

Сценарий сюжетно-ролевой игры «САЛОН ЦВЕТОВ»

Цель: Создать условия для согласования детьми собственного игрового замысла с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры.

Целевые ориентиры:

Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни;

развивать диалогическую речь; мелкую моторику рук.

Предварительная работа: беседа с детьми о работе рекламного агента (кто это такой? Чем занимается? Как лучше себя и свой товар предложить покупателям. Как правильно себя преподнести, чтобы твой товар покупали т.д.)

Примерные игровые действия детей:

- 1 Приход в салон цветов
- 2 Консультация рекламного агента (ненавязчива)
- 3 Объявления о распродажах
- 4 Оплата покупки цветов
- 5 Упаковка товара
- 6 Рекламные визитки

Оборудование:

- 1 Касса
- 2 Большой ассортимент цветов (букеты, корзины, цветы в горшках)
- 3 Букет (альбом) с цветами
- 4 Сувениры в подарок в виде мелких игрушек
- 5 Спецодежда для рекламного агента и продавца
- 6 Упаковочный материал в большом ассортименте
- 7 Визитки

Ход игры: При подготовке к игре воспитателем могут быть использованы разные поводы. Так, можно воспользоваться приближением праздника 8 марта или дня рождения кого-нибудь из детей. В любом из этих случаев дети должны понять, что поход в магазин вызван необходимостью сделать покупку. Педагог говорит детям: «Скоро праздник 8 Марта. Мы пойдем в магазин и купим цветы для наших любимых мам и бабушек».

Воспитатель должен напомнить еще раз детям, куда и зачем они идут. Во время пребывания в салоне цветов надо показать детям прилавки, полки, товары, объяснить все, что они видят, и сказать, что все это вместе и есть магазин цветов. Очень хорошо, если педагог построит объяснение так, что вызовет вопросы у детей.

Педагогу необходимо обеспечить активное внимание и восприятие детьми всего того, что они наблюдают и что им объясняют. Особенно педагогу следует подчеркнуть смысл деятельности рекламного агента и кассира и их взаимосвязь в процессе этой деятельности. Затем надо купить то, за чем дети пришли в магазин. Лучше всего, чтобы это сделали сами дети. Так, одному ребенку воспитатель может поручить узнать у рекламного агента, есть ли нужный товар и, если есть, сколько он стоит, другому — уплатить в кассу, третьему — получить у рекламного агента визитки. В этом случае дети вступают в общение со взрослыми в процессе выполнения ими трудовой деятельности и фактически участвуют в ней как покупатели. Такое участие в деятельности взрослых помогает детям уяснить ее смысл, цели, способы ее выполнения.

Затем воспитатель проводит беседу по картинкам и обобщает все, что дети уже знают о работе рекламного агента. В игре закрепляются знания о труде работников магазина, воспитывается уважение к нему, у детей возникает желание подражать им и брать на себя соответствующие роли.

Сценарий сюжетно-ролевой игры БЮРО «ДОБРЫХ УСЛУГ»

Образовательные области:

«Познавательное развитие» (познавательно-исследовательская деятельность),

«Речевое развитие»,

«Социально-коммуникативное развитие»,

«Художественно-эстетическое развитие»,

«Физическое развитие».

Виды детской деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская.

Цель: Создать условия для заинтересованности воспитанников в познании мира через конструирование.

Целевые ориентиры:

- формировать представление о размере и объеме предметов;
- формировать понятие «часть и целое»;
- развивать мелкую моторику;
- развивать координацию движений;
- развивать умение работать в коллективе;
- развитие самостоятельного технического творчества.

Материалы: конструктор ТИКО.

Примерный ход сюжетно-ролевой игры:

<i>Деятельность педагога</i>	<i>Деятельность детей</i>
1. Организационный момент. 2. Рассказ воспитателя.	У детей наборы конструктора ТИКО.
Жили-были два брата- изобретателя. Один был добрый и хороший, в его глазах горел огонь энтузиазма и жажда открытий. Второй изобретатель был угрюмым и недобрым, в его глазах светилась корысть и зависть. Они жили в разных концах города и очень редко встречались. На городской ярмарке продавались их изобретения очень хорошо, люди одинаково любили обоих изобретателей, но угрюмому брату казалось, что люди больше любят второго изобретателя. Поэтому однажды он пробрался в лабораторию к своему брату и украл чертежи всех его изобретений. В том числе и чертежи ДОБРОРОБОТОВ. Добрый изобретатель конструировал этих роботов специально на день рождения детского сада, но еще не успел их доделать. Злой изобретатель наверняка трансформирует ДОБРОРОБОТОВ в злых роботов и они не будут помогать детскому саду. Ребята, давайте мы поможем доброму изобретателю и сконструируем	Дети знакомятся с персонажем. Дети отвечают на вопросы, рассматривают роботов. Ответы детей. Дети рассматривают картину, называют её элементы. Реакция детей.

ДОБРОРОБОТОВ! Роботы станут нашими помощниками и будут жить в детском саду. 3. Совместное сюжетосложение. 4. Зарисовывание совместно придуманного робота. Составляя рассказ-сюжет, дети совместно зарисовывают персонажей и события. 5. Содержательное определение роботов. 6. Последующая беседа: -Как играли? -Что придумали? -Какие роботы появились в этой игре? -Что было трудно? -Что понравилось?	Ответы детей. Варианты придуманные детьми Выставка и рассказ детей о своем изобретение
---	---

Сценарий сюжетно-ролевой игры «ГОСУДАРСТВЕННАЯ ДУМА» ЗАКОНЫ ЖИЗНИ В ГРУППЕ

Актуальность: наличие у детей интереса к устройству города, государства, мира.

Цель: Создать условия для формирования у детей игровых умений и навыков.

Целевые ориентиры:

- расширять и уточнять представления старших дошкольников о государственном устройстве страны, органах управления государством, законодательных основах его;
- актуализация полученных знаний в совместной игровой деятельности, учить использовать знания, полученные из разных источников и отражать их в игре;
- побуждать детей подготавливать атрибуты, размещать их и самостоятельно распределять роли, способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия;
- формировать в игре навыки культурного поведения, вежливого обращения друг с другом;

Предварительная работа:

беседы о стране - государстве, законах, основах обеспечения законности и порядка в государстве, защите прав граждан на уровне страны, города, района (что такое закон, кто и как управляет страной, городом, районом, детским садом, какие бывают законы, что такое право, что гарантирует получение прав человека), просмотр видеоролика о работе Государственной Думы.

Словарная работа: гражданин, депутат, закон, регламент, голосование, обсуждение, президент, правительство.

Игровой материал: конструктор «ТИКО» («Фантазёр»), иллюстрации, подручные материалы (бумага, скотч, маркеры).

Игровые роли: депутаты, председатель правительства, счётная комиссия, президент, СМИ (журналист).

Игровые действия: определение игрового сюжета, распределение ролей, обсуждение игровых действий, внесение предложений, обсуждение (дебаты), голосование, принятие решения, интервьюирование.

Содержание игры:

Игра может проводиться в нескольких вариантах, как в воображаемой ситуации (заседание государственной думы), так и в ситуациях решения детьми актуальных для них проблем. Например, для обсуждения и составления свода законов группы, закрепления представлений о правах ребёнка, правил безопасного поведения в группе, на участке.

Сценарий сюжетно – ролевой игр «РЕКЛАМНЫЙ АГЕНТ»

Цель: Создать условия для ознакомления детей с профессией «Рекламный Агент», с видами шляпок, имеющих отношение к театру.

Целевые ориентиры:

- закрепление умения выполнять игровые действия с общим замыслом игры;
- формировать умения выстраивать последовательность событий ориентируясь на сверстников-партнеров;
- побуждать детей изменять свой замысел с предложениями других участников игр;
- помочь детям в распределении ролей;
- развивать воображение, фантазию, творчество, диалогическую речь вызвать интерес к изготовлению шляпок из конструктора «Тико»;
- воспитывать уважение друг к другу, взаимопомощь.

Активизация словаря: реклама, бейджик, визитка, визитница, акция, дисконт карта, клиент, офис, буклеты, скидка, менеджер, рекламный агент, агенство, заказ, заказчик.

Предварительная работа:

- Рассказ о головных уборах. О их значимости.
- Чтение Н.Носова « Живая шляпа»
- Разучивание стихов «Тяпы–Ляпы», «Шляпа».
- Аппликация –шляпа для куклы.
- Рассматривание картинок и фотографий с шляпками.
- Лепка « Головные уборы»
- Беседы о рекламе.
- Дефиле в головных театральных вязанных шляпках.
- Дидактическая игры (Подбери кукле шляпку, по цвету ,лото)
- Рассказы о своих головных уборах.
- Просмотр мультфильмов « Маша и медведь», « Живая шляпа»

Оборудование:

Бейджики с именами детей, Конструктор-Тико, деньги, дисконт карта, альбом, визитка, визитница, буклет, конверт, телефон.