенье (исходя из наличия продуктов в магазине).

Взрослый - директор магазина - помогает по ходу игры продавцу, кассиру, покупателям. Дети делают покупки в соответствии с предварительным выбором, потом все вместе отправляются на день рождения Оли. Продавец и кассир приходят и поздравляют Олю позже, т.к. они закрывают магазин, приводят там все в порядок.

**"Кукла Катя заболела"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить двух детей брать на себя роли мамы и врача, действовать адекватно роли, доводить взятую роль до конца игры. Учить детей действиям врача: осмотреть больного, измерив температуру, посмотрев горло, послушав трубочкой; пользоваться в игре атрибутами по назначению; сопровождать свои действия речью, вести простые диалоги. Воспитывать чувство заботы о больном, передавать это ласковой речью.

Материал: медицинская сумка, в которой находятся: градусник, трубочка, шпатели, таблетки; детский белый халат, колпачок; кукла с завязанным горлом в кроватке, два телефона.

Содержание игры. Кукла с завязанным горлом лежит в постели. Педагог спрашивает детей о том, что могло случиться с куклой? Почему она не встает с постели? Почему у нее завязано горло? Выслушивает ответы детей, дает комментарии по поводу них.

Затем взрослый уточняет, знают ли дети, что надо делать, когда кто-то заболел? Кто лечит детей и взрослых? Предлагает детям подумать и сказать, кого надо вызвать к больной кукле.

Педагог предлагает открыть поликлинику, поиграть в нее, распределить роли мамы и врача. Распределение ролей и короткая инструкция о том, кто что должен делать во время игры. На первом занятии дети действуют по инструкции педагога, в случае необходимости - сопряженной с педагогом речью.

В процессе развития сюжета мама (ребенок) вызывает врача на дом, позвонив по телефону в поликлинику: "Здравствуйте, у меня заболела дочка. Можно вызвать врача?". Врач (ребенок) отвечает, что он придет к больной. Приходит врач с медицинской сумкой, в халате и колпаке. Взрослый помогает развернуть диалог мамы и врача о болезни куклы. Затем врач измеряет температуру, слушает, смотрит горло, дает рекомендации по лечению (пить таблетки, полоскать горло). Взрослый помогает врачу-ребенку вести диалог с куклой и мамой. Мама дает дочке таблетки, питье. Ласково разговаривает с дочкой. Педагог помогает ребенку вести беседу с куклой, выполнять игровые действия.

**"Папа вызывает врача"(младший возраст)**

Педагогический замысел: учить трех детей брать на себя роли мамы, папы и врача, действовать адекватно роли, доводить взятую роль до конца игры. Продолжать учить действиям врача: осмотреть больного, измерив температуру, посмотрев горло, послушав трубочкой; пользоваться в игре атрибутами по назначению; сопровождать речью свои действия, вести простые диалоги. Воспитывать у детей устойчивый интерес к игре, дружеские взаимоотношения. Учить относиться к кукле, как к дочке.

Материал: медицинская сумка с инструментами, дополнительно включаются: пипетка, бутылочка с каплями, горчичники; детский белый халат, колпачок; кукла с завязанным горлом в кроватке, два телефона, умывальник, мыло, полотенце (из кукольного уголка).

Содержание игры. Педагог предлагает поиграть "в доктора". Распределяются роли врача, мамы и папы, обговариваются действия участников.

Взрослый помогает детям начать игру, распределив роли "в семье": папа вызывает доктора по телефону к больной дочке, а мама сидит около ребенка, гладит ее по головке, дает пить и т.п.

Приходит врач в белом халате со всеми атрибутами. Папа встречает врача при входе и предлагает ему помыть руки, проводит врача к дочке. Врач спрашивает дочку о том, что у нее заболело, осматривает, ставит градусник, слушает, смотрит горло. По ходу игры педагог постоянно помогает детям выполнять действия и сопровождать их речью, обращаясь к детям согласно их роли, например: "Мама, спросите у доктора, как вам лечить дочку?" или "Доктор, скажите маме и папе, какая температура у их дочки: высокая или нормальная" и т.п.

На следующем занятии роль больного может играть ребенок, таким образом, в игру включаются четверо детей и т.д. по мере развития сюжета. Желательно, чтобы все дети по очереди были в разных ролях.

 **"Скорая помощь "(младший возраст)**

Педагогический замысел: закрепить умение детей брать на себя роли врача, шофера, мамы, папы, больного, действовать соответственно взятой роли. Учить адекватно пользоваться атрибутами игры, закрепить их назначение и действия с ним.

Материал: машина "Скорая помощь" (игрушка, напольная машина с рулем, халат, шапка, сумка с инструментами для врача, кровать-кушетка для больного.

Содержание игры. В короткой вступительной беседе педагог рассказывает о том, что надо делать, если человек тяжело заболел или, если заболел ночью, то, как ему можно оказать

помощь. Предлагает сюжет игры детям. Помогает распределить роли.

Начиная игру, педагог рассказывает детям о том, что заболел папа, он не может встать с кровати, чтобы пойти к врачу. Взрослый спрашивает у детей, что надо делать в таком случае? Дети, в соответствии с предложенным сюжетом, догадываются о том, что надо вызвать скорую помощь. Дочка или сын вызывают скорую помощь по телефону, дежурный в "Скорой помощи" принимает вызов и сообщает врачу. Приезжает врач, звонит в дверь, мама открывает, приглашает пройти в квартиру, помыть руки, дает мыло, полотенце. Врач моет руки и проходит к больному. Взрослый помогает, в случае необходимости, вести диалог больного и врача, помогает сопровождать действия речью. По ходу игры врач осматривает больного, ставит ему градусник, предлагает сделать укол. При выполнении этого действия может быть оказана помощь педагогом (показ, пояснения действий). Если врач пытается сразу уйти, педагог обращает внимание на то, что желательно понаблюдать за больным, посидеть у его кровати, еще раз смерить температуру и т.п.

Врач сидит какое-то время у постели больного, задает ему вопросы о здоровье, потом уезжает. Члены семьи провожают его, прощаются. Врач уезжает на машине.

**"Скорая помощь" увозит куклу Катю в "больницу"(младший возраст)**

Педагогический замысел: продолжать детей учить брать на себя роли врача, шофера, мамы, папы, больного, действовать соответственно взятой роли, адекватно пользоваться атрибутами игры, закрепить их назначение. Продолжать воспитывать вежливое отношение друг к другу, сочувствие больному.

Материал: машина "Скорая помощь" (игрушка, напольная машина с рулем, халат, шапка, сумка с инструментами для врача, кровати для больных, 2-3 куклы.

Содержание игры. Педагог предлагает новый сюжет игры, подробно его объясняет детям, помогает распределить роли.

Взрослый вместе с детьми-родителями переживает по поводу болезни куклы Кати, предлагает вызвать врача "Скорой помощи". Мама (ребенок) вызывает врача по телефону. Врач отвечает, что он выезжает, садится в машину, водитель "Скорой помощи" ведет машину, едет. Папа встречает врача, предлагает вымыть руки и провожает к больной дочке. Мама встречает врача у постели дочки, отвечает на вопросы врача. Врач осматривает больную, слушает, измеряет температуру, ощупывает живот и т.п. Врач предлагает отвезти дочку в больницу. Мама берет дочку на руки, вместе с врачом садится в машину, и они едут в больницу. Папа остается дома, наводит порядок, готовит обед и т.п.

Приезжают в больницу (стоят 2-3 кроватки, на которых лежат "больные" куклы). Врач больницы встречает приехавших, забирает Катю и укладывает ее в кровать, успокаивает маму, предлагает ей приехать вместе с папой в больницу "завтра". Мама уезжает. Врач больницы дает Кате лекарство, ставит на живот грелку и т.д.

Родители звонят в больницу, узнают о здоровье Кати.

В ходе этой игры можно учить детей "навещать" больных в больнице, гулять с ними, помогать нянечке кормить больных кукол и т.п.

**"Кукла поправилась"(младший возраст)**

Педагогический замысел: познакомить детей с новым сюжетом, закрепить игровое действие врача: измерить температуру, смотреть горло, слушать трубочкой и т.п. Продолжать учить детей сопровождать речью свои действия, уметь вести простые диалоги.

Материал: белый халат, шапочка, инструменты для врача.

Содержание игры. Короткая беседа о работе врача в поликлинике, распределение ролей.

По ходу игры мамы с дочками и сыночками (куклами) приходят на прием к врачу в поликлинику.

Врач по очереди принимает посетителей. Мама с куклой входит к врачу, здоровается. Врач задает вопросы о здоровье ребенка, смотрит горло, измеряет температуру, слушает и т.п. Все действия сопровождаются речью, педагог помогает организовывать диалоги, направляя действия и вопросы врача, например: "Доктор, вы посмотрите горло, оно не красное?.." После осмотра и рекомендаций прощаются.

Входит следующая мама с ребенком и так далее (2-3 ребенка).

Данный сюжет может проигрываться в течение нескольких игр, пока все дети не побывают в роли врача и родителей больных детей.

**"Врач и медсестра "(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: познакомить детей с ролью медсестры, ее обязанностями, трудовыми действиями: делает уколы, закапывает капли в глаз, уши, ставит горчичники, компрессы, смазывает ранки, забинтовывает. Закрепить цепочку игровых действий врача, мамы, пришедшей на прием с ребенком, врача и медсестры, в которых врач дает распоряжения медсестре. Продолжать учить пользоваться атрибутами, ввести заменители. Продолжать работать над активизацией словаря детей.

Материалы: медицинские инструменты, вата, бинт, палочки для смазывания ранок, йод.

Содержание игры. Для того чтобы обучения новым игровым действиям шло в контексте игры, роль врача педагог берет на себя в процессе данной ознакомительной игры. Краткое вступление педагога, объяснение хода игры, распределение ролей.

Врач и медсестра сидят за столом в поликлинике. Рядом шкаф с медицинскими инструментами. Перед кабинетом на стульях сидят посетители. Входит больной. Врач задает ему вопросы, уточняет, что болит, обращается к медсестре с рекомендацией о том, что надо сделать, например: "Промойте, пожалуйста, рану, смажьте йодом и забинтуйте". Больной подходит к медсестре, она (он) выполняет назначение врача. Врач смотрит и помогает в случае необходимости. Затем врач приглашает прийти больного на следующий день на процедуры к медсестре. Больной благодарит и уходит. Врач приглашает следующего (2-3 посетителя)...

В процессе последующих игр включается регистратура. Пациенты сначала приходят в регистратуру, берут карточку, потом идут на прием к врачу и медсестре. Постепенно "кабинет" медсестры оборудуется отдельно от кабинета врача, дополнительно вводятся процедурные кабинеты и т.п. Таким образом, игра расширяется и углубляется по содержанию.

**"Аптека"(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: познакомить детей с ролью аптекаря, кассира, посетителей аптеки, учить выполнять игровые действия, соблюдать их последовательность.

Материалы: касса, "деньги", витрина аптеки с разными лекарствами и предметами ухода за больными, предметами личной гигиены, белый халат аптекаря, рецепты - картинки с изображением лекарств, предметов ухода за больным.

Содержание игры. Педагог беседует с детьми о прошедшей экскурсии в аптеку. Вспоминает о том, что видели в аптеке, кто там работает, что и как делает, кто приходит в аптеку, что нужно, чтобы можно было купить лекарства и т.п. Взрослый предлагает детям оборудовать аптеку, расставить там все необходимое. Дети выполняют это вместе с педагогом. Распределение ролей. Взрослый берет на себя роль аптекаря, кому-то из детей предлагает быть кассиром, остальным - посетителями аптеки.

Аптекарь-педагог стоит за витриной, кассир сидит в кассе. Входят посетители, в руках у каждого рецепт от врача, деньги, сумка. Они подходят к витрине, смотрят, есть ли нужное лекарство. Аптекарь помогает им наводящими вопросами, дает рекомендации, активизирует детей на беседу по поводу лекарств, их назначения. Дети по очереди получают чеки в кассе (карточки с кружками), подходят к аптекарю, получают лекарства. Взрослый следит за тем, чтобы все дети оречевляли свои действия, для этого он использует как прямые, так и косвенные вопросы.

В следующей игре роль аптекаря поручается кому-то из детей, а педагог становится посетителем и вместе с детьми покупает лекарства, беседует с ними и т.п.

 **"Поликлиника - аптека"(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: закрепить умение брать и обыгрывать роли врача, больного, аптекаря, кассира, медсестры. Продолжать учить детей сопровождать игру речью.

Материалы: атрибуты игры "Поликлиника" и "Аптека".

Содержание игры. Педагог беседует с детьми о работе врача и аптекаря, предлагает ход игры, помогает распределить роли.

Перед кабинетом врача в поликлинике рассаживаются посетители. Врач вызывает по очереди больных. Он беседует с пациентом о его болезни, слушает, смотрит, назначает лечение, выписывает рецепт, дает указания медсестре.

Затем больной-ребенок отправляется в аптеку, покупать лекарство. В это время врач принимает следующего посетителя. Далее игра "Поликлиника" идет параллельно с игрой "Аптека".

**"Поездка на автобусе"(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: познакомить детей с ролью водителя, пассажиров. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры,  и по ее ходу сопровождать действия речью.

Материал: автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные карточки-цветные карточки, талоны, компостер (можно использовать дырокол), оборудование для игры в магазин "Овощи-фрукты" или "Игрушки", кукла Незнайка, игрушка-автобус.

Содержание игры. На игрушечном автобусе приезжает к детям Незнайка. Все здороваются с Незнайкой. Взрослый обращает внимание детей на то, что Незнайка приехал на автобусе, он - водитель. Незнайка начинает хвастаться (говорит педагог), что умеет хорошо управлять автобусом, может возить пассажиров. Дети подходят к игрушке-автобусу, рассматривают его. Взрослый предлагает детям поиграть в автобус, объясняет, что все могут научиться быть водителями, предлагает Незнайке посмотреть, как дети будут играть. Все подходят к большому автобусу, построенному в группе, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей на то, что у автобуса не хватает деталей. Помогает детям назвать, что еще нужно поставить, чтобы автобус был готов. Все вместе ищут нужные части автобуса: руль, микрофон и т.п. (В зависимости от интеллектуальных возможностей детей вводится различное комплектование автобуса).

Дети достраивают автобус, рассматривают и называют вместе со взрослым его части, их назначение и т.п. Затем педагог предлагает детям отправиться в поездку. Например, можно поехать в "Магазин", купить яблоки, груши или игрушки, а затем пойти в гости к кукле Кате.

Распределение ролей. Взрослый обращает внимание на правила поведения в автобусе, на то, что все едут и выходят только на той остановке, которая им нужна, для этого надо слушать водителя. При входе в автобус показывает, как надо пробивать талоны или предъявлять карточки. По ходу поездки педагог помогает водителю-новичку выполнять и сопровождать речью игровые действия. Дети с взрослым выходят на остановке "Магазин", автобус уезжает в гараж, водитель присоединяется к остальным детям. В магазине кукла-продавец (действия выполняет взрослый) продает фрукты (игрушки). Произведя покупки, дети отправляются в гости к кукле Кате... Незнайка на автобусе подъезжает к магазину, хвалит детей за правильную поездку в автобусе, делает покупку, прощается с детьми и уезжает.

Игра продолжается по желанию детей (пьют чай у Кати, играют в игры, едят фрукты и т.п.).

 **"Поездка на автобусе в лес"(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: расширять представления детей о действиях водителя, пассажиров. Познакомить с ролью контролера. Учить последовательно выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее

сопровождать речью действия. Воспитывать эмоциональную отзывчивость к красоте природы во время путешествия в лес.

Материал: автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты - цветные карточки, талоны, компостер (можно использовать дырокол), картинка-остановка "Лес", штатив для таблички-остановки, набор детских инструментов (отвертка, молоток, клещи и т.п.), тряпочки для протирания автобуса, имитация леса (деревья, елки, "зеленая поляна" (коврики), шишки, цветы, игрушки - еж и заяц, доска с мелом, магнитофон.

Содержание игры. Взрослый рисует на доске автобус, в нем фигурку Незнайки и просит детей вспомнить, кто приезжал к ним в таком автобусе в гости. Дети вспоминают, при необходимости педагог дает подсказку, показывает портрет Незнайки. Затем взрослый вспоминает с детьми о поездке на автобусе в магазин и в гости к кукле Кате. Уточняет действия водителя, пассажиров во время поездки в автобусе.

Педагог предлагает детям поехать на автобусе в лес. Помогает детям распределить роли, говорит о том, что в лесу можно будет собрать шишки, цветы, предлагает детям взять с собой корзинки, яблоки, морковки, чтобы подкрепиться самим и угостить зверей, которых могут встретить в лесу. Закрепляет картинку-остановку на штативе около воображаемого леса.

После распределения ролей и сбора всего необходимого в дорогу, все отправляются на остановку автобуса. Когда автобус подъезжает, дети рассаживаются в автобусе, взрослый напоминает водителю, что надо объявлять остановки, а пассажирам напоминает о том, что надо показать карточки или пробить талоны, сообщает, что в автобусе будет ехать контролер, он проверяет билеты у пассажиров, следит, чтобы водитель объявлял остановки. Все отправляются в поездку: водитель крутит руль, имитирует работу мотора, объявляет остановки, пассажиры показывают проездные билеты, пробивают талоны, контролер проверяет у всех билеты, по мере необходимости подсказывает названия остановок. На остановке "Лес" дети выходят, контролер сообщает, что у него сейчас перерыв в работе и он может отправиться с детьми в лес. Водитель остается протирать, ремонтировать автобус, дети с педагогом отправляются гулять по лесу. Взрослый обращает внимание на то, как ярко светит солнце, предлагает детям послушать, как поют птицы в лесу (включает магнитофонную запись), обращает внимание на то, что под ногами много шишек, их можно собрать. Дети собирают шишки, потом им "встречается" еж под елкой, взрослый предлагает угостить его яблоком, самим подкрепиться - поесть яблоки. Дети рассаживаются на полянке, едят яблоки, в это время взрослый выносит зайчика, он "прыгает", боится детей, прячется за дерево. Дети оставляют ему морковку. В лесу собирают цветы... Взрослый обращает внимание на то, что становится темно, надо идти в автобус и ехать в детский сад. Все возвращаются в автобус. Водитель заводит автобус, называет остановки, имитирует рокот мотора и т.п., на остановке "Детский сад" дети выходят. Автобус едет в парк. Дети рассказывают кому-то из взрослых (воспитателю, помощнику воспитателя) о своем путешествии.

**"Едем на автобусе в кукольный театр"(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: уточнить действия водителя, пассажиров, зрителей в кукольном театре. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия. Создать радостное настроение при посещении кукольного театра.

Материал: автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты - цветные карточки, талоны, компостер (можно использовать дырокол), табличка - остановка, штатив для табличек-остановок, оборудование для кукольного театра: стулья, ширма-занавес, куклы би-ба-бо, куклы.

Содержание игры. Педагог сообщает, что сегодня в кукольном театре показывают спектакль (педагог разыгрывает знакомую сказку или сказку - импровизацию), предлагает детям взять своих любимых кукол и повезти их в театр. Сообщает, что театр находится далеко, надо ехать на автобусе доостановки "Театр", показывает картинку - остановку, укрепляет ее на штативе около предполагаемого места для "Театра".

Распределение ролей. Дети берут любимых кукол, взрослый предлагает всем привести себя в порядок: причесаться, поправить одежду и т.п. Педагог еще раз уточняет правила поездки в автобусе, действия пассажиров, обращает внимание на то, как надо обращаться со своими детьми в транспорте (держать на руках, ласково разговаривать, рассказывать по пути).

Водитель сидит в автобусе, который он уже приготовил к работе, открывает двери, все садятся, пробивают талоны или показывают карточки, входит контролер, проверяет наличие билетов. Шофер имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке "Театр" и идут в театр, рассаживаются на стулья, сажают рядом с собой кукол (шофер закрывает автобус и идет вместе со всеми). Педагог дает звонок о начале спектакля, показывает небольшой спектакль (можно привлечь помощника воспитателя).

Водитель садится в автобус, открывает двери, дети с куклами садятся, пробивают талоны или показывают карточки, проверяет наличие билетов. Водитель имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке "Детский сад", отводят кукол в игровой уголок. Педагог предлагает водителю остановиться на последней остановке, проверить, все ли в порядке в автобусе, протереть стекла и отправиться в гараж.

**"Едем на автобусе на работу"(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: уточнить действия водителя, пассажиров. Учить действовать в соответствии с выбранной профессией (доктор, повар, продавец и т.п.) Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия.

Материал: автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты - цветные карточки, талоны, компостер (можно использовать дырокол), таблички - остановки, оборудование игровых уголков, имеющихся в группе.

Содержание игры. Педагог сообщает, что сегодня открывается движение автобуса номер один. Взрослый предлагает детям посмотреть, какие остановки он будет делать, назвать таблички - картинки. Дети рассматривают и называют картинки-остановки.

Затем взрослый предлагает детям отправиться в поездку на работу, для этого надо решить, кто кем будет работать и, соответственно, куда поедет. Распределение ролей и мест для поездки. Педагог развешивает по комнате остановки, комментируя: "Саша и Вова, вы любите играть в строительном уголке - будете строителями, ваша остановка "Стройка", Лена любит играть в кукольном уголке - пусть это будет детский сад?.." (В зависимости от интеллектуального уровня и возраста детей создается необходимое количество ситуаций). Педагог еще раз уточняет, кто куда поедет, дети собираются в дорогу. Водитель сидит в автобусе, который он уже приготовил к работе, открывает двери, все садятся, пробивают талоны или показывают карточки, входит контролер, проверяет наличие билетов. Водитель имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на различных остановках, взрослый помогает организовать игру каждому ребенку, предлагает водителю остановиться на последней остановке, проверить, все ли в порядке в автобусе, протереть стекла и т.п.

Через некоторое время (детям дается время для игры) автобус подъезжает к остановке, постепенно он собирает всех пассажиров, по ходу объявляет остановки, пассажиры покупают билеты и т.п. Игра заканчивается тогда, когда все дети разъедутся "домой".

В дальнейшем в этот сюжет добавляется заправка автобуса бензином на бензозаправочной станции, где может "работать" один из детей, регулирование улицы милиционером и т.п. Развитие игры можно направить по линии объединения с другими сюжетами.

**"Моряки" "Прогулка по реке"(средний возраст)**

Педагогический замысел: познакомить детей с ролью капитана, рулевого, матроса, пассажиров. Учить действовать согласно роли, подчиняя ей свои действия, сопровождать их речью, доводить взятую роль до конца игры. Учить капитана давать команды, а рулевого и матроса - действовать соответственно этим командам.

Материал: заранее построенный с детьми корабль из крупного строителя, морская форма для капитана, матросов, рулевого (возможно использование отдельных деталей, символизирующих данную форму), бинокль, рупор.

Содержание игры. Педагог рассматривает с детьми заранее построенный корабль, его части - нос, корму, палубу, оборудование - трубу, штурвал, мостик для капитана и рулевого, скамейки для пассажиров, флажки. Беседует с детьми о назначении каждого предмета, о действиях капитана, рулевого, матроса и их обязанностях.

Затем педагог предлагает детям совершить прогулку по реке, распределить роли.

В процессе первой игры дети действуют по инструкции педагога, которая дается в игровой форме, как прямо, так и косвенно.

Капитан дает рулевому и матросу команду занять свои места. Они отвечают на данную команду. Рулевой и матрос по трапу-лесенке поднимаются на корабль. Капитан предлагает пассажирам, желающим прокатиться на корабле, подняться на палубу и занять свои места. Когда все сядут, капитан дает команду матросу о том, что надо убрать трап. Матрос выполняет команду и дает ответ капитану. Затем капитан приказывает убрать якорь, сообщает пассажирам об отплытии корабля, дает команду рулевому и отдает команды о ходе корабля, например: "Право руля! Так держать!" Важно, чтобы рулевой отвечал ему четко о выполнении действий. Капитан предлагает пассажирам посмотреть налево, затем направо и т.п. Через некоторое время корабль причаливает к берегу, капитан, рулевой и матрос обмениваются командами и ответами об их выполнении. Корабль причаливает к берегу, там красивая цветочная поляна, пассажирам предлагается погулять, нарвать цветов. Пассажиры выходят, имитируют сбор цветов, плетут венки, лежат и загорают на полянке (действия выполняются по показу взрослого).

Через некоторое время капитан приглашает всех подняться на корабль, сообщает, что корабль возвращается в город. Пассажиры поднимаются, рассаживаются по своим местам.

Капитан снова отдает команды по отплытию, по ходу корабля по реке и т.п. Корабль причаливает в городе, отдаются команды. Капитан прощается с пассажирами, они уходят домой, а команда наводит порядок на корабле и отправляется на отдых.

В процессе данной игры важно сразу научить детей четкости в выполнении действий и отдаче команд, в этой игре можно "поупражнять" ребят в четко поставленном голосе, в краткости ответов, в стройности походки капитана и матросов и т.п.

 **"В зоопарк на корабле"(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: продолжать учить детей брать на себя и обыгрывать роли капитана, рулевого, матросов и пассажиров. Познакомить и обучить выполнять роль повара -кока. Активизировать речь детей. Продолжать обучать адекватно пользоваться атрибутами, использовать предметы-заменители.

Материал: заранее построенный с детьми корабль из крупного строителя, морская форма для капитана, матросов, рулевого (возможно использование отдельных деталей, символизирующих данную форму), костюм для повара-кока, бинокль, рупор, животные (игрушки) в клетках (при наличии можно использовать зоопарк из конструктора "Lego").

Содержание игры. Педагог рассказывает детям, что недавно она плавала на корабле в другой город и была там в зоопарке. Поездка ей очень понравилась, теперь она хочет предложить детям съездить в этот зоопарк. Взрослый помогает детям распределить роли в игре.

Капитан дает команду рулевому, матросу и повару-коку подняться на корабль и занять свои места. Затем предлагает пассажирам подняться на палубу, сесть на скамейки. Дает команду матросу: "Убрать трап! Поднять якорь!" Матрос отвечает о выполнении команды. Капитан говорит пассажирам о том, что корабль отправляется и сделает остановку в другом городе, там есть зоопарк. Предлагает всем желающим его посетить, для этого они смогут сойти на берег на пристани у зоопарка. Капитан отдает команды рулевому: "Полный вперед! Лево руля!.." Рулевой после каждой команды отвечает о ее выполнении. Он ведет корабль. В это время повар - кок в столовой накрывает на стол. Через некоторое время капитан предлагает пассажирам, которые сидят на скамейках или гуляют по палубе, поесть в столовой, которая есть на корабле. Желающие идут в столовую. Там их встречает повар, приглашает за стол, кормит пассажиров. Они благодарят повара и возвращаются на места.

Капитан постоянно отдает команды. Матрос может помыть палубу шваброй (или когда все пассажиры уйдут на экскурсию). Он сообщает пассажирам, что корабль приближается к городу, предлагает приготовиться к спуску. Он дает команды по причаливанию матросу и рулевому (см. занятие-игру "Прогулка по реке").

Пассажиры спускаются на берег, там их встречает экскурсовод (педагог берет на себя эту роль), ведет в зоопарк. Он рассказывает о животных, может загадать загадки детям о них, провожает всех назад на корабль. Дети поднимаются на корабль. Капитан дает команды по отчаливанию.

Все возвращаются домой, покидают корабль: сначала пассажиры, потом матросы, последним уходит капитан.

**"Моряки-рыбаки "(младший и средний возраста)**

Педагогический замысел: продолжать учить детей брать на себя и обыгрывать роли капитана, рулевого, матросов, повара-кока, моряков-рыбаков. Познакомить и обучить выполнять роль врача на корабле. Продолжать активизировать речь детей. Продолжать обучать адекватно пользоваться атрибутами, использовать предметы-заменители, играть рядом, не мешая друг другу, четко выполнять цепочку игровых действий.

Материал: заранее построенный с детьми корабль из крупного строителя, морская форма для капитана, матросов, рулевого (возможно использование отдельных деталей, символизирующих данную форму), костюм для повара-кока, бинокль, рупор, передники для моряков-рыбаков, сети, ведро, швабра, посуда для столовой, рыбы (объемные или плоскостные изображения), якорь, ящик для рыбы, одежда для врача, медицинские инструменты.

Содержание игры. Педагог сообщает детям, что они снова отправляются на рыбную ловлю в море. Прежде чем капитан объявит посадку всей команды моряков, надо пройти медицинский осмотр у врача и выяснить, все ли моряки здоровые.

Распределение ролей.

Врач - ребенок в костюме и с медицинской сумкой сидит в "кабинете" и осматривает моряков. Осмотрев, он дает заключение о здоровье и в конце осмотра разрешает капитану отправляться со всей командой в море. Врач отправляется в плаванье со всей командой, по ходу игры он может обследовать моряков, давать советы, если кто-то "заболеет" - лечить, уложить в постель, наблюдать за лечением и т.п. Далее игра может протекать как в предыдущем конспекте "Моряки-рыбаки".

#### «Дом, семья» (мл,ср, ст, подг)

**Задачи:** Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.
**Роли:** мама, папа, дети, бабушка, дедушка.
**Игровые проблемные ситуации:** «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение

в гостях), «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка

помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.
Предварительная работа: Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся». Рассматривание семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома». Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки. Изготовление с детьми атрибутов к игре.
**Игровой материал:** предметы домашнего обихода, куклы.

#### «Детский сад» (мл,ср, ст, подг)

**Задачи:** расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.
**Роли:** воспитатель, младший воспитатель, логопед, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители.
**Игровые действия:** Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры… Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду… Логопед занимается с детьми постановками звуков, развитием речи… Муз. руководитель проводит муз. занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.
**Игровые ситуации:** «Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «На музыкальном занятии», «На физкультурном занятии», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.
Предварительная работа: Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петрушки сценок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок». Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника, повара, помощника воспитателя, медсестры.
**Игровой материал:** тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

#### «Школа» (ст, подг)

**Задачи:** Расширять знания 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. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.
**Роли:** ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.
**Игровые действия:** Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.
**Предварительная работа:** Экскурсия в школу (осмотр школьного здания и пришкольного участка, осмотр класса). Беседа с учительницей 1 класса. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка». Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга). Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание…)
**Игровой материал:** портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя,
повязки для дежурных.

**«Поликлиника» (ср, ст, подг)**

**Задачи:** Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.
**Роли:** врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.
**Игровые действия:** Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.
**Игровые ситуации:** «На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.
**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской поликлинике. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В.Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.) Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)
**Игровой материал:** халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

#### «Больница» (ср, ст, подг)

**Задачи:** вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.
**Роли:** врачи, медсестры, больные, санитарки.
**Игровые действия:** Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.
**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)
**Игровой материал:** халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

#### «Скорая помощь» (мл,ср, ст, подг)

**Задачи:** вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.
**Роли:** врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.
**Игровые действия:** Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.
**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Наблюдение за машиной скорой помощи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки и т.д.)
**Игровой материал:** телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

**«Аптека» (ср, ст, подг)**

**Задачи:** вызвать у детей интерес к профессии фармацевта; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.
**Роли:** водитель, работники аптеки (фармацевты)
**Игровые действия:** Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы.
**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Экскурсия в аптеку. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)
**Игровой материал:** халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.

#### «Ветеринарная лечебница» (ст, подг)

**Задачи:** вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.
**Роли:** ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.
**Игровые действия:** В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.
**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)
**Игровой материал:** животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

#### «Зоопарк» (ср, ст, подг)

**Задачи:** расширять знания детей о диких животных: воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.
**Роли:** строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.
**Игровые действия:** Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.
**Предварительная работа:** Чтение литературных произведений о животных. Рассматривание иллюстраций о диких животных. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк» Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рисование «Что я видел в зоопарке». Коллективная лепка «Зоопарк» Изготовление с детьми атрибутов к игре.
**Игровой материал:** крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги.

#### «Магазин» (мл,ср, ст, подг)

**Задачи:** вызвать у детей интерес к профессии продавца, формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.
**Роли:** директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.
**Игровые действия:** Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.
**Игровые ситуации:** «В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».
**Предварительная работа:** Экскурсия в магазин. Наблюдение за разгрузкой товара в овощном магазине. Беседа с детьми о проведенных экскурсиях. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др. Этическая беседа о поведении в общественных местах.
Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).
**Игровой материал:** весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

#### «Швейное ателье» (ст, подг)

**Задачи:** расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.
**Роли:** модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.
**Игровые действия:** выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.
**Предварительная работа:** Экскурсия в швейное ателье. Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии. Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду). Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа. Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук». Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?» Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?» Изготовление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)
**Игровой материал:** разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.

#### «Фотоателье» (ст, подг)

**Задачи:** расширить и закрепить знания детей о работе в фотоателье, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.
Роли: фотограф, кассир, клиенты.
**Игровые действия:** Кассир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, просмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоальбом, фотопленку.
**Предварительная работа:** Экскурсия в фотоателье. Беседа по проведенной экскурсии. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами фотографий. Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата. Рассматривание семейных фотографий. Изготовление с детьми атрибутов к игре.
**Игровой материал:** детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фотопленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий.

#### «Парикмахерская» (ср, ст, подг)

**Задачи:** расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу
**Роли:** парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.
**Игровые действия:** Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»
**Предварительная работа:** Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво» Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)
**Игровой материал:** зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, бигуди, лак для волос, одеколон, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

#### «Салон красоты» (ст, подг)

**Задачи:** расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.
**Роли:** парикмахер, мастер маникюра, мастер косметического кабинета, кассир, уборщица, клиенты.
**Игровые действия:** Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.
**Предварительная работа:** Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво». Дидактическая игра «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.)
**Игровой материал:** зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса,

чеки, деньги, швабра, ведро.

**«Строительство» (ст, подг)**

**Задачи:** формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.
**Роли:** строитель, каменщик, шофёр, грузчик.
**Игровые действия:** Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.
**Предварительная работа:** Экскурсия на стройку. Беседа со строителями. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил зтот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.
**Игровой материал:** планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

#### «Библиотека» (ст, подг)

**Задачи:** отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.
**Роли:** библиотекарь, читатели.
**Игровые действия:** Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.
**Предварительная работа:** Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.
**Игровой материал:** формуляры, книги, картотека.

#### «Цирк» (ст, подг)

**Задачи:** закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; закреплять знания о цирке и его работниках.
**Роли:** билетёры, работники буфета, директор цирка, артисты (клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат и др.).
**Игровые действия:** Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.
**Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. Экскурсия в цирк. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачёв. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.)
**Игровой материал:** афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы), грим, косметические наборы, спецодежда для билетёров, работников буфета и др.

**Собираемся на прогулку (младший возраст)**

Цель: разви­вать у детей умение подби­рать одежду для разного сезона, научить правильно назы­вать элементы одежды, закреп­лять обоб­щен­ные поня­тия «одежда», «обувь», воспи­ты­вать забот­ли­вое отно­ше­ние к окружающим.

Обору­до­ва­ние: куклы, одежда для всех пери­одов года (для лета, зимы, весны и осени, маленький шкаф­чик для одежды и стульчик.

Ход игры: в гости к детям прихо­дит новая кукла. Она знако­мится с ними и хочет поиграть. Но ребята соби­ра­ются на прогулку и пред­ла­гают кукле идти с ними. Кукла жалуется, что она не может одеваться, и тогда ребята пред­ла­гают ей свою помощь. Дети достают из шкаф­чика кукольную одежду, назы­вают ее, выби­рают то, что нужно сейчас одеть по погоде. С помощью воспи­та­теля в правильной после­до­ва­тельности они одевают куклу. Затем дети одева­ются сами и выхо­дят вместе с куклой на прогулку. По возв­ра­ще­нии с прогулки дети разде­ва­ются сами и разде­вают куклу в нужной последовательности, коммен­ти­руя свои действия.

 **Магазин** Возраст: 3–7 лет.

Цель: научить детей клас­си­фи­ци­ро­вать пред­меты по общим признакам, воспи­ты­вать чувс­тво взаимопомощи, расши­рить словар­ный запас детей: ввести поня­тия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изоб­ра­жа­ющие товары, кото­рые можно купить в магазине, распо­ло­жен­ные на витрине, деньги.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям размес­тить в удоб­ном месте огром­ный супер­мар­кет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булоч­ная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самос­то­ятельно расп­ре­де­ляют роли продавцов, кассиров, торго­вых работ­ни­ков в отделах, рассор­ти­ро­вы­вают товары по отде­лам – продукты, рыба, хлебо­бу­лоч­ные изделия, мясо, молоко, быто­вая химия и т. д. Они прихо­дят в супер­мар­кет за покуп­ками вместе со своими друзьями, выби­рают товар, сове­ту­ются с продавцами, расп­ла­чи­ва­ются в кассе. В ходе игры педа­гогу необ­хо­димо обра­щать внима­ние на взаимо­от­но­ше­ния между продав­цами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отде­лов и това­ров может быть в супермаркете.

 **Игрушки у врача** Возраст: 3–7 лет.

Цель: учить детей уходу за больными и пользо­ва­нию меди­цин­с­кими инструментами, воспи­ты­вать в детях внимательность, чуткость, расши­рять словар­ный запас: ввести поня­тия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игру­шеч­ные зверята, меди­цин­с­кие инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает поиграть, выби­ра­ются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игру­шеч­ных зверю­шек и кукол, прихо­дят в полик­ли­нику на прием. К врачу обра­ща­ются паци­енты с различ­ными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прище­мила дверью пальчик и т. д. Уточ­няем действия: Доктор осмат­ри­вает больного, назна­чает ему лечение, а Медсес­тра выпол­няет его указания. Неко­то­рые больные требуют стаци­онар­ного лечения, их кладут в больницу. Дети стар­шего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специ­алис­тов – терапевта, окулиста, хирурга и других извес­т­ных детям врачей. Попа­дая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспи­та­тель обсуж­дает с детьми, можно ли было этого избежать, гово­рит, что нужно с большей забо­той отно­ситься к своему здоровью. В ходе игры дети наблю­дают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, изме­ряет температуру. Воспи­та­тель оценивает, как дети обща­ются между собой, напо­ми­нает о том, чтобы выздо­ро­вев­шие игрушки не забы­вали благо­да­рить врача за оказан­ную помощь.

 **Аптека** Возраст: 5–7 лет.

Цель: расши­рить знания о профес­сиях работ­ни­ков аптеки: фарма­цевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заве­ду­ющая апте­кой зака­зы­вает нужные травы и другие препа­раты для изго­тов­ле­ния лекарств, расши­рить словар­ный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Оборудование: игру­шеч­ное обору­до­ва­ние аптеки.

Ход игры: прово­дится беседа о том, люди каких профес­сий рабо­тают в аптеке, чем занимаются. Знако­мимся с новой ролью – Заве­ду­ющей аптекой. Она прини­мает от насе­ле­ния лекар­с­т­вен­ные травы и пере­дает их Фармацевтам, чтобы они приго­то­вили лекар­с­т­вен­ные препараты. Заве­ду­ющая помо­гает Работ­ни­кам аптеки и Посе­ти­те­лям разоб­раться в затруд­ни­тельных ситуациях. Лекар­с­тва выда­ются строго по рецептам. Роли дети расп­ре­де­ляют самостоятельно, по желанию.

 **День рождения Степашки**. Возраст: 3–4 года.

Цель: расши­рить знания детей о спосо­бах и после­до­ва­тельности серви­ровки стола для праз­д­нич­ного обеда, закре­пить знания о столо­вых предметах, воспи­ты­вать внимательность, заботливость, ответственность, жела­ние помочь, расши­рить словар­ный запас: ввести поня­тия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда», «сервис».

Оборудование: игрушки, кото­рые могут прийти в гости к Степашке, столо­вые пред­меты – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюдца, салфетки, скатерть, столик, стульчики.

Ход игры: воспи­та­тель сооб­щает детям о том, что у Степашки сегодня день рождения, пред­ла­гает пойти к нему в гости и позд­ра­вить его. Дети берут игрушки, идут в гости к Степашке и позд­рав­ляют его. Степашка пред­ла­гает всем чай с тортом и просит помочь ему накрыть стол. Дети активно учас­т­вуют в этом, с помощью воспи­та­теля серви­руют стол. Необ­хо­димо обра­щать внима­ние на взаимо­от­но­ше­ния между детьми в процессе игры.

**Строим дом.** Возраст: 3–7 лет.

Цель: позна­ко­мить детей со стро­ительными профессиями, обра­тить внима­ние на роль техники, облег­ча­ющей труд строителей, научить детей соору­жать пост­ройку неслож­ной конструкции, воспи­тать дружес­кие взаимо­от­но­ше­ния в коллективе, расши­рить знания детей об особен­нос­тях труда строителей, расши­рить словар­ный запас детей: ввести поня­тия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Оборудование: круп­ный стро­ительный материал, машины, подъем­ный кран, игрушки для обыг­ры­ва­ния постройки, картинки с изоб­ра­же­нием людей стро­ительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям отга­дать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется? (дом) ». Воспи­та­тель пред­ла­гает детям пост­ро­ить большой, прос­тор­ный дом, где бы могли посе­литься игрушки. Дети вспоминают, какие бывают стро­ительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они расс­мат­ри­вают изоб­ра­же­ния стро­ите­лей и расс­ка­зы­вают об их обязанностях. Затем дети дого­ва­ри­ва­ются о пост­ройке дома. Расп­ре­де­ля­ются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подво­зят стро­ительный мате­риал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе стро­ительс­тва следует обра­щать внима­ние на взаимо­от­но­ше­ния между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самос­то­ятельно играют.

**Зоопарк** Возраст: 4–5 лет.

Цель: расши­рить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспи­ты­вать любовь, гуман­ное отно­ше­ние к животным, расши­рить словар­ный запас детей.

Оборудование: игру­шеч­ные дикие звери, знако­мые детям, клетки (из стро­ительного материала, билеты, деньги, касса.

Ход игры: воспи­та­тель сооб­щает детям, что в город приехал зоопарк, и пред­ла­гает сходить туда. Дети поку­пают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там расс­мат­ри­вают животных, расс­ка­зы­вают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обра­щать внима­ние детей на то, как надо обра­щаться с животными, как ухажи­вать за ними.

**Детский сад** Возраст: 4–5 лет.

Цель: расши­рить знания детей о назна­че­нии детс­кого сада, о профес­сиях тех людей, кото­рые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музы­кального работника, воспи­тать у детей жела­ние подра­жать дейс­т­виям взрослых, забот­ливо отно­ситься к своим воспитанникам.

Оборудование: все игрушки, необ­хо­ди­мые для игры в детс­кий сад.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям поиг­рать в детс­кий сад. По жела­нию назна­чаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музы­кального руководителя. В качес­тве воспи­тан­ни­ков высту­пают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимо­от­но­ше­ни­ями с детьми, помо­гают им найти выход из слож­ных ситуаций.

**Парикмахерская** Возраст: 4–5 лет.

Цель: позна­ко­мить детей с профес­сией парикмахера, воспи­ты­вать культуру общения, расши­рить словар­ный запас детей.

Оборудование: халат для парикмахера, накидка для клиента, инст­ру­менты парик­ма­хера – расческа, ножницы, флакон­чики для одеколона, лака, фен и т. д.

Ход игры: стук в дверь. В гости к детям прихо­дит кукла Катя. Она знако­мится со всеми детьми и заме­чает в группе зеркало. Кукла спра­ши­вает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле пред­ла­гают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них рабо­тают хоро­шие мастера, и они быстро приве­дут прическу Кати в порядок. Назна­чаем

Парикмахеров, они зани­мают свои рабо­чие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя оста­ется очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благо­да­рит детей и обещает в следу­ющий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязан­нос­тях парик­ма­хера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

**В библиотеке** Возраст: 5–6 лет.

Цель: расши­рить круго­зор детей, научить детей правильно пользо­ваться услу­гами библиотеки, приме­нять знания лите­ра­тур­ных произведений, ранее полу­чен­ных на занятиях, закре­пить знания о профес­сии библиотекаря, воспи­тать уваже­ние к труду библи­оте­каря и береж­ное отно­ше­ние к книге, расши­рить словар­ный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».

Оборудование: книги, знако­мые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям поиг­рать в библиотеку. Все вместе вспо­ми­нают о том, кто рабо­тает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выби­рают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети расп­ре­де­ля­ются на несколько групп. Каждую группу обслу­жи­вает один Библиотекарь. Он пока­зы­вает много книг, а чтобы взять понра­вив­шу­юся книгу, ребе­нок должен назвать ее или коротко расс­ка­зать о том, что в ней написано. Можно расс­ка­зать стихот­во­ре­ние из книги, кото­рую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, кото­рые затруд­ня­ются выбрать книгу. Библи­оте­карю необ­хо­димо быть повни­ма­тельнее к посетителям, пока­зы­вать иллюс­т­ра­ции к понра­вив­шимся книгам. Неко­то­рые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмот­реть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги пред­ла­гал им Библиотекарь, гово­рят о том, что им больше всего понравилось.

**Космонавты** Возраст: 5–6 лет.

Цель: расши­рить тема­тику сюжет­ных игр, позна­ко­мить с рабо­той космо­нав­тов в космосе, воспи­тать смелость, выдержку, расши­рить словар­ный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

Оборудование: косми­чес­кий корабль и стро­ительный материал, прис­те­ги­ва­ющие ремни, инст­ру­менты для работы в космосе, игру­шеч­ные фотоаппараты.

Ход игры: воспи­та­тель спра­ши­вает у детей, хотели бы они побы­вать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы поле­теть в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он пред­ла­гает отпра­виться в космос, чтобы оста­вить там спутник, кото­рый будет пере­да­вать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотог­ра­фии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыг­ры­вают ситуацию. Они выпол­няют зада­ние и возв­ра­ща­ются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капи­тана расп­ре­де­ля­ются по жела­нию детей.

**Семья** Возраст: 5–6 лет.

Цель: форми­ро­вать пред­с­тав­ле­ние о коллек­тив­ном веде­нии хозяйства, семей­ном бюджете, о семей­ных взаимоотношениях, совмес­т­ных досугах, воспи­ты­вать любовь, доброжелательное, забот­ли­вое отно­ше­ние к членам семьи, инте­рес к их деятельности.

Оборудование: все игрушки, необ­хо­ди­мые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т. д.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям «поиграть в семью». Роли расп­ре­де­ля­ются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки пред­с­тоит день рождения. Все хлопо­чут об устро­ении праздника. Одни Члены семьи заку­пают продукты, другие гото­вят праз­д­нич­ный обед, серви­руют стол, третьи подго­тав­ли­вают разв­ле­ка­тельную программу. В ходе игры нужно наблю­дать за взаимо­от­но­ше­ни­ями между Членами семьи, вовремя помо­гать им.

**В кафе** Возраст: 5–6 лет.

Цель: учить культуре пове­де­ния в общес­т­вен­ных местах, уметь выпол­нять обязан­ности повара, официанта.

Оборудование: необ­хо­ди­мое обору­до­ва­ние для кафе, игрушки-куклы, деньги.

Ход игры: в гости к детям прихо­дит Буратино. Он позна­ко­мился со всеми детьми, подру­жился с другими игрушками. Бура­тино решает прига­сить своих новых друзей в кафе, чтобы угос­тить их мороженым. Все отправ­ля­ются в кафе. Там их обслу­жи­вают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благо­да­рят за обслуживание.

**Кругосветное путешествие** Возраст: 6–7 лет.

Цель: расши­рять круго­зор детей, закреп­лять знания о частях света, разных стран, воспи­ты­вать жела­ние путешествовать, дружес­кие взаимоотношения, расши­рить словар­ный запас детей: «капитан», «путешествие вокруг света», «Азия», «Индия», «Европа», «Тихий океан».

Оборудование: корабль, сделан­ный из стро­ительного материала, штурвал, бинокль, карта мира.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям отпра­виться в кругос­вет­ное путе­шес­т­вие на корабле. По жела­нию выби­рают детей на роли Капитана, Радиста, Матроса, Мичмана. Закреп­ляем знания о том, что делают на корабле эти люди – их права и обязанности. Корабль проп­лы­вает и Африку, и Индию, и другие страны и континенты. Моря­кам прихо­дится ловко управ­лять кораблем, чтобы не стол­к­нуться с айсбергом, спра­виться с бурей. Только слажен­ная работа и дружба помо­гают им спра­виться с этим испытанием.

 **На дорогах города** Возраст: 5–7 лет.

Цель: закре­пить знания детей о прави­лах дорож­ного движения, позна­ко­мить с новой ролью – регулировщик, воспи­ты­вать выдержку, терпение, внима­ние на дороге.

Оборудование: игру­шеч­ные машины, флажки для регу­ли­ров­щика – крас­ный и зеленый.

Ход игры: детям пред­ла­гают пост­ро­ить краси­вое здание – театр. Выби­раем место для постройки. Но сначала нужно пере­везти стро­ительный мате­риал в нужное место. С этим легко спра­вятся води­тели на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на глав­ных доро­гах не рабо­тает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движе­нием машин управ­лял регулировщик. Выби­раем Регулировщика. Он стано­вится в кружок. В руках у него крас­ный и зеле­ный флажки. Крас­ный флажок – «стой», зеле­ный флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регу­ли­ров­щик управ­ляет движением.

**Правила движения** Возраст: 6–7 лет.

Цель: продол­жать учить детей ориен­ти­ро­ваться по дорож­ным знакам, соблю­дать правила дорож­ного движения. Воспи­ты­вать умение быть вежливыми, внима­тельными друг к другу, уметь ориен­ти­ро­ваться в дорож­ной ситуации, расши­рить словар­ный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Оборудование: игру­шеч­ные автомобили, дорож­ные знаки, светофор; для сотруд­ника ГИБДД – мили­цей­с­кая фуражка, палочка, радар; води­тельс­кие удостоверения, техталоны.

Ход игры: детям пред­ла­гают выбрать сотруд­ни­ков ГИБДД, чтобы те следили за поряд­ком на доро­гах города. Остальные дети – автомобилисты. По жела­нию дети расп­ре­де­ляют между собой роли работ­ни­ков бензозаправки. В ходе игры дети стара­ются не нару­шать правила дорож­ного движения.

**Мы – спортсмены** Возраст: 6–7 лет.

Цель: дать детям знания о необ­хо­ди­мости заня­тий спортом, совер­шен­с­т­во­вать спор­тив­ные навыки – ходьбу, бег, метание, лазание. Разви­вать физи­чес­кие качества: быстроту, ловкость, коор­ди­на­цию движений, глазомер, ориен­ти­ровку в пространстве.

Оборудование: медали победителям, реклам­ный щит для демон­с­т­ра­ции коли­чес­тва зара­бо­тан­ных баллов, спор­тив­ный инвен­тарь – мячи, скакалки, кегли, канат, лесенки, скамейки и т. д.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям провести сорев­но­ва­ние по разным видам спорта. По жела­нию детей выби­рают судей, орга­ни­за­то­ров соревнования. Остальные дети – спортсмены. Каждый самос­то­ятельно выби­рает вид спорта, в кото­ром будет состя­заться с соперниками. Судьи присуж­дают баллы за выпол­не­ние задания. Игра закан­чи­ва­ется награж­де­нием победителей.

**На станции технического обслуживания автомобилей** Возраст: 6–7 лет.

Цель: расши­рять тема­тику стро­ительных игр, разви­вать конс­т­рук­тив­ные умения, прояв­лять творчество, нахо­дить удач­ное место для игры, позна­ко­мить с новой ролью – слеса­рем по ремонту автомашин. Оборудование: стро­ительный мате­риал для пост­ройки гаража, слесар­ные инст­ру­менты для ремонта машин, обору­до­ва­ние для мойки и покраске автомобилей.

Ход игры: сооб­щить детям о том, что на доро­гах города очень много авто­мо­би­лей и эти авто­мо­били очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть стан­цию техни­чес­кого обслу­жи­ва­ния автомобилей. Детям пред­ла­гают пост­ро­ить большой гараж, обору­до­вать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслу­жи­ва­ющий персонал. Их знако­мят с новой рабо­чей специ­альнос­тью – слеса­рем по ремонту машин (мотора, руле­вого управления, тормо­зов и т. д.) .

**Пограничники** Возраст: 6–7 лет.

Цель: продол­жать знако­мить детей с воен­ными профессиями, уточ­нить распо­ря­док дня военнослужащих, в чем заклю­ча­ется их служба, воспи­ты­вать смелость, ловкость, умение четко выпол­нять приказы командира, расши­рить словар­ный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».

Оборудование: граница, погра­нич­ный столб, автомат, погра­нич­ная собака, воен­ные фуражки.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям побы­вать на госу­дар­с­т­вен­ной границе нашей Родины. Прово­дится беседа о том, кто охра­няет границу, с какой целью, как прохо­дит служба пограничника, каков распо­ря­док дня воен­ного человека. Дети самос­то­ятельно расп­ре­де­ляют роли Воен­ного командира, Начальника погра­нич­ной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети приме­няют знания и умения, полу­чен­ные на преды­ду­щих занятиях. Необ­хо­димо обра­щать внима­ние детей на поддер­жку и дружес­кую взаимопомощь.

**Школа** Возраст: 6–7 лет

Цель: уточ­нить знания детей о том, чем зани­ма­ются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, воспи­тать жела­ние учиться в школе, уваже­ние к труду учителя, расши­рить словар­ный запас детей: «школьные принадлежности», «портфель», «пенал», «ученики» и т. д.

Оборудование: ручки, тетради, детс­кие книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.

Ход игры: воспи­та­тель пред­ла­гает детям поиг­рать в школу. Прово­дится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По жела­нию детей выби­ра­ется Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает учени­кам задания, они самос­то­ятельно и стара­тельно выпол­няют его. На другом уроке другой Учитель. Дети зани­ма­ются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.

**Космическое приключение** Возраст: 6–7 лет.

Цель: научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».

Оборудование: космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.

Ход игры: ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

**Мы – военные разведчики** Возраст: 6–7 лет.

Цель: развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».

Оборудование: элементы военной одежды для детей, оружие.

Ход игры: воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.

**«Строим дом» (младший возраст)**

***Цель:***познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

***Оборудование:***крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

 **Ход игры:**

Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:

«Что за башенка стоит,

А в окошке свет горит?

В этой башне мы живем,

И она зовется …? (дом)».

Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.