

Н.В. Краснощекова

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ
для детей дошкольного возраста

Издание 3-е

Ростов-на-Дону феникс 2008

УДК 372.3/.4 ББК 74.100.58 КТК 411

К 78

Краснощекова Н.В.

К 78 Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В. Краснощекова. Изд. 3-е. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008. - 251 с. - (Школа развития).

18ВК 978-5-222-125Г8-2

В книге рассказывается о специфике сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте, освещается роль игры в развитии личности ребенка, даются методические рекомендации по организации игр в процессе воспитания и обучения детей всех возрастных групп детского сада.

В этой книге вы также найдете методы диагностики уровня развития сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста.

Книга адресована педагогам дошкольного воспитания, психологам, студентам педагогических учебных заведений, а также родителям.

УДК 372.3/.4 ББК 74.100.58

18В1Ч 978-5-222-12518-2

© Краснощекова Н.В., 2008

© Оформление: ООО «Феникс», 2007

I. ЧТО ТАКОЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА?

Для того чтобы понять, что такое сюжетно-ролевая игра, нужно углубиться в научное определение игры.

Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Игра — один из видов человеческой деятельности. Как сложное и интересное явление, она привлекает внимание людей разных профессий.

Исследования отечественных и зарубежных ученых - философов, социологов, историков культуры (Гайнц Либшер, Георг Клаус, К. Г. Юсупов, В. И. Истомин, В. И. Устименко, Д. Н. Узнадзе и др.) рассматривают своеобразие игры, ее роль и значение в жизни общества и отдельной личности, в человеческой культуре. Исследователи отмечают ценность игры, ее условность, а также указывают на ее значение в формировании социального поведения, самоутверждения человека, на возможность прогнозирования его поведения в ситуации общения.

Игра - самовыражение человека, способ совершенствования.

Игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности.

Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности; ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Игра выступает как важное средство воспитания.

Проблеме игры детей дошкольного возраста посвящены многие отечественные исследования. Одни из них направлены на изучение теории ролевой творческой игры (Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, Ф. И. Фрадкина, А. П. Усова, Д. Б. Эльконин, Т. Е. Конникова, Д. В. Менджерицкая, Р. М. Рим-бург, Р. И. Жуковская, А. В. Чернов, Т. А. Маркова, Н. Я. Михайленко, Р. А. Иванкова и т. д.). В других определяются особенности, место и значение дидактических и подвижных игр в педагогическом процессе (Е. И. Радина, А. И. Сорокина, Е. И. Удальцова, В. Р. Беспалова, З. М. Богуславская, Б. И. Хачапуридзе, В. Н. Аванесова и т. д.).

Третьи раскрывают значение игры в художественном воспитании детей (П. А. Ветлугина, Н. П. Сакулина, Н. В. Артемова и др.).

Сюжетно-ролевая игра - это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. В чем же ее особенность? Характеризуя ее, СЛ. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка,- это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

Сюжет, игры — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; делает укол, как медсестра), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т. д.). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные - «как будто».

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т. п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочери, капитана и матроса, врача и пациента и т. д.).

Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменяет ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры — стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой — с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения.

Своеобразие содержания сюжетно-ролевой игры также является одной из ее важнейших особенностей. Многочисленные исследования отечественных педагогов и психологов (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой и др.) показали, что основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр детей является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях. Таким образом, игра есть деятельность, в которой дети сами моделируют общественную жизнь взрослых.

Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку. Но наличие детского общества — это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.

II. ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Дошкольное детство — самый важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Основным видом деятельности детей дошкольного возраста — игра, в ней развиваются духовные и физические силы ребенка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра — это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения

общественного опыта. В игре формируются и развиваются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития.

Психологи считают игру ведущей деятельностью дошкольника.

Особое место в деятельности дошкольника занимают игры, которые создаются самими детьми, это творческие или сюжетно-ролевые игры. В них дети воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг, себя в жизни и деятельности взрослых. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, он может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

Основными особенностями сюжетно-ролевой игры являются:

1. Соблюдение правил.

Правила регламентируют действия ребенка и воспитателя и говорят, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Взрослым сложно сделать то, что им не нравится, а ребенку это в сотни раз сложнее. Просто так умение действовать по правилу у ребенка не появляется. Важным этапом дошкольного развития является сюжетно-ролевая игра, где подчинение правилу вытекает из самой сути игры.

Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные нормы, заключенные в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни, к людям, вещам: в игре формируется положительное, отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе.

2. Социальный мотив игр.

Социальный мотив закладывается в сюжетно-ролевой игре.- Игра — это возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений. Когда игра достигает своего пика, то ребенку становится недостаточно заменять отношения игрой, вследствие чего зреет мотив сменить свой статус. Единственный способ, как он это может сделать, — это пойти в школу.

3. В сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие.

Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. Многие отечественные психологи задавались следующими вопросами: «Испытывает ли ребенок чувства или только изображает их? Какое влияние оказывают они на формирование морального облика ребенка?» А. Н. Леонтьев считает, что в самой глубине генезиса игры, в самых ее истоках имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и «по правде». Но несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Ребенок не притворяется: мама по-настоящему любит свою дочку-куклу, водитель Серьезно озабочен тем, удастся ли спасти попавшего в аварию товарища.

Выдающийся русский психолог Л. С. Выготский так же отмечал, что, хотя ребенок создает в ходе ролевой игры воображаемые ситуации, чувства, которые он при этом испытывает, самые настоящие. «Катя — мама» - говорит крошечная девочка, и, примеряя на себя новую роль, погружается в воображаемый мир. И, независимо от того, куплена ли ее «дочка» в дорогом игрушечном магазине или сшита заботливой бабушкой из Катиных же старых колготок, маленькая мама не просто повторяет за старшими манипуляций, которые положено совершать над младенцами, а испытывает настоящее чувство материнской любви к своему «ребеночку».

С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными. Игра и выявляет переживания ребенка, и формирует его чувства. Когда ребенок подражает космонавтам, он передает свое восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувства: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено. И. М. Сеченов дал физиологическое обоснование значения игры для формирования чувств, он доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что, сюжетно-ролевая игра — это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

4. В ходе сюжетно-ролевой игры происходит развитие интеллекта дошкольника.

Развитие замысла в сюжетно-ролевой игре связано с общим умственным развитием ребенка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые игры (в «моряков», «летчиков», «космонавтов») продолжаются неделями, постепенно развиваясь. Появление длительной перспективы игры говорит о новом, более высоком этапе развития игрового творчества. При этом наблюдается не повторение изо дня в день одной и той же темы, как это бывает у малышей, а постепенное развитие, обогащение задуманного сюжета. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

5. В сюжетно-ролевой игре развивается воображения и творчество.

Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Так, во время многодневного «морского путешествия» то один, то другой участник игры придумывал новые интересные эпизоды: водолазы опускались на дно моря и находили сокровища, в жарких странах ловили львов и отвозили их в зоопарк, в Антарктике кормили белых медведей. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем (на четвертом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях — все это помогает образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни.

Для осуществления замысла в сюжетно-ролевой игре ребенку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества

составляет одну из характерных особенностей детства. Чем дети старше и более развиты, тем требовательнее они относятся к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью.

6. Развитие речи.

В создании образа особенно велика роль слова. Слово помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связано с развитием речи, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы.

Л. С. Выготский доказывал, что развитие детского воображения непосредственно связано с усвоением речи. Задержанные в своем речевом развитии дети оказываются отсталыми и в развитии воображения.

Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой — сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства. В старшем дошкольном возрасте иногда целые эпизоды игры создаются с помощью слова. Особенно заметна роль слова в так называемых режиссерских играх, где ребенок не берет на себя роли, как в обычной игре, а передвигает кукол и другие игрушки, говорит за них. Элемент режиссуры содержится в каждой игре с куклами. «Мама» говорит и действует и за себя, и за свою дочку-куклу.

Виды сюжетно-ролевых игр:

1. Игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздники», «дни рождения». И этих играх большое место занимают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.
2. Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль), милиция, пожарные, цирк, театр, зверинец, завод, фабрика, шахта, строительство, колхоз, армия).
3. Игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).

4. Игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку (по содержанию мультфильмов), в четырех «танкистов» и собаку (по содержанию кинофильма) и др. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.

5. «Режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах - и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни. Дети «учат» кукол кукольного и пальчикового театров, театра игрушек «действовать» в соответствии со взятой на себя ролью, наделяют их литературными или воображаемыми признаками.

Уровни развития сюжетно-ролевой игры: Первый этап. Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты — бытовые. Действия детей однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослым. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, который ранее использовался в игре.

Второй этап. Основное содержание игры — действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты — бытовые. Одна и та же игра может многократно повторяться. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же — любимые. В игре уже могут объединяться 2—3 человека.

Третий этап. Основное содержание игры — также действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределяются до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще

всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью. Это становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых и яркие общественные явления.

Четвертый этап. Основное содержание игры — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют долгое время.

В игре на этом этапе четко выделяется подготовительная работа: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. В игру вовлекаются до 5-6 человек.

Вышеперечисленные уровни отражают общее развитие сюжетно-ролевой игры, однако в конкретной возрастной группе смежные уровни сосуществуют.

Исходя из концепции Н. Я. Михайленко, развитие сюжетной игры на разных возрастных этапах можно представить в следующей сводной таблице.

Возраст	Характер игровых действий	Выполнение роли	Развитие сюжета в воображаемой ситуации
3-4 года	Отдельные игровые действия, носящие условный характер	Роль осуществляется фактически, но не называется	Сюжет – цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый
4-5 лет	Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий	Роль называется, дети могут по ходу игры менять роль	Цепочка из 3-4 взаимосвязанных действий, дети

	ролевой характер		самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию
5-6 лет	Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей	Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры	Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых
6-7 лет	Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество). Техника игровых действий условна	Не только роли, но и замысел игры не проговариваются детьми до ее начала	Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми

III. УСЛОВИЯ И СПОСОБЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ У ДОШКОЛЬНИКОВ

Игра ребенка дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности ребенка, при этом можно наблюдать, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с товарищами.

Многие отечественные и зарубежные психологи считают, что никто не разовьет творческие способности ребенка лучше, чем он сам. Поэтому прежде всего ребенку нужно создать условия для спонтанной творческой игры.

Можно выделить основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:

- 1) развитие игры как деятельности;

2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба, взаимопомощь и др.

Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

Однако игра также может быть источником формирования и отрицательного опыта, когда одни и те же дети выступают как организаторы, берут себе главные роли, подавляя самостоятельность и инициативу других; в игре может найти отражение отрицательных сторон жизни взрослых. Воспитатели, руководя игрой, должны обеспечивать накопление положительного опыта социальных отношений.

Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений — одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игры в семью, детский сад и т. д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста.

Воспитатель, организуя хранение игрушек, должен также учитывать развитие игровой деятельности. В младших группах наиболее целесообразно хранить игрушки так, чтобы они находились в поле зрения ребенка - в игровых

уголках: ведь игрушка стимулирует игровой замысел малыша, поэтому она должна быть видна и доступна.

В средней и старших группах такой необходимости нет, т. к. дети в подборе игрушек идут от замысла игры. Но дети обязательно должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения и поддерживать соответствующий порядок.

В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам (например, для игры в больницу, почту, путешествие, космонавтов и т. д.). Наличие таких готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно с детьми по мере развития игры, а не даваться детям только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки-самоделки.

Для правильного руководства играми воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость, характер отношений в игре и т. д. Наблюдая за играми, воспитатель оценивает степень развития самостоятельности и самоорганизации детей в игре, их умение договориться, создать игровую обстановку, справедливо разрешить возникающие конфликты и т. д.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Д. В. Менджерицкая, Р. И. Жуковская, В. П. Залогина, Н. Я. Михайленко и др. Они считали, что используемые воспитателями приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства,

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д., т. е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме

игры или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно и игровой, и познавательный интерес детей.

Прямые приемы руководства (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т. д. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

Рассмотрим некоторые моменты концепции Н. Я. Михайленко о формировании сюжетной игры в дошкольном детстве. В ней говорится, что развитие самостоятельной игры детей происходит гораздо быстрее, если воспитатель целенаправленно руководит ею, формируя специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

Н. Я. Михайленко выделяет 3 этапа формирования сюжетной игры.

На первом этапе (1,5-3 года) педагог, разворачивая игру, делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создает ситуации, которые стимулируют ребенка к осуществлению условных действий с предметом.

На втором этапе (3 года - 5 лет) воспитатель формирует у детей умение принимать роль, разворачивать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметом на ролевую речь (ролевой диалог).

На третьем этапе (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать новые разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом. С этой целью воспитатель может развернуть совместно с детьми своеобразную игру-придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой - придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.

Особенность процесса формирования игровых умений, по мнению Н. Я. Михайленко, заключается в том, что взрослый здесь не педагог, а равный партнер: он как бы занимает позицию ребенка и играет вместе с ним, сохраняя тем самым естественность игры. Вместе с тем, разворачивая совместную игру с детьми, воспитатель должен уже с раннего возраста

ориентировать ребенка на сверстника, при этом учить его игровому взаимодействию с партнером на доступном для него уровне.

Рассмотрим основные моменты методики применения сюжетно-ролевой игры.

1. Выбор игры.

Выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется конкретной воспитательной задачей. Каждая игра выполняет специфичные функции, поэтому педагог должен отчетливо представлять ее реальные возможности.

Элементы творческой игры и игровая форма деятельности могут быть кратковременными или длительными. Это различие весьма существенно для воспитателя. Дело в том, что кратковременно функционирующая игра выполняет лишь роль стимула в преодолении ребенком определенных трудностей.

Воспитательные функции кратковременной игры в некоторой мере ограничены; нередко после эмоционального подъема наступает спад общего настроения. Это происходит в тех случаях, когда у детей не возникло потребности выполнять серьезную деятельность. Игра при этом выполняет лишь роль эмоционального стимула.

Неизмеримо большими возможностями располагает длительно функционирующая игра. Элементы игры, игровая форма при их длительном применении выполняют функции упражнений в организации коллективной деятельности детей. Например, игра «Мойдодыр» постоянно требует от ребят чистоты и опрятности; игра «Самоделкин» позволяет постоянно следить за сохранностью кукольной мебели и группового имущества.

Таким образом, по воздействию на детей игры можно условно подразделить на кратковременные (стимулирующие) и длительные, выполняющие функций упражнений при воспитании у дошкольников положительных черт поведения.

2. Педагогическая разработка плана игры.

Начальный этап педагогического конструирования длительной игры — наметки ее сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Самая большая трудность разработки длительной игры заключается в том, чтобы увлечь детей игрой в предлагаемом варианте.

Младшие дети слабо представляют, как можно играть в космонавтов не на космодроме, а в группе, в моряков — не на речке, а в комнате. Именно поэтому при разработке длительной игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению ее игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.

План игры, который разрабатывает воспитатель, может предлагаться детям старшей и подготовительной группы. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры

с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья — поезд, кустарники — граница, бревно — корабль и т. п. Создание воображаемой ситуации — важнейшая основа начала творческой сюжетно-ролевой игры. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

Длительная игра переплетается с неигровой деятельностью. Поэтому педагогу очень важно помочь ребенку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла ему радость творчества. Вот почему создание воображаемой ситуации — важный и ответственный этап подготовки к длительной игре. Такая работа вносит в жизнь детского коллектива атмосферу общей заинтересованности, увлеченности.

5. Распределение ролей.

При распределении ролей в длительной сюжетно-ролевой игре воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развернутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, т. е. каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

Педагог должен учитывать очередность разыгрывания наиболее привлекательных для детей ролей. Именно это условие является тем дополнительным мотивом, который привлекает младших дошкольников к ролевой игре, так как дает возможность проявить через роль личные качества. Кроме того, перспектива получения желаемой роли — это стимул, вызывающий у детей стремление наилучшим образом разыграть любую роль, в том числе и «рядовую».

6. Начало игры.

Для того чтобы смогла развернуться длительная игра, связанная с выполнением повседневных обязанностей дошкольников, очень важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации. Поэтому, чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Для этого можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода.

Другим методическим приемом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения. 7. Сохранение игровой ситуации. В развернутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринужденно развивают сами играющие дети. В длительной игре, организованной педагогом, возможности свободного творчества ограничены рамками тех повседневных обязанностей, которые постоянно выполняет дошкольник, - различные виды физического труда, спорт, занятия в кружках.

Существуют некоторые условия сохранения у детей стойкого интереса к игре.

1) Взрослый организатор игры обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх — четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «Есть, товарищ командир!», рапорт о выполненном поручении). Если педагог в длительной игре будет обращаться к детям обычно, называя их по фамилии, и видеть в них дошкольников, а не моряков или космонавтов, то это обязательно разрушит воображаемую ситуацию, а с ней и игру.

2) Для того, чтобы сохранить воображаемую ситуацию и дать пищу для новых игровых переживаний, педагог по возможности должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива.

3) Все меры педагогического воздействия на детей - требования, поощрения, наказания - педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

4) В ходе длительной сюжетно-ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами. Это позволяет внести в длительную игру атмосферу свободного игрового творчества и укрепить воображаемую ситуацию игры.

5) В процессе длительной сюжетно-ролевой игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива. Соревнование не только выполняет роль дополнительного стимула, но во многом способствует более эмоциональному протеканию самой игры. Условия соревнования и формы подведения итогов разрабатываются в игровом ключе, в условиях воображаемой ситуации.

Соблюдение перечисленных условий позволит педагогу сохранить эмоционально привлекательную для детей игровую ситуацию на продолжительное время.

8. Завершение игры.

Игра всегда рассчитана педагогом на определенный промежуток времени, в течение которого дети упражняются в выполнении воспитываемых форм поведения. Если игра проходит интересно, захватывая детей волнующими переживаниями, завершение игры, как правило, вызывает у них большое огорчение. Поэтому, разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку.

Во всех случаях необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

Можно сделать обобщающий вывод, что, планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений. Воспитателю следует

помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.

Для повышения воспитательной эффективности сюжетно-ролевых игр необходима относительная длительность их проведения на идентичные сюжеты. В таком случае игры выполняют функции упражнений в решении конкретных воспитательных задач, оказывая на детей комплексное воспитательное воздействие.

IV. СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Сюжетно-ролевые игры детей младшей группы детского сада

Появление сюжетно-ролевых игр в младшей группе детского сада связано с рядом условий: наличием разнообразных впечатлений от окружающего, накоплением предметных игровых действий, наличием игрушек, частотой общения со взрослым, развитием самостоятельности детей.

Первые сюжетные игры малышей протекают как игры безролевые или игры со скрытой ролью. Действия детей приобретают сюжетный характер и объединяются в цепочку, имеющую жизненный смысл. Эта цепочка состоит из двух-трех действий и многократно повторяется. Основным содержанием, как и в предметной игре, являются разнообразные действия с предметами. Неизменной остается и форма игры: или как индивидуальная, или как игра «рядом». Действия с предметами, игрушками осуществляются каждым из играющих самостоятельно, и основания для объединения у них еще нет. Совместные игры малышей возможны лишь при участии взрослого.

Формирование у детей третьего года жизни условных предметно-игровых действий прежде всего, должно быть совмещено с организацией предметного игрового взаимодействия, что облегчает детям в дальнейшем вступление в совместную сюжетную игру друг с другом. С этой целью воспитатель должен использовать любые катающиеся предметы (мячик, тележку и т. п.) — ковровую дорожку или скамеечку, направляющие движение игрушки. Очень важно, чтобы первоначально взаимодействие двух партнеров осуществлялось с одним большим предметом (один мяч, одна машина и т. п.).

Дальнейшая игра воспитателя с детьми с целью формирования предметного взаимодействия может принимать разнообразные формы: это совместная

постройка башни из кубиков, сбор пирамидки и т. п. Например, воспитатель предлагает двоим малышам: «Давайте вместе построим башню. Я первый кубик положила. Саша, теперь ты клади кубик сверху. А теперь — Света. Теперь — опять Саша. Получилась высокая башня». Параллельно с организацией парного предметного взаимодействия воспитатель формирует у детей простейшие условные действия с сюжетными игрушками и предметами-заместителями. Для этого он разворачивает сюжетную игру на глазах у детей, он может одушевлять кукол и другие игрушечные персонажи.

По мере того, как идет усвоение детьми действий с сюжетными игрушками воспитатель переходит к показу игры, включающей уже не одну, а две смысловые ситуации, связанные друг с другом, например, варит суп на игрушечной плите, а затем кормит им кукол; стирает кукольное платье в игрушечном тазике, а затем гладит его утюгом и т. п. Все эти сюжеты должны непременно включать в себя действия, уже известные детям, которые они неоднократно наблюдали в реальной жизни.

Сначала воспитатель сам разыгрывает такой «двухфазным» сюжет на глазах у детей. При последующем повторении «три он подключает к игре одного-двух малышей: «Коля, я зайку покормила, теперь ему спать пора. Уложить его спать?» и т. п.

На этом этапе работы воспитатель должен наряду с сюжетными игрушками вводить в совместную игру с детьми предметы-заместители (например, палочку вместо ложки, кубик вместо пирожка и т. и.). Постепенно в разных играх педагогу необходимо расширять круг действий с предметами-заместителями: использовать один и тот же предмет для выполнения разных игровых действий (например, в одной игре палочка - это ложка, в другой - карандаш, в третьей — расческа); использовать разные предметы для выполнения одного и того же игрового действия (например, в одной игре вместо мыла предлагается кубик, в следующий раз — брусочек и т. п.).

Очень важно, чтобы предмет-заместитель в играх с детьми данного возраста сочетался с реалистической сюжетной игрушкой, например, если ©улочка замещается кубиком, то тарелка, на которой она лежит, должна быть «как настоящая».

Для того чтобы дети в своей самостоятельной деятельности после игры со взрослыми могли разворачивать игровые действия, воспитателю следует сохранять предметно-игровую среду или специально ее организовывать.

Педагогами и психологами было замечено, что во второй половине третьего года жизни в развитии сюжетных игр детей происходит значительный скачок - в игре появляется роль. Вначале она присутствует как бы в скрытом виде: ребенок, действуя определенным образом, еще не называет себя именем взрослого. Затем свою роль в игре ребенок обозначает словом (мама, доктор, строитель), нет только после того, как им был совершен ряд соответствующих действий. Через некоторое время уже в самом начале игры ребенок берет себе, роль, обозначает ее словом и начинает действовать в соответствии с этой ролью.

Появление роли в игре связано с изменением направленности сознания ребенка (по мере накопления впечатлений и опыта) с предмета и действия с ним на того, кто действует, то есть на человека. Благодаря умению переносить, действие с одного предмета на другой у детей развивается способность отождествлять свои действия с действиями других, людей. Это и служит основанием для появления роли в играх детей. Игры становятся сюжетно-ролевыми.

Чтобы переход к ролевой игре произошел, необходимо, прежде всего, чтобы ребенок умел выделять специфические для определенного взрослого действия, воспроизводить их в игре с игрушками. Педагог должен отчетливо представлять, какие роли, целесообразно вводить в детскую игру на данном этапе. Самое главное, это должны быть роли взрослых, знакомые ребенку по его жизненной практике, реализующиеся через понятные для него действия, имеющие яркий отличительный внешний атрибут. Например, роль «доктора» (доктор измеряет температуру, делает уколы) дает лекарство; внешним атрибутом роли «доктора» может быть белая шапочка или халат), роль «шофера» (шофер водит машину, автобус,, возит пассажиров, грузы; специфическим предметом, обозначающим эту роль, может быть руль).

Воспитатель должен предварительно подготовить несколько наборов игрушек и ролевых атрибутов и постепенно вводить их в игры. Каждый набор обязательно обыгрывается педагогом. Например, воспитатель достает заранее приготовленную коробку с «медицинскими принадлежностями», надевает белую шапочку и на глазах у детей начинает играть, принимая на себя роль «доктора»: «Я доктор. Буду лечить детей. Здесь у меня больница. Зайка, ты заболел? Что у тебя болит? Покажи горлышко. Сейчас температуру тебе измерим. (Ставит зайке градусник.) Теперь послушаю тебя. У тебя ангина».

Игра воспитателя, естественно, привлекает внимание детей. Теперь детей можно вовлечь в нее: «Лена, твоя дочка тоже заболела? Веди ее в больницу. Я доктор, полечу ее». Процедура «лечения» может повторяться с двумя-тремя куклами или зверушками, которых дети «приводят» в больницу. Также наравне с куклами воспитатель может «полечить» и кого-нибудь из ребят: «Рома, давай как-будто ты заболел и тоже пришел в больницу. Сейчас доктор и тебя полечит». После такой игры воспитатель спрашивает детей: «Кто теперь хочет быть доктором? Вася? Надевай шапочку. Теперь ты будешь лечить детей».

Во время игры педагог должен неоднократно называть свою игровую роль, связывая ее со специфическими ролевыми действиями.

Наличие роли в игре приводит к быстрому увеличению разнообразных действий; постепенно обогащается и эмоциональное содержание игры: ребенок переживает чувства, связанные с конкретной ролью.

По форме первые ролевые игры чаще всего продолжают оставаться играми рядом: дети чаще всего осуществляют действия независимо друг от друга.

В такой игре отсутствует подготовительный период: ребята начинают игру как бы с ходу. Чаще всего толчок к возникновению игры дает игрушка, попавшая в поле зрения ребенка.

Обогащение ролевых действий в играх отдельных детей постепенно приводит к появлению совместной игры, объединяющей вначале двух-трех, а затем и большее количество детей. Вначале они группируются на основе действия по его направленности: ведет машину шофер, а пассажир едет в ней; врач лечит больного, парикмахер стрижет маму и т. д. Такие объединения еще очень кратковременны, быстро распадаются. Сюжет игры малышей несложен: в нем дети преимущественно отражают жизнь семьи, детского сада.

Основными задачами руководства играми воспитанников младших групп детского сада являются:

1. Развитие и обогащение игровых действий с игрушками на основе обогащения отдельных игровых действий.
2. Развитие и обогащение сюжетов игры.
3. Формирование умений детей играть рядом, а затем и вместе. Этим вопросом занималась Н. Я. Михайленко.

Одним из основных приемов руководства играми малышей является участие воспитателя в их играх. Совместная игра с воспитателем способствует большой целенаправленности и содержательности действий детей.

Воспитатель может принимать участие в играх, беря на себя ту или иную роль: мамы, врача, учительницы, шофера и др. Это дает возможность объединить нескольких детей для совместной игры. А роль, которую воспитатель берет на себя, служит примером для подражания. Ролевое участие воспитателя в играх малышей может быть направлено также на обогащение замысла и игровых действий отдельных детей: воспитатель разговаривает с детьми, показывает им действия с теми или иными игрушками.

По мере обогащения игры игровыми действиями, возникновения сюжета дети начинают словом обозначать свою роль. Этому должны помогать вопросы воспитателя, обращение к ребенку как персонажу. Все это способствует становлению сюжетно-ролевой игры.

Н. Я Михайленко считает, что развитие сюжетной игры может идти по следующей схеме:

1. Воспитатель — игрушка.
2. Воспитатель (основная роль) — ребенок (1) (дополнительная роль).
3. Ребенок (1) — игрушка.
4. Ребенок (1) (основная роль) — ребенок (2) (дополнительная роль).

Как показывают исследования, такое естественное развитие игры характерно не для всех детей. Нередко оно остается на уровне предметных игр. В этом случае возникает необходимость специального обучения детей игровым действиям, элементам игрового поведения, умению строить сюжет. Основным приемом решения этих задач — совместная деятельность воспитателя с детьми. Педагог использует в своей работе предложение готового сюжета разной степени сложности, показ образца игрового действия, включение в игры наряду с игрушками предметов-заместителей.

Время от времени воспитатель должен устраивать игры-развлечения со всеми детьми, организуя сюжетно-ролевую игру по собственному замыслу (празднование дня рождения куклы Маши, веселое путешествие по городу ит. д.).

Игра «Детский сад»

Цель. Ознакомление детей с трудом взрослых, работающих в детском саду. Развитие способности взять на себя роль.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия по детскому саду (в группы, музыкальный зал, медицинский кабинет, кухню). Экскурсия к месту получения няней готовой продукции для детей (по подгруппам). Систематические наблюдения за трудом няни. Наблюдения за работой воспитателя, медсестры, музыкального работника. Наблюдения за играми старших детей. Рассматривание картин «Детский сад», «Ясли» (серия «Наша Таня»). Игра-занятие «Повар детского сада готовит детям обед», «Праздник в детском саду». Беседа «Кто заботится о нас в детском саду». Чтение рассказа Н. Забины «Ясочкин садик», А. Барто «Игрушки», Н. Кашниной «Первый день в детском саду». Лепка угощений для кукол; конструирование песочного ящика, веранды, коллективная постройка «Площадка нашей группы». Слушание музыкального произведения А. Филиппенко «Детский сад».

Игровые роли. Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с экскурсии по детскому саду. Во время экскурсии он обращает внимание детей на то, что в саду много групп и много детей. Всем детям в саду живется весело и интересно, потому что о них заботятся взрослые: повар готовит пищу, музыкальный работник проводит с ними музыкальные занятия, врач делает детям прививки, лечит их, няня убирает в групповой комнате, подает пищу, воспитатель занимается с детьми, играет с ними.

После экскурсии воспитатель спрашивает детей, что они видели, и предлагает каждому попробовать побыть поваром, няней, воспитателем, музыкальным работником.

Педагог может сначала сам показать действия с предметами. Например, играя роль повара, воспитатель готовит необходимые предметы для приготовления супа: кастрюлю, ложку, чтобы мешать суп, морковь, картофель и т. д. При этом воспитатель использует предметы-заместители. После этого предлагает одному из детей сварить суп.

Так, педагог может разыгрывать несколько сюжетов. Постепенно происходит слияние нескольких сюжетов в единую интересную игру. Например, две

девочки играют с куклами, поднимают их с постели, одевают их, разговаривают между собой, поодаль от них другая девочка организует детскую столовую, она сажает за стол трех кукол и расставляет перед ними столовые приборы. Данную ситуацию воспитатель может использовать следующим образом: он подсказывает двум девочкам, что мамам уже пора идти на работу, а детям — в детский сад, там уже начинается завтрак. Таким образом педагог способствует естественному объединению двух играющих группировок в одну. Игра уже продолжается на более высоком уровне. А воспитатель тем временем может уже «звонить в автопарк» и узнавать, почему в детский сад еще не направили машину - детскому саду нужны продукты и т. д.

Игра «Угощение»

Цель. Развитие умения у детей реализовывать игровой замысел.

Игровой материал. Предметы-заместители, игровая посуда, игрушечные собачки, пушистый воротник.

Подготовка к игре. Чтение и обсуждение рассказа Н. Калининой «Помощники».

Игровые роли. Повар.

Ход игры. Воспитатель может использовать разные варианты игры в зависимости от того, на что направлены игровые действия.

1-й вариант. Действия педагога направлены на детей.

Педагог спрашивает у ребят: «Кто хочет играть со мной? Приглашаю играть всех: Сашу, Павлика, Алену и Виталика. А Ирочка хочет с нами играть? Сейчас я буду печь вам булочки. Испеку булочки — буду вас кормить. Видите, у меня много теста в кастрюле». Показывает большую детскую кастрюлю, наполненную деталями строительного материала - желтыми или красными полусферами). «Булочек много получится, всем хватит. Садитесь вот сюда, на ковер, отдыхайте, а я буду готовить». Воспитатель рассказывает детям так, чтобы им были видны его действия. «Возьму большой лист (крышка коробки от настольно-печатной игры). Буду класть на него булочки. Эту булочку делаю Валюше (берет из коробки одну детальку, производит круговые движения, напоминающие скатывание шарика, и кладет ее на «лист»). Покатаю, покатаю тесто, готова булочка для Валюши. А эту булочку сделаю для Кирюши (называя имена детей, педагог удерживает их внимание

на себе). Вот и все. Никого не забыла. Всем булочки сделала. Теперь их можно печь в духовке». Помещает «лист в духовку» и тут же его вынимает. «Все булочки уже испеклись» (ставит лист на стол, нюхает булочки). «Как вкусно пахнут. Сейчас понарошку попробую одну». Воспитатель показывает, как это надо делать в игре, говорит, что они вкусные, сладкие. Затем угощает каждого ребенка. Спрашивает детей, понравились ли им булочки. Сетует на то, что булочки получились слишком большими и сразу всю не съесть. После этого педагог предлагает тем, кто наелся, положить оставшиеся кусочки на лист, чтобы доесть потом.

Затем воспитатель говорит: «А сейчас давайте поиграем в прятки. Вы будете хитренькими ребятками. Спрячетесь, кто за стул, кто за шкаф, а кто-то даже, может быть, под стол спрячется. Вы спрячетесь, а я буду вас искать. Хотите так поиграть? Сейчас я закрою глаза руками и буду считать, а вы прячьтесь. Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать».

Воспитатель ищет ребят, при этом радуясь, когда кто-нибудь находится. Игру можно повторить два-три раза.

Затем педагог приглашает детей снова покушать булочки, а то все наигрались и уже снова есть захотели. «Хотите кушать булочки?» — раздает детям булочки и говорит: «Вот сейчас доедите булочки — молочка дам вам попить. Кто наелся — кладите остатки вот сюда, на лист, и подходите ко мне. Я молочка вам налью». Каждому воспитатель дает чашечку и наливает воображаемое молоко. Можно предложить детям добавки — вторую чашечку молочка.

В заключение воспитатель переключает детей на самостоятельную игру: «Вы наелись и напились, а теперь идите играть с игрушками».

2-й вариант. Игровые действия детей направлены на воспитателя.

Воспитатель предлагает детям: «Давайте, ребята, будем играть. Очень хочу поиграть с Ромочкой, с Виталиком...». Количество детей, участвующих в игре, может быть любым. Можно играть со всеми детьми или только с теми, кто подойдет к воспитателю. «Я как будто пришла с работы. Устала. И голова что-то болит. Не могу даже приготовить себе еду. А есть очень хочется. Кто мне, ребятки, приготовит что-нибудь покушать?». Ребята отзываются на просьбу воспитателя. «Посмотрите, сколько у меня продуктов, целый ящик. Что же вы мне приготовите? Вот в ящике лежит капуста и морковка (показывает зеленый шарик и красный конус). Можно

суп вкусный сварить. Я знаю, Маша умеет суп варить. Машенька, сваришь мне суп? Вот тебе овощи: капуста и морковка. Вот плита (большой кубик, перевернутая коробка). А кастрюльку сама найдешь, ладно? Саша, сваришь мне картошку? А кто еще будет варить мне картошку? А сколько здесь ягод?! Хороший компот получится! Кто сварит мне компот?».

После этого педагог помогает каждому индивидуально приготовить «еду», показывает детям не более одного-двух игровых действий по приготовлению еды.

Затем воспитатель продолжает: «У кого готова еда, может меня покормить. Я уже руки вымыла и за стол села». «Что же ты, Верочка, мне приготовила? Суп? Наверное, очень вкусный. Можно я попробую? Налей мне, пожалуйста, тарелочку супа. Ой, как вкусно. Суп с морковкой, с капустой. Объединение! Я еще хочу съесть одну тарелку супа. Можно? Спасибо тебе, Верочка, большое-пребольшое. Ты сварила очень вкусный суп». Неважно, если эта процедура затягивается и остальные дети ждут своей очереди кормить педагога. Наблюдение за действиями воспитателя и действиями детей, игровое общение очень интересно им. Оно, несомненно, обогатит их опыт.

После кормления воспитатель выражает благодарность всем детям: «Какие молодцы — меня накормили. Я отдохнула, наелась. Да и голова перестала болеть. Ну, вот, а теперь можно и повеселиться. Хотите потанцевать?» (дети вместе с воспитателем танцуют под музыку).

Воспитатель побуждает детей к самостоятельному принятию игровой цели: «Ой! Что-то я потанцевала и опять есть захотела. Кто меня еще покормит? А чем ты меня будешь кормить, Саша?» Вновь повторяется процедура кормления и выражения благодарности.

Затем воспитатель завершает игру: «Я уже так наелась, что не могу съесть всю кашу, которую ты сварил, Алеша. Еще половина кастрюли осталась. Покорми кашей зайку. Он уже прибежал ко мне, узнавал, кто варил кашу». Педагог может предложить детям заняться другим видом деятельности, дает им, например, карандаши и бумагу и т. п.

3-й вариант. Игровые действия детей направлены на игрушки.

Воспитатель включает детей в игру: «Ребятки, идите скорее все сюда. Посмотрите, кто к нам прибежал». Показывает собачек и предлагает познакомиться с ними, погладить. «Слышите, как они скулят. Давайте

спросим у собачек, может быть, они хотят есть?». Оказывается, что они действительно голодны.

После этого педагог «успокаивает» собачек. Рассказывает им, какие вкусные супы, каши и прочее могут варить наши дети. «Не волнуйтесь, собачки. Видите, как много детей у нас в группе, и все они умеют очень хорошо готовить. Кто суп, кто кашу, кто картошку и даже компот... и яичницу умеют делать. Не переживайте, сейчас мы вас накормим. Ребята, вы хотите приготовить собачкам еду?».

Затем педагог побуждает каждого ребенка к принятию игровой цели: «Вот эта собачка выбрала тебя, Кирюша. Что ты ей приготовишь?». Если ребенок не справляется с поставленной перед ним задачей, воспитатель предлагает ему какой-нибудь свой вариант: «Я догадалась, что больше всего твоя собачка любит суп с косточкой». Собачка в знак согласия лает.

Так, по очереди, каждому ребенку педагог дает по собачке и способствует принятию индивидуальной игровой цели.

Когда все собачки нашли своих хозяев, воспитатель предлагает детям взять необходимые «продукты» из ящиков с предметами-заместителями. Во время того, как ребята готовят еду, педагог спрашивает у детей: «Как себя ведет щенок. Он слушается тебя, Нина, не мешает готовить? А что ты ему варишь? Он любит, чтобы каша была сладкая. Ты положишь в кашу сахар?». «Шарик, ты рад, что тебе Витя варит мясо? Вот здесь сиди и не лезь в кастрюлю, а то еще обожжешься — плита горячая». «Ты знаешь, Витя, твоя собачка такая чистюля. Она, когда покушает, бежит мыть мордочку и лапки. Ты поможешь ей потом умыться?».

Завершая процедуру кормления, педагог говорит: «Ребятки, послушайте, что вам хотят сказать собачки. Они говорят вам спасибо за то, что вы вкусно их накормили». «Собачки говорят, что теперь они захотели спать, что спать они любят на ковриках в тихом уголке за шкафом или под стулом. Вот вам коврики». Дети укладывают собачек.

После этого воспитатель может познакомить детей с нотой игровой целью — игрой в цирк. Шепотом подзывает детей к себе и говорит, чтобы они шли потихоньку, а то вдруг собачки проснутся. Сообщает, что в группу прибежала «мама» собачек. Она хочет показать детям собачий цирк. Спрашивает детей, видели: ли они по телевизору, как выступают собаки в цирке. Рассказывает, как хорошо умеет выступать «мама собачек.

Воспитатель предлагает детям сесть на ковер и посмотреть собачий цирк. Педагог показывает два-три игровых действия с цирковой собачкой. Собака может прыгать через палочку, залезать на башню из кубиков, кувыркаться, считать ребят и т.п. Дети хлопают собачке. Для того, чтобы собачка стала цирковой, наденьте ей на шею красивый «пушистый» воротник.

После выступления «мама» собачек просит разбудить ее щенят и принести их. Воспитатель складывает щенят в коробку. Уносит ее. Собака «прощается» с детьми и «уходит». Воспитатель приглашает ее почаще приходить к детям.

Игра «Семья»

Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

Игровой материал. Куклы, мебель, посуда, ванночка для купания, строительный материал; игрушки-животные.

Подготовка к игре. Наблюдения за работой няни, воспитательницы в группах детей второго года жизни; наблюдение за тем, как мамы гуляют с детьми. Чтение художественной литературы и рассматривание иллюстраций: Е. Благинина «Аленушка», З. Александрова «Мой мишка». Постройка мебели.

Игровые роли. Мама, папа.

Ход игры. Игра начинается с того, что педагог вносит в группу большую красивую куклу. Обращаясь к детям, он говорит: «Дети, куклу зовут Оксана. Она будет жить у нас в группе. Давайте вместе построим ей комнату, где она будет спать и играть». Дети вместе с воспитателем строят для куклы комнату.

После этого воспитатель напоминает им, как можно играть с куклой: носить ее на руках, катать в коляске, на машине, кормить, переодевать. При этом подчеркивает, что с куклой следует обращаться бережно, ласково разговаривать с ней, проявлять заботу о ней, как это делают настоящие мамы.

Затем дети играют с куклой самостоятельно. Когда дети достаточное количество времени поиграли сами, воспитатель организует совместную игру. При организации игры он должен учитывать взаимоотношения мальчиков и девочек. Так, пока девочки кормят кукол, моют посуду, мальчики вместе с педагогом строят из стульев машину и приглашают девочек поехать покататься вместе с куклами.

После этого воспитатель может внести еще одну Куклу — подружку Оксаны, куклу Катю. Педагог знакомит детей с новой куклой, рассказывает, как нужно с ней играть, где обе куклы будут жить.

Игры с двумя куклами уже сами по себе обязывают к совместной деятельности сразу нескольких детей. В это время близость воспитателя, а часто и включение его в игру необходимо. Уже в последующем, когда дети уже несколько раз поиграют в эту игру, воспитателю бывает достаточно только напомнить о возможных ролях, чтобы началась игра: «Дети, кто хочет быть мамой Оксаны? А мамой Кати? А кто хочет быть воспитателем?». Каждый из детей начинает выполнять свои обязанности.

Игра «Куклы»

Цель. Закрепление знаний о разных видах посуды, формирование умения использовать посуду по назначению. Воспитание культуры поведения во время еды. Закрепление знаний о названиях одежды. Закрепление у детей навыка правильно в определенной последовательности раздеваться и складывать свою одежду.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, картинки с изображением элементов картины «Игра с куклой».

Подготовка к игре. Рассматривание иллюстрации «Игра с куклой».

Игровые роли. Мама, повар, няня.

Ход игры. Подготовка к игре начинается с рассматривания картины «Игра с куклой». Дети сидят за двумя-тремя сдвинутыми в линию столами, лицом к воспитателю. Рассматривают картину, называют то, что видят («Купают куклу», «Девочка купает», «Смывает с куколki мыло», «Мальчик держит полотенце, чтобы вытереть куклу»).

После этого воспитатель обращается к детям: «Перед вами картинки (лежат изображением вниз), переверните их. Посмотрите на свои картинки и скажите, у кого ванночка, у кого мыло? у кого колготки?...» Ребенок, нашедший нужную картинку, кладет ее около большой картины.

Вот и помогли мы девочке в белом фартуке. Все приготовили для того, чтобы выкупать куклу».

Педагог предлагает вниманию детей рассказ по этой картине: «Решили дети выкупать куклу. Принесли табуретку, поставили на нее ванночку, налили в

ванночку теплой воды. Рядом, на красную скамеечку, положили зеленую губку и мыло. Раздели куклу. Одежду ее аккуратно разложили на большом стуле, а малюсенькие синие ботиночки поставили под стул. «Сейчас, сейчас, потерпи еще немножко, — уговаривает куклу девочка в белом фартуке. — Смою с тебя мыло, а потом сухо-насухо вытру. Видишь, Илюша рядом стоит, большое белое полотенце в руках держит...».

Воспитатель может использовать различные варианты игр с куклами.

1-й вариант. Кукла Катя обедает.

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кукла Катя сидит за столом. Воспитатель говорит: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочередно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего. По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, ложку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

2-й вариант. Подбери посуду для кукол.

Воспитатель ставит на стол три куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель говорит, как он называется. Потом спрашивает об этом предмете у детей. Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, никому не нужна?». Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне.

После этого педагог спрашивает каждого из детей; кем бы он хотел сейчас быть: поваром, няней или девочкой, собирающейся обедать. Предлагает детям самим поиграть.

3-й вариант. «Кукла хочет спать».

Педагог приносит куклу и говорит, что кукла очень устала и хочет спать, просит детей помочь ей раздеться.

Дети поочередно по указанию воспитателя снимают с куклы одежду и, аккуратно сложив ее, кладут на кукольный стул. Так, один ребенок снимает фартук, другой — платье и т. д. Воспитатель руководит их действиями,

помогая правильно сложить ту или иную часть туалета куклы, показывая, как надо правильно это сделать. Когда кукла совсем разделась (осталась лишь в рубашке), ей надевают тапочки и ведут ее к кровати. Уложив куклу в постель, воспитатель поворачивает ее набок, кладет ее руки под щеку, заботливо укрывает, нежно гладит по голове и говорит: «Спи!» Показав детям, что кукла заснула, воспитатель просит их вести себя тихо и, приложив палец к губам, на цыпочках, вместе с детьми покидает групповую, где спит кукла.

4-й вариант. Куклы проснулись.

На кроватках спят 2 куклы, большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали её? Да, это «кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, "что хочет встать, но сначала надо найти ее одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?». «Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье. Примеряем платье, если маленькое, складываем у кровати Тани. Платье сразу наденем или, сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее белье по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню.

По окончании этой игры одетая с помощью детей кукла здоровается с каждым из детей, благодарит каждого, из них за помощь, ласково гладит по голове, весело пляшет для детей, которые хлопают в ладоши и затем благодарят куклу за пляску.

При последующем проведении этой игры воспитатель побуждает детей играть самостоятельно.

Педагог должен обращаться с куклами, как с живыми существами. Так, если куклу роняют, воспитатель жалеет ее, успокаивает, чтобы не плакала, просит детей приласкать, успокоить и пожалеть куклу.

На прогулке воспитатель заботится о том, чтобы кукле не было холодно, чтобы она не замерзла: он аккуратно поправляет ее шапочку или шарфик, заботливо смотрит, не дует ли под одеяло, которым завернута кукла. Во время кормления следит за тем, чтобы ее не обжечь: остужает пищу.

Воспитатель включает кукол в жизнь детей, делает участниками детской жизни. Так, кукла, сидя на стуле, смотрит, как дети занимаются или едят,

хвалит, кто быстро и аккуратно ест, кто внимателен на занятии. Утром кукла здоровается с детьми и смотрит, как ребята одеваются и умываются, а вечером, перед тем как детей забирают, куклу раздевают и укладывают в кровать, прощаются с ней, гасят свет и на цыпочках уходят.

Игра «Шоферы»

Цель. Ознакомление детей с профессией шофера. Научить детей устанавливать взаимоотношения в игре.

Игровой материал. Разнообразные машины, строительный материал, рули, светофор, фуражка регулировщика.

Подготовка к игре. Наблюдения за машинами на улице, целевые прогулки к автопарку, бензоколонке, автогаражу. Рассматривание картины «Автобус». Разучивание стихотворения А. Барто «Грузовик». Игра-занятие «Шоферы уходят в рейс». Наблюдение за играми старших детей и совместные игры с ними. Разучивание подвижной игры «Воробышки и автомобиль». Чтение и рассматривание иллюстраций: «Наша улица», рассматривание фотографий из серии «Маленькие шоферы». Постройка гаража из строительного материала.

Игровые роли. Шофер, механик, бензозаправщик.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с прогулки по улице и наблюдений за машинами. В ходе наблюдений внимание детей педагог обращает на разнообразие машин, на то, что перевозят машины.

После прогулки в беседе с детьми воспитатель задает им следующие вопросы: «Какие машины вы видели на улице? Что везли машины? Как называется человек, который управляет машиной? Кто регулирует движение на улицах? Как пешеходы переходят улицу?».

Затем воспитатель предлагает детям поиграть в шоферов, взяв на себя роль регулировщика. Дети рисуют на земле дорогу с перекрестками и проезжей частью. Мальчики — «шоферы» «едут по мостовой», придерживаясь правой стороны улицы. Девочки - «мамы» с колясками гуляют по тротуару. Переходить дорогу разрешается только на перекрестках и только на зеленый свет светофора.

В последующей работе педагог знакомит детей с тем, что машины заправляются бензином. Дальнейшее уточнение и систематизация знаний позволяет детям в играх с машинами выделять три-четыре роли: шофер, механик, бензозаправщик.

При последующем проведении игры воспитатель может предложить детям послушать рассказ куклы-шофера: «В автопарке (гараже) работает много шоферов. Все они дружны между собой. Есть у них одно очень хорошее правило - никогда не оставлять товарища в беде, помогать всем и во всем: знакомым или незнакомым любому шоферу. Вот едет, например, шофер и видит, что впереди на дороге стоит машина. Он обязательно остановится и спросит, что случилось, и непременно поможет: отолет из своей машины немножко бензина, поможет заменить колесо или просто возьмет на прицеп и довезет до гаража. Вот как дружно живут наши шоферы».

Затем воспитатель предлагает детям поиграть самостоятельно в игру «Как будто шоферы уходят в рейс».

В следующий раз игру можно начать с прочтения рассказа «Как машина зверят катала».

«Стоит на дороге машина. Сама синяя, кузов желтый, колеса красные. Красивая машина! Увидели ее лесные звери, остановились, смотрят. Ай, да машина! Хороша машина!

Любопытная белочка подбежала поближе. Заглянула в кузов. Нет никого! Прыгнула белочка в кузов, а машина-то и поехала: вперед-назад, вперед-назад.

Подъехала машина к зайчику, загудела: бип-бип-бип!

Прыгнул в машину зайчик. И опять машина поехала: вперед-назад, вперед-назад.

Подъехала машина к медвежонку, загудела: бип-бип-бип!

Влез медвежонок в кузов. Поехала машина: вперед-назад, вперед-назад. Белочка, зайчик и медвежонок рады!

Влез в кузов ежик. Поехала машина: вперед-назад, вперед-назад. Ура!

Накатались малыши, устали.

Первой из машины выпрыгнула белочка, за ней ...?— зайчик. Потом вылез ...?— медвежонок. А ежик — он ведь прыгать не умеет — никак не может слезть. Расстроился! Медвежонок, вот умница-то, вернулся и протянул ежику лапу. Воспитанные люди и звери всегда помогают друг другу.

Только ежонок вылез из машины, она и уехала. «До свидания, синяя машина! Спасибо тебе!» — закричали ей вслед зверята».

После прочтения рассказа воспитатель может предложить детям самостоятельно покатать игрушки в машинах.

Игра «Поездка»

Цель. Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал. Строительный материал, куклы, игрушки-животные, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Наблюдение на прогулке за транспортом, экскурсия в автопарк, в порт, в аэропорт, на вокзал. Чтение стихотворений и рассказов о транспорте. Изготовление из строительного материала машины, самолета, парохода, поезда, лодки, автобуса и др.

Игровые роли. Машинист, шофер, пассажир.

Ход игры. Воспитатель может использовать разные варианты игры в зависимости от того, на что направлены игровые действия.

1-й вариант. Игровые действия воспитателя направлены на детей.

Воспитатель начинает игру: «Сейчас буду строить что-то очень интересное. Кто хочет мне помогать? Принесите, пожалуйста, большие кубы (модули). Вот эти большие круги. Молодцы, спасибо! А теперь принесите мне, пожалуйста, много стульчиков, они тоже пригодятся. Кажется, все готово, можно начинать строить. Знаете, что я хочу вам построить? Машину. Такую большую... С колесами, с кузовом. Построю машину и буду катать моих ребят. Хотите, чтобы я вас покатила на машине?» Воспитатель строит машину и комментирует свои действия. «Сначала построю кабину (берет стулья). Кабина готова. Теперь сделаю руль. Буду рулить. Машина поедет, повезет Сашу, Марину, Вадика... Руль тоже уже готов. Буду делать кузов. Поставлю стульчики вот так, чтобы детям было удобно сидеть, кузов сделаю большой, чтобы все уместились. Осталось только приставить колеса. Все. Машина готова. Ну-ка, садитесь, мои хорошие, в машину, сейчас поедем. Это место для Кати. А это для Пети... Все сели удобно? Можно заводить машину? Чик-чик, мотор включила. А знаете, куда я вас сейчас повезу? В магазин за игрушками. Би-бип! Поехали. Чшш-ш-ш! Остановка. Приехали в магазин. Сейчас я открою дверь. Выходите. Вот магазин (воспитатель показывает на шкаф с игрушками, которые заранее необычно расставлены и одеты: у кого-

то привязан бант, у кого воротничок, юбочка новая и т. п.). Много в магазине игрушек. Они вам нравятся? Давайте будем покупать игрушки. Зайчика куплю Ванюше. А тебе, Оленька, какую игрушку купить? Ну, вот, кажется, всем купили игрушки. Хорошие игрушки я вам купила? Всем нравятся? Тогда садитесь в машину, поедem назад, в группу. Би-бип! Поехали...».

По дороге педагог делает остановку, покупает в магазине «бутылку» лимонада, угощает детей, стаканчик предлагает сделать из кулачка. Показывает, как можно пить из такого стаканчика. «У кого есть такие же стаканчики? Подставляйте. Буду наливать вам лимонад. Кто еще хочет лимонада? (Тем, кто отказывается пить из стаканчика, дает игрушечную чашку). Все попили? Теперь давайте угостим лимонадом игрушки. Кто попил, может садиться в машину. Все сели? Би-бип. Поехали. Чшш-ш-ш. Приехали в группу. Можно идти играть. Покажите своим игрушкам, где им можно спать, варить обед, а я буду машину чинить. Захотите снова покататься на машине, приходите ко мне. Я вас еще куда-нибудь повезу».

Если после предложения воспитателя у детей появится желание снова сесть в машину, игра продолжается.

При последующем проведении игры воспитатель выясняет вместе с детьми, куда еще можно возить детей и зачем. Выясняется, что детей можно возить: на море или речку, в лес, чтобы купаться, играть в воде, походить по мостику; в зоопарк, познакомиться с рыбками, китом, поискать что-нибудь интересное; в лес, чтобы собирать грибы, ягоды, цветы, познакомиться со зверушками, покормить их, сходить в гости к ежику, посмотреть, как живут зверушки, построить им домики, приготовить им еду, покормить их, погулять с ними; в цирк, чтобы научить зверей разным цирковым трюкам: прыгать через палочку, через яму, с кубика на кубик, пролезать в обруч, ходить по доске, петь, скулить, гавкать, наряжать зверей, выступать; в магазин, чтобы купить новые игрушки; в гости к разным лесным зверушкам, к куклам, к тете Гале (помощнику воспитателя) и т. д. Также педагог может выяснить вместе с детьми на каком транспорте можно ехать: на самолете, на пароходе, на поезде, на лодке, на электричке, на машине, на автобусе, на такси.

2-й вариант. Игровые действия направлены на воспитателя.

Педагог включает детей в игру. «У меня есть рули (показывает разные предметы, которые могут заменить рули). Кто хочет поехать на машине, получите рули». «Вот тебе руль, Вадик. Куда ты поедешь? А что мне

привезешь? Катюша, а ты куда поедешь? Тоже в магазин? Хорошо. А что ты мне купишь в магазине? Конфеты? А за конфетами уже Вадик поехал. Давай ты что-нибудь другое мне привезешь? Хлеб? Молодец, правильно. А то у нас на обед хлеба нет». Если воспитатель видит, что ребенок затрудняется в выборе цели, нужно предложить ему свою: «Саша, привези мне, пожалуйста, кирпичи. Я буду своей собачке строить будку. Ей негде жить. Видишь, она вон там, в уголке, сидит и горюет».

После этого воспитатель показывает детям, как из стульчика сделать машину.

Когда дети привезут педагогу продукты, вещи и т. д., он обязательно должен поблагодарить детей за доставку.

«А теперь давайте все вместе поедem на машинах в цирк, посмотрим, как выступает мишка». Воспитатель показывает детям выступление игрушечного мишки. Затем дети на машинах «возвращаются» в группу.

3-й вариант. Игровые действия детей направлены на игрушки.

Воспитатель включает детей в игру и ставит перед ними игровую цель: «Сейчас я буду строить кукольный театр. Мне нужны помощники. Кто будет привозить мне игрушки?». Далее воспитатель побуждает к самостоятельному поиску предмета-заместителя и способов реализации игровой цели. «Найдите себе машины и возите мне игрушки. Я буду говорить вам, какие игрушки мне нужны для кукольного театра. Вовочка, привези мне, пожалуйста, зайку. А ты, Лариса, — куклу Дашу. А Виталик привезет детский столик...». Педагог называет те игрушки, строительный материал и прочее, что понадобится для устройства театра. Показывает место, куда можно класть игрушки. Дети возят игрушки, а воспитатель устраивает сцену кукольного театра. Показывая детям кукольное представление, педагог старается в спектакле и при устройстве сцены обязательно использовать все, что привезли дети.

На спектакль воспитатель может предложить детям привезти своих друзей: кукол, медвежат и др.

После спектакля дети развозят все на место. Педагог их непременно благодарит за помощь. Предлагает поиграть с друзьями, которых они пригласили на спектакль. Напоминает, что их гости тоже любят кататься на машине.

Затем дети переходят к самостоятельной игре.

4-й вариант игры. Этот вариант можно использовать для приобщения детей к порядку.

Воспитатель приглашает детей в увлекательное путешествие на поезде. Он ставит друг за другом 3-4 стульчика-вагончика и предлагает занять места в поезде. Дети берут дополнительные стульчики, пристраивают их к уже поставленным, и вот — длинный поезд готов к путешествию. В это время воспитатель подбирает с пола различные игрушки и произносит: «Мишка, что ты грустишь? Ты хочешь на поезде прокатиться. И ты зайчик, к матрешка, и кукла Даша». Дети готовы помочь своим маленьким друзьям-игрушкам. Они быстро разбирают их и бережно усаживают на свои колени. «Ребята, — продолжает воспитатель, — в пути мы увидим много интересного и забавного. Посмотрите внимательно, хорошо ли будет видно вашим маленьким друзьям: белочке, зайчику, Маше. Поинтересуйтесь у них. Если им ничего не видно, то посадите их поудобнее. Ну, а теперь - в путь!».

В «пути» воспитатель описывает детям 2—3 воображаемые картинки за окном: «Смотрите, смотрите! Вон два маленьких козленка дерутся, бодаются. А может быть играют. Забавно. А сейчас мы переезжаем речку, едем по длинному мосту. А по речке лодочка плывет. Вы видите? А теперь мы въехали в густой лес. Что вы здесь видите? А я вижу белочку. Она скачет по ветвям, хочет наш поезд догнать. Но куда ей. Мы быстро едем. До свидания, белочка. (Дети и воспитатель машут воображаемому персонажу рукой). Ну, а теперь мы возвращаемся домой. Приехали. Воспитатель предлагает детям выйти из вагончиков. «Вот мы и дома. Но что это? — восклицает педагог. — Дети, пока мы с вами путешествовали, у нас в группе кто-то побывал, все разбросал, раскидал. Ну и беспорядок! Кто бы это мог быть? Вы не знаете?». Дети осматриваются кругом. «Я догадалась, кто это, — продолжает воспитатель. — Это хитрые шалунишки. Если они появляются где-то, то это просто беда. Никакого житья от них не будет. Все всегда будет валяться, теряться, пачкаться. Вместе с ними жить невозможно! Надо скорее от них избавляться! Вы со мной согласны? Что же нам тогда надо делать с ними, вы не знаете?». Дети дают советы. Воспитатель внимательно их выслушивает и вдруг радостно восклицает: «Вспомнила! Когда я была маленькой, моя бабушка рассказывала мне про хитрых шалунишек и про то, как от них избавиться. Шалунишки не любят порядок и чистоту. И если все быстро убрать по местам, они мгновенно исчезнут. Прогоним шалунишек? Конечно. Итак, начали!».

Дети разбегаются по групповой комнате и начинают наводить порядок. Воспитатель им помогает. Поддерживать интерес и темп уборки он может с помощью:

— рифмовок («Мы игрушки убираем, шалунишек прогоняем, шалунишки никогда не воротятся сюда» и т. п.);

— обращений к детям («Внимательнее ищите следы шалунишек. Где непорядок, значит, там поселились шалунишки». «Мне кажется, один из шалунишек прячется среди книг, так они все разбросаны» и т. п.);

— поощрений («Ай-да, Миша! Ай-да, молодец! В таком порядке кубики укладывает. Теперь я уверена, что сюда ни один шалунишка и носа не покажет». «Таня, какая ты умница! Я бы никогда не догадалась под кукольную кроватку заглянуть. А там оказались тарелки, ложки и даже платье кукольное? Ну а теперь здесь полный порядок!»).

После уборки игрушек воспитатель и дети удовлетворенно оглядывают свою группу. Воспитатель подводит итог проделанной работы: «Вот теперь — совсем другое дело! Если бы не вы, то никогда нам от хитрых шалунишек не избавиться. А теперь я уверена, что вы не пустите их к нам. Я права?».

Игра «Поезд»

Цель. Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал. Строительный материал, игрушечный поезд, картинка с изображением поезда, руль, чемоданчики, сумочки, куклы, игрушки-животные, матрешки, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Наблюдение на прогулке за транс-портом, экскурсия на вокзал. Чтение стихотворений и рассказов о поезде. Изготовление из строительного материала поезда. Изготовление совместно с воспитателем билетов, денег. Лепка пищи, которую ребята берут с собой в дорогу.

Игровые роли. Машинист, пассажиры.

Ход игры. Подготовку к игре педагог начинает с показа детям настоящего поезда.

Следующий этап подготовки к игре - обыгрывание с детьми игрушечного поезда. Воспитателю вместе с детьми надо построить рельсы (выложить их из строительного материала), мост, платформу. На платформе поезд будут

ждать, матрешки, которые потом поедут на нем кататься или на дачу, и т. д. В результате обыгрывания игрушки дети должны понять, что и как можно с ее помощью изобразить, научиться играть с ней.

После этого педагог знакомит детей с изображением поезда на картинке, открытке. Необходимо внимательно рассмотреть с детьми картинку, сравнить ее с игрушкой, обратить внимание детей на самое существенное в этом рисунке.

И, наконец, последний этап в этой подготовке — обучение детей подвижной игре в «поезд». При этом должна быть использована картинка, которую надо соотнести с построением детей, изображающим поезд, для того, чтобы дети поняли, что каждый из них изображает вагон, стоящий впереди — паровоз. Двигаясь, поезд должен гудеть, вращать колеса, то ускорять, то замедлять свой ход и т. д. И лишь после того, как эта подвижная игра будет усвоена детьми, можно приступить к обучению их сюжетной игре на эту тему.

Педагогу надо приготовить руль для машиниста, поставить один за другим, стульчики. Объяснив детям, что это и есть поезд, надо рассадить ребят по местам, раздать им кукол, мишек, чемоданчики, сумочки, машинисту вручить руль предварительно показав всем детям, как управлять поездом. Затем воспитатель прощается с детьми, они, в свою очередь, машут руками, и поезд отправляется в путь.

Дальнейшее руководство этой игрой должно быть направлено на ее усложнение. После экскурсии на станцию игра должна быть изменена: в ней отражаются новые впечатления и знания, подученные детьми во время экскурсии. Так, пассажиры должны будут уже покупать билеты, у них появляется цель поездки (они едут или на дачу, или, наоборот, с дачи в город), которая определяет собой их поступки (в зависимости от цели поездки они или собирают в лесу грибы, ягоды, рвут цветы, или загорают и купаются в реке, или идут на работу и т. д.). В игре появляются роли, Так, кассир продает билеты, контролер их проверяет, проводник рассаживает пассажиров по «местам и следит за порядком в вагоне, дежурный по станции отправляет поезд, помощник машиниста смазывает поезд и следит за его исправностью и т. д. Можно также привлечь детей к изготовлению игровых атрибутов: делать билеты, деньги, лепить пищу, которую берут с собой в дорогу и т. д.

Воспитателю не следует объединять для совместных игр более трех детей. Однако в том случае, если у большого количества детей появляется желание

играть вместе, если игра от этого обогащается, нельзя этому препятствовать. Прежде всего педагогу надо помочь детям договориться и совместно действовать.

игра «У врача»

Цель. Ознакомление детей с деятельностью врача, закрепление названий медицинских инструментов. Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал. Фотографии, иллюстрации, картины, куклы, игрушки-животные, строительные материалы, халат и шапочка врача, медицинские инструменты (набор).

Подготовка к игре. Прогулки к поликлинике, к пункту скорой помощи, экскурсия в аптеку, в медицинский кабинет детского сада. Игры-занятия «Кукла заболела», «Выздоровление куклы и встреча с детьми», «Лесная больница». Рассказ воспитателя о том, как в другом детском саду играют во «врача». Чтение отрывка из произведений В. Маяковского «Кем быть?», К. Чуковского «Айболит», Я. Райниса «Кукла заболела» (книга «На взморье»). Просмотр мультфильма «Айболит». Рассматривание альбома, изготовленного детьми совместно с воспитателем на тему «Мы играем во «врача». Лепка не тему «Угощение заболевшей кукле», конструирование кровати для куклы.

Игровые роли. Врач, медсестра, мама, папа.

Ход игры. Игру во «врача» воспитатель может начать с игры-занятия. Утром педагог обращает внимание детей на то, что кукла долго не встает, и дети предполагают, что она, видимо, «заболела». Вызывают врача или медсестру детского сада. Он осматривает «больную», ставит диагноз: «Кукла простудилась, ее необходимо положить в больницу». При осмотре врач комментирует свои действия: «Сначала измерим температуру, подайте, пожалуйста, термометр. Температура 38 градусов. Да, Светлана больна. Надо посмотреть горло. Горло красное. Конечно, она простудилась». Врач, написав свое заключение, просит воспитателя отнести куклу в «больницу» (медицинский кабинет).

Через несколько дней воспитатель сообщает детям, что Светлана уже поправляется и завтра ее выпишут. Можно предложить детям подготовить все необходимое для встречи Светланы. Дети застилают чистую постель,

приготавливают ночную сорочку, на тумбочке возле кровати ставят чашку для воды. И вот Светлану «выписывают» из «больницы», медсестра еще несколько раз приходит к детям, показывает, как нужно ухаживать за выздоравливающей: не позволять ей пить холодную воду и ходить босиком, аккуратно и тепло одевать на прогулку.

При последующем проведении игры воспитатель спрашивает детей, кто хочет взять на себя роль врача или медсестры. Желающему ребенку педагог одевает белый халатик, шапочку и предлагает полечить заболевшего мишку. Воспитатель должен давать детям проявлять инициативу и творчество в игре, поэтому педагог оказывает ребенку помощь, только при затруднении.

Также при проведении этой игры воспитатель может пригласить в гости к малышам старших детей. Накануне воспитатель должен объяснить старшим детям цель их прихода: развивать сюжетно-ролевые игры, в данном случае игру во «врача». Совместные игры младших детей со старшими бывают более непосредственными, чем игры с воспитателем. В общении младших и старших детей' на первом месте стоит игровая задача, которая легко и естественно воспринимается детьми четвертого года жизни как собственная.

Вот, например, какая игра может получиться у играющих.

Играют двое детей: малыш (3 года), дошкольник (6 лет).

Дошкольник: Давай играть во «врача». Малыш: Давай.

Дошкольник: Я — врач. (Он надевает халат, шапочку, берет фонендоскоп, шприц, шпатель, бумагу, карандаш, садится за стол. Все делает спокойно, серьезно).

Дошкольник: Бери куклу и приходи с ней на прием. Малыш с «сыном» приходит на прием к врачу. Здоровается.

Дошкольник: Садитесь, пожалуйста. Что с вашим сыном? Что у вас случилось?

Малыш: Он кашляет... Горло у него болит. «Врач» осматривает куклу, выслушивает ее, делает укол (шприцем без иглы). При этом говорит, что это раз — и все. Потом выписывает рецепт, отдает «папе» со словами: «Будете давать по чайной ложке три раза в день. До свидания.

Малыш: До свидания.

После окончания игры старший ребенок побуждает малыша попробовать быть врачом. Сначала дошкольник, показывая на медицинские инструменты, берет каждый по очереди и спрашивает' малыша, что это такое и для чего оно нужно. После этого дошкольник берет зайку и приходит на прием к маленькому врачу. По ходу игры, когда у малыша возникают трудности, дети могут на время меняться ролями.

В следующий раз воспитатель может предложить детям инсценировку рассказа «Звери болеют». Воспитатель заранее бинтует у игрушечных зверушек лапы, шею, голову, хвост и т. п. Надевает белый халат и белый колпак и объявляет, что будет лечить больных зверей. Ведет диалог с игрушкой:

— Добрый день, тигренок. Что случилось?

— Я сунул лапу в дверь, и дверь мне лапу прижала. Лапа очень болит. О-о. Помогите, спасите!

— Помогу. У меня есть чудесная мазь.

Педагог смазывает лапу, при этом показывает и объясняет детям, как это лучше сделать. Укладывает тигренка на коврик, чтобы он отдохнул.

Вскоре в числе больных окажутся не только игрушки, но и дети. Надо полечить и их! Затем педагог предлагает одному из детей побывать в роли доктора.

Играя с игрушками-животными, дети могут развивать сюжеты «Лесная больница», «Айболит» и др.

Игра «Строители»

Цель. Ознакомление детей с трудом строителей. Обучение, детей устанавливать взаимоотношения в игре.

Игровой материал. Строительный материал, машины, куклы, игрушки-животные.

Подготовка к игре. Экскурсия на стройку, встреча -беседа со строителями, наблюдения за трудом строителей. Наблюдения за играми детей подготовительной группы. Игра-занятие «У кукол новоселье» (постройка мебели). Рассматривание картин «Строим дом», «Дети играют в кубики». Чтение стихотворения «Плотник» из книги Е. Тихеевой «Игры я занятия

малых детей». Чтение произведения С. Баруздина «Кто построил этот дом». Рассматривание фотографий из серии «Маленькие строители». Конструирование гаража, домика, дорожки. Рисование на тему «Забор», «Дом».

Игровые роли. Шофер, строитель, новосел.

Ход игры. Игру можно начать со встречи со строителями. Они расскажут о своей работе, значении их труда для общества: строители сооружают новые дома, строят театры, школы, магазины, детские сады, чтобы детям и взрослым было где учиться, покупать продукты, и т. д.

После этого воспитатель может провести экскурсию на стройку, предварительно организовав ее. На экскурсии воспитатель обращает внимание детей на то, как строят дом: из кирпича, панелей, блоков; на то, как работает бульдозер, экскаватор, подъемный кран; на то, как слаженно работают все рабочие. Также на стройке дети могут наблюдать работу шоферов, каменщиков, штукатуров, сантехников и др.

В группе с целью уточнения знаний о строителях воспитатель может организовать рассматривание альбомов, фото-, графий, иллюстраций из журналов на тему строительства.

Затем педагог Может предложить детям рассмотреть картину «Дети играют в кубики».

Воспитатель предлагает вниманию детей картинку, рассказывает, что на ней изображено. Объясняет: «Девочка сделала большие красивые ворота». Спрашивает, нравятся ли детям эти ворота, уточняет, какие они: «Ворота желтые, а сверху красные».

Дети рассматривают красную башню, которую построил мальчик, мальчика в полосатой рубашке, который привез на грузовике кубики.

В заключение дети слушают следующий рассказ.

«Хорошо играть в кубики. Интересно! Мальчик в черных штанишках построил высокую башню. Красивая получилась башня! Снизу желтая, вершина острая, красная. Девочка помогает ему. Она ворота сделала. Мальчик в полосатой рубашке - шофер. Бип-бип! - сигналил он детям. — Я вам еще кубиков привез».

Закончив рассказ, воспитатель приглашает детей подойти к картине. Еще раз повторяет ее описание, приветствуя попытки детей договаривать слова.

После этого педагог предлагает детям распределить роли и поиграть в игру «Стройка». Если дети затрудняются, то он спрашивает: «Кто хочет быть строителем и построить для куклы Тани дом? А кто хочет быть шофером, чтобы привезти нужные материалы для постройки дома? и т. д.». Затем воспитатель дает возможность детям играть самостоятельно.

При последующем проведении игры воспитатель может предложить детям поиграть в игру «У Тани новоселье», где дети сами должны придумать и избрать себе роли.

Игра «Лиса»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, булочки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками лисы по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про лису.

Игровые роли. Лиса, лисята.

Ход игры. Воспитатель обращается к детям: «Давайте играть. Я буду Лисой. У меня острые ушки (показывает). Видите, какие. А пушистый большой хвост видите? (показывает движением руки воображаемый хвост). Красивый у меня хвост?». Затем Лиса кратко рассказывает, где живет, что ест и чем любит заниматься (играть с лисятами, ловить мышей и пр.).

Обрисовав внешний облик лисы, ее привычки и нрав, воспитатель переходит к самому главному моменту — побуждает детей к вхождению в образ лисят. Вот как это выглядит: «Скучно мне одной. Нет у меня деток - маленьких лисят с пушистыми хвостиками. Выросли они, стали большими и убежали в лес. Были бы у меня лисята, я бы их своим хлебушком угостила, фантики подарила. Видите, сколько их у меня. Кто хочет быть моим лисенком?». Кто-то захотел быть лисенком - хорошо! Ну, а тех, кто не захотел играть - принуждать ни в коем случае не следует. Пусть эти дети занимаются тем, чем им хочется. Воспитатель продолжает играть дальше с желающими.

«Лисята, покажите ваши ушки. А хвостики у вас есть? (воображаемые)». Возможно, кто-то из детей прицепит сзади прыгалку. Другие тоже могут захотеть сделать хвостики. Не спешите им на помощь. Пусть они попробуют

справиться с этим сами. Такая самостоятельность будет только на пользу. Самое главное уже произошло — ребенок вошел в образ. Он стал «другим» в своем воображении.

Затем педагог обязательно должен похвалить детей, угостить лисят Лисичкиным хлебушком (для начала можно угостить настоящей булочкой), позже использовать предмет-заместитель, отламывая воображаемые кусочки и приговаривая: «Этому лисенку дала, и этому дала, и этого лисенка не забыла. Лисята, посмотрите на этого лисенка. Правда, он рыженький? Угощайся, Рыжик, хлебушком. А теперь оттопырьте, лисята, кармашки и закройте глазки. Я вам что-то положу туда по секрету» (раскладывает по кармашкам фантики).

Дальше педагог может продлить игру в разных направлениях (все будет зависеть от его творчества), но только при условии, что этого хотят дети, что у них сохранился интерес к игре. Можно пойти в лес, поискать общую норку, где лисята будут прятаться от дождя, складывать свои запасы. На участке можно собирать веточки и листья, чтобы устроить теплую норку, грибы, ягоды (предметы-заместители: камешки, цветки клевера и пр.).

Игру в лисят воспитатель может, например, закончить так, обращаясь к детям: «Лисята, ваша мама - лиса с базара пришла, вам игрушки принесла (куклы, машинки, разные мозаики и любые другие интересные для ребенка предметы: пластмассовые бутылочки с завинчивающимися пробками, шариковые ручки, крупные болтики для мальчиков, коробочки от духов для девочек и т. п.). Бегите ко мне, буду подарки раздавать. Ну, вот, всем раздала. Можно всем заняться делом. Потом пойдём гулять».

Игра «Медвежата»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Конфеты, фрукты, пироги.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками медведя по картинкам, иллюстрациям. Чтение стихов и рассказов про мишку.

Игровые роли. Медвежата.

Ход игры. Предлагая детям игрушки, конфеты, фрукты, пироги и т. п., воспитатель говорит: «Посмотрите, ребятки, какой большой вкусный пирог испекла медведица и прислала к нам в группу. Она подумала, что у нас в группе есть медвежата — сладкоежки, которые обожают вкусные пироги, и

решила угостить их. Кто у нас медвежонок? Кому медведица испекла сладкий пирог? Ты медвежонок, Саша? А где твои лапки, медвежонок? А шерстка у тебя есть, медвежонок? Как много медвежат у нас в группе. Хорошие медвежата! Пора раздавать им пирог!».

Затем воспитатель предлагает медвежатам встать вокруг большого стола (сделанного из сдвинутых столов) и посмотреть, как будет она торжественно разрезать пирог на равные части, чтобы всем досталось поровну. Таким образом может проходить обычный полдник. Раздавая пирог, воспитатель приговаривает: «Этому медвежонку кусочек пирога и этому. Всем медвежатам поровну делю пирог медведицы. Всем медвежатам хватило пирога? Ешьте на здоровье!».

Игра «Кошка»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками кошки по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про кошку и котят.

Игровые роли. Кошка, котята.

Ход игры. Воспитатель может начать игру с чтения рассказа В. Гербовой «Про девочку Катю и маленького котенка».

«Вышла Катя гулять. Подошла к песочнице и стала делать куличики. Много куличиков испекла. Устала. Решила отдохнуть и села на скамейку. Вдруг слышит: мяу-у-у. Котенок мяукает: тоненько так, жалобно. «Кис-кис-кис», — позвала Катя. И из-под скамейки вылез черненький пушистый комочек. Взяла Катя котенка на руки, и он замурлыкал: мурры-мурр, мурры-мурр. Пел-пел и уснул. А Катя сидит тихо, не хочет котенка будить.

- Я тебя ищу, ищу! — сказала бабушка, подходя к Кате. — Чего притихла?

— Ц-ц-ц, — Катя приложила палец к губам и показала на спящего котенка.

Потом Катя с бабушкой обошли всех соседей, чтобы узнать, не потерялся ли у кого-нибудь маленький черный котенок, который умеет звонко мурлыкать. Но котенок оказался ничейным. И бабушка позволила Кате взять его домой».

После этого воспитатель может побеседовать с детьми о котятках.

Затем предлагает детям поиграть. «Я буду кошкой. У меня пушистая шерстка и мягкие лапки (показывает). У меня длинный хвост и маленькие ушки (показывает воображаемый хвост, а потом ушки). Я люблю лакать молочко, сметану. Обожаю ловить мышек. Больше всего на свете я люблю играть с клубочками из ниток или с мячиком. Закатится мячик под стул, а я достаю лапкой. И еще... Я люблю играть со своим хозяином Петей. Он бежит от меня с бумажкой на ниточке, а я ловлю бумажку. Поймаю бумажку, и Петя гладит меня по спинке, умницей называет. Мне нравится, когда меня ласкают, и я мурлычу: мур-мур. Да вот беда. Уехал мой хозяин Петя к бабушке. Теперь я скучаю. Не с кем мне играть. И котят у меня нет. Вот были бы котята, я бы поиграла с ними. Мы ползали бы по лесенкам, побегали за мячами и намяукались бы вдоволь. Мяу-мяу, хочу, чтобы у меня были котята. Кто хочет быть моими котятами?».

Когда ребята войдут в образ котят, воспитатель говорит: «Котята, покажите ваши ушки. А хвостики у вас есть? (воображаемые) А что вы любите кушать? Как вы любите играть? Как вы мяучите?».

Затем педагог обязательно должен похвалить детей. Угостить котят молочком, используя вымышленные чашечки (ладошки вместе), приговаривая: «Этому котенку налила, и этому налила, и этого котенка не забыла. Котята, посмотрите на этого котенка. Правда, он рыженький? Угощайся, Рыжик, молочком».

Дальше педагог может продлить игру в разных направлениях (все будет зависеть от его творчества), но только при условии, что этого хотят дети, что у них сохранился интерес к игре. Можно пойти на улицу, поиграть «со своим хвостом», «помяукать», кто громче, и т. д.

Завершить игру можно так. Воспитатель говорит, что мама кошка была в игрушечном магазине и принесла вам подарки. «Бегите ко мне, буду подарки раздавать. Ну, вот, всем раздала. Можно всем заняться делом. Потом пойдем гулять».

Игра «Лошадка»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, султанчики, картинки, иллюстрации.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками лошадки по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про лошадку и жеребят.

Игровые роли. Лошадка, жеребята.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть и берет на себя роль цирковой лошадки: «Я цирковая лошадка. У меня есть копыта. Вот они. Посмотрите, как я ими бью. А это мой пышный хвост (показывает воображаемый хвост). Вот грива. Вам стригут волосы? Мне тоже стригут гриву и хвост, чтобы они были красивые. Когда я выступаю в цирке, мне надевают на голову султанчик, вот такой (показывает, но не надевает). Посмотрите, какие красивые лошадки в цирке (показывает картинку). В цирке меня учат красиво скакать (воспитатель показывает). А как я прыгаю через бревно, показать? Я и танцевать умею. Когда выступление заканчивается, я делаю всем поклон (показывает). Больше всего я люблю выступать перед маленькими ребятишками, они хорошо умеют хлопать. А когда все уйдут из цирка, я остаюсь, потому что живу в цирке. Ем травку (сено), хлебушек и отдыхаю после выступления. Жаль, что у меня нет деток — маленьких жеребят. Если бы у меня были жеребятки, я бы научила их выступать в цирке. У меня даже есть красивые султанчики для жеребят. Кто хочет быть моим жеребенком?». Ребята берут на себя роли жеребят. Педагог продолжает дальше: «А где у тебя, жеребеночек, копыта? Покажи, как ты умеешь бить копытами. А хвост есть у тебя? Тебе стригли хвостик, жеребеночек? Ты хочешь выступать в цирке? Примерь на голову султанчик и станешь настоящей лошадкой». Далее игра проводится аналогично игре «Лиса».

Игра «Ежика»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, иллюстрации.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками ежа и ежат по картинкам, иллюстрациям Чтение стихов и рассказов про ежа и ежат.

Игровые роли. Ежика, ежата.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть и берет на себя роль ежихи: «Я буду ежихой. У меня колючие иголки и длинненький носик, на конце с черной пипочкой. Лапки у меня хоть и маленькие, но бегаю быстро.

Живу я в норке. Умею прятаться от лисы. Свернусь в клубок — ни головы, ни ножек не видно и лежу себе на лесной тропинке. (Можно показать иллюстрацию, где лиса пытается лапой дотронуться до свернувшегося в клубочек ежа). Она ходит, ходит вокруг меня и никак не может меня схватить. Клубочек-то весь в острых иголках. Лиса даже лапой боится до меня дотронуться. Вот только плохо — живу я одна. Нет у меня ежат. Скучно мне. Кто хочет быть моим ежонком?». Далее игра проводится аналогично игре «Лиса».

Игра «Воробьях»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль птиц.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками воробья по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про воробьев.

Игровые роли. Воробьях, воробьята.

Ход игры. Игру воспитатель может начать с наблюдения за воробьем на улице: «Посмотрите, на крыше соседнего дома сидит воробей. Он маленький. Посидел, посидел и стал прыгать. Остановился. Взмахнул крыльями, чирикнул и полетел».

После этого педагог предлагает поиграть в игру. Воспитатель в роли воробьях говорит: «У меня есть крылышки. Вот они, смотрите. Взмахну крылышками и лечу высоко, даже выше домов летать могу. А вот мой клювик. Я им зернышки клюю, водичку пью. Очень люблю есть хлебные крошки и червячков. Живу я на дереве с другими воробьями. А знаете, что я люблю больше всего делать? В луже купаться и чирикать: чик-чирик, чик-чирик, чик-чирик. Целый день летаю и чирикаю, ищу своих деток. Хочу, чтобы прилетели ко Мне мои воробышки. Чик-чирик, чик-чирик, воробышки, где вы? Отзовитесь, почирикайте. Я жду». (Если Дети не отреагируют на предложение воспитателя, то можно сказать, что воробышки не слышат маму-воробьяху, далеко улетели). Затем педагог спрашивает, кто хочет быть воробышком.

После этого игра продолжается аналогично игре «Лиса».

Игра «Самолет»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль предмета.*

Игровой материал. Предметы-заместители, мягкие игрушки, куклы, грузовик.

Подготовка к игре. Рассматривание картинок и иллюстраций с изображением самолета. Экскурсия в аэропорт, магазин. Чтение стихотворений и рассказов про самолеты.

Игровые роли. Самолет, покупатели, продавец.

Ход игры. Игра начинается с того, что воспитатель рассказывает детям, что сегодня, идя в детский сад, он увидел в небе серебристый самолет: «У него были большие крылья (вот такие...). Самолет наклонял крылья то в одну сторону (показывает), то в другую. Летал в небе, как птица. То вверх, то вниз. Мотор гудел р-р-р, р-р-р. А потом самолет развернулся и поднялся высоко-высоко и стал совсем маленьким, прямо игрушечным. Это он только казался маленьким, потому что слишком высоко улетел. Мне очень понравился самолет. Хочу тоже летать». Далее воспитатель перевоплощается в самолет. «Я — самолет. Буду летать. Вот мои крылья. Сейчас включу мотор и полечу за мандаринами. Р-р-р-р, р-р-р-р — полетела. Вижу большую гору (стол- в группе, горка на участке). Облечу гору. Р-р-р-р. Все, прилетела. Сейчас буду приземляться (приседает, руки в стороны). Выключаю мотор — р-р-р-р (затишающим голосом). Все, села. Теперь загрузюсь мандаринами {кладет в карманы шарики) и полечу назад. Мне одной не увезти все мандарины, а тут еще и другие фрукты есть. Посмотрите, как много яблок, апельсинов, бананов, арбузов (показывает ящик, заполненный предметами-заместителями). Кто хочет тоже быть самолетом и перевозить фрукты?».

Далее воспитатель задает детям вопросы, которые касаются понятных и наиболее интересных для них особенностей предмета: «Самолет, где твои крылья? А мотор твой включается? Самолеты, покажите, как вы умеете летать. А как вы качаете крыльями? Летать самолеты умеют, можно загружать их фруктами. Я буду загружать самолеты, подлетайте ко мне. По очереди, не спешите. А то заденете крыльями друг друга и будет авария».

Воспитатель кладет в карманы детям по два-три предмета-заместителя, называя их арбузами, яблоками, мандаринами. Затем говорит: «Кто загрузился, включайте моторы и летите. А приземляться будете вон там, на

ковре, это будет у нас аэродром. Туда приедет машина, и вы разгрузите в нее фрукты».

Далее воспитатель привозит на ковер большую грузовую машину и предлагает самолетам разгружаться. Говорит, что повезет фрукты в магазин и будет их продавать. Подвозит машину к столу: «Здесь будет магазин». Раскладывает на тарелочках и в коробках предметы-заместители, предлагает детям выбрать себе кукол и придти с ними в магазин.

Затем воспитатель продолжает: «Магазин открыт. Приходите покупать фрукты. Вот яблоки. А это вот мандарины, арбузы. Что любит ваш слоненок, мандарины или арбузы? Пожалуйста, берите арбуз. А ваша обезьянка хочет бананы, видите, как она на них смотрит. Берите банан».

После этого воспитатель предлагает детям накормить своих кукол и уложить спать (кроватьки дети могут сделать из кубиков, стульев, коробки и др.).

Когда малыши справятся со своей задачей, педагог может пригласить их погулять на улице, пока их «дети» спят.

Игра «Ветер и листочки»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль неодушевленного предмета. Воспитание любви к природе.

Игровой материал. Листики.

Подготовка к игре. Наблюдения за листьями и ветром. На улице. Рассматривание иллюстраций, картин. Чтение стихотворений и рассказов о природе.

Игровые роли. Листочки, ветер.

Ход игры. Воспитатель начинает игру на прогулке и дает детям задания посмотреть, как лист-Лодочка плавает в воде (в луже), поискать, что или кто прячется на земле под листьями, украсить листьями участок, группу, свой шкафчик, себя, носить и перекладывать листья с места на место, возить за веревочку листик по луже.

После этого педагог предлагает повесить листья в сквозных проемах. Подвешенные таким образом, они мгновенно реагируют на малейшее дуновение ветерка, начинают кружиться, раскачиваться в разные стороны. Воспитатель обращает на это внимание детей: «Смотрите! Наши листики

кружатся-кружатся, полетели-полетели и успокоились. Снова полетели-закружились и... успокоились».

Затем воспитатель говорит с малышами о ветре. «Кто это дует на наши листочки? — удивляется воспитатель. — Ты, Мишенька, не дул на листочки? А ты, Танечка? И я не дула на листочки. Кто же их поднимает в воздух?». Воспитатель ждет ответа, если ребята молчат, он продолжает: «Я знаю, кто поднимает листики, кто дует на них. Это ветер. Он, как и мы, любит играть с листочками. Разлетится, да как дунет — фу-фу-фу! Легкие листочки обрадуются и закружатся-закружатся, полетят-полетят и успокоятся».

После такого рассказа воспитатель предлагает поиграть. «Будем играть в ветер и листочки? Я — веселый ветер, а вы — красивые листочки». Детям можно предложить взять в руку по листику, можно украсить листиками одежду детей. «Какие красивые листочки!» — приговаривает воспитатель, украшая детей осенними листьями. Все «нарядились», можно играть».

Во время игры воспитатель все свои слова сопровождает показом. Дети ориентируются на его слова и действия. «Маленькие листики тихо сидят на своих веточках (дети и воспитатель сидят на корточках)». «Вдруг веселый ветер прилетел. Как дунет — фу-фу-фу! Листочки проснулись, глазки открыли, полетели (дети двигаются по игровой площадке, кто кружится, кто бегают, кто просто ходит)». «Ветер улетел, листочки успокоились, опустились (дети и воспитатель останавливаются, присаживаются)».

Воспитатель может повторить игру несколько раз по желанию детей.

Сюжетно-ролевые игры детей средней группы детского сада

У детей средней группы детского сада появляются коллективные игры, что создает возможность для быстрого развития и изменения как тематики и содержания, так и структуры игры. В изменении тематики игр детей есть определенная закономерность: от игр на бытовые темы (примерно 50—70% творческих ролевых игр детей младшего возраста составляют именно эти игры) к играм с трудовым, производственным сюжетом, а затем к играм, в которых отображаются различные общественные события и явления.

Руководство играми детей средней группы педагог проявляет в обогащении содержания игр, возникающих в группе, в формировании умения

организованно играть небольшими группами, сговариваться по поводу игры, поддерживать в игре дружелюбные отношения.

Для решения этих задач воспитатель в основном должен использовать косвенные приемы руководства: обогащать знания детей в связи с темой возникшей игры. У детей средней группы часто одновременно возникает несколько игр на разные темы. В таких случаях воспитатель сначала помогает детям расширить знания для одной-двух игр, а затем постепенно переходит к углублению содержания других.

Воспитатель также должен использовать разнообразные приемы формирования у детей умения организовать совместные игры. Проявляя интерес к играм детей и задавая отдельным группкам вопросы, педагог постепенно приучает детей обдумывать тему и содержание игры, договариваться, распределять роли. При этом воспитатель может использовать короткие разговоры с детьми о содержании предстоящей игры, о распределении ролей в ней, помогает детям справедливо распределить роли, направляет внимание детей на подбор игрушек и т. д.

Детям пятого года жизни уже можно помочь в объединении двух и более играющих групп для общей игры.

В средней группе возможно участие воспитателя в игре в той или иной роли. Но при этом он берет на себя не основную, а второстепенную роль, с тем чтобы направить игру или оказать детям помощь в преодолении возникших затруднений, например: в пути испортился поезд (развалился дин вагон), и дети больше заняты починкой вагона, чем игрой в путешествие. Воспитатель, приняв на себя роль механика, быстро исправляет повреждение. Игра продолжается дальше.

Игра «Семья»

Цель. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми.

Игровой материал. Кукла — младенец, атрибуты для оборудования домика, кукольная одежда, посуда, мебель, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Игры-занятия: «Малыш проснулся», «Как будто мамы нет дома», «Приготовим малышу обед», «Кормление малыша», «Куклы собираются на прогулку». Наблюдения за работой няни, воспитательницы в группах детей второго года жизни; наблюдение за тем, как мамы гуляют с

детьми. Чтение художественной литературы и рассматривание иллюстраций на тему «Семья». На занятиях по конструированию: постройка мебели.

Игровые роли. Мама, папа, младенец, сестра, брат, шофер, бабушка, дедушка.

Ход игры. Игру воспитатель может начать с чтения художественного произведения Н. Забины «Ясочкин садик», одновременно в группу вносится новая кукла Ясочка. После чтения рассказа педагог предлагает детям поиграть так, как Яся, помогает приготовить игрушки для игры.

Затем воспитатель может предложить детям пофантазировать, как бы они играли, оставшись дома одни.

После этого педагог может побеседовать в присутствии детей с родителями недавно переболевшего ребенка о том, чем он болел, как мама и папа заботились о нем, как лечили его. Также можно провести игру-занятие с куклой («Ясочка простудилась»).

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно поиграть в «семью», наблюдая со стороны за игрой.

При последующем проведении игры педагог может внести новое направление, предложить детям поиграть, как будто бы у Яси день рождения. Перед этим можно вспомнить, что делали дети, когда у кого-то в группе праздновался день рождения (дети по секрету готовили подарки: рисовали, лепили, приносили из дому открытки, мелкие игрушки. На празднике поздравляли именинника, играли в хороводные игры, плясали, читали стихи). После этого педагог предлагает ребятам на занятии по лепке слепить бублики, печенье, конфеты — угощение, а вечером отпраздновать день рождения Ясочки.

В последующие дни многие дети уже могут в самостоятельных играх с куклами развивать различные варианты празднования дня рождения, насыщая игру собственным опытом, приобретенным в семье.

С целью обогащения знаний детей о труде взрослых воспитатель, предварительно договорившись с родителями, может дать детям поручение помочь дома маме в приготовлении еды, в уборке комнаты, в стирке, а потом рассказать об этом в детском саду.

Для дальнейшего развития игры в «семью» педагог выясняет, у кого из детей есть младшие братья или сестры. Можно детям прочитать книгу А. Барто «Младший брат» и рассмотреть в ней иллюстрации. В этот же день в группу

воспитатель приносит новую куклу-младенца и все необходимое для ухода за ней и предлагает детям представить, как будто у каждого из них есть маленький братик или сестричка, рассказать, как бы они помогали маме ухаживать за ним.

Воспитатель может также организовать игру в «семью» на прогулке.

Игру можно предложить группе детей из трех человек. Распределить роли: «мама», «папа» и «сестра». В центре внимания игры кукла-младенец «Алеша» и новая кухонная посуда. Девочкам можно предложить убрать в игровом домике, переставить мебель, выбрать поудобнее место для «Алешинной» колыбели, постелить постель, перепеленать малыша уложить его спать. «Папу» можно отправить на «базар», принести траву — «лук». После этого в игру воспитатель может включить и других детей по их желанию и предложить им роли «Ясочки», «друга папы — шофера», который может отвезти всю семью в лес отдыхать, и т. д.

Воспитатель должен предоставлять детям самостоятельность в развитии сюжета, но также внимательно следить за игрой и умело использовать ролевые взаимоотношения детей для укрепления реальных положительных взаимоотношений между ними.

Закончить игру воспитатель может предложением идти всей семье обедать в группу.

Сюжет игры в «семью» воспитатель совместно с детьми может постоянно развивать, переплетая с играми в «детский сад», в «шоферов», «мамы и папы», «бабушки и дедушки». Участники игры в «семью» могут отводить своих детей в «детский сад», принимать участие в «утренниках», «днях рождения», чинить игрушки; «мамы и папы» с детьми в роли пассажиров отправляться в автобусе на загородную прогулку в лес, или «шофер»

В последующие дни воспитатель вместе с детьми может оборудовать домик на площадке, в котором будет жить Ясочка. Для этого нужно убрать в домике: помыть пол, повесить шторы на окна.

отвозить на «скорой помощи» маму с заболевшим сынишкой в «больницу», где его принимают, лечат, ухаживают, и т. д.

Продолжением игры в «семью» может быть игра «Банный день».

Игра «Банный день»

Цель. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей любви к чистоте и опрятности, заботливого отношения к младшим.

Игровой материал. Ширма, тазики, ванночки, строительный материал, игровые банные принадлежности, предметы-заместители, кукольная одежда, куклы.

Подготовка к игре. Чтение произведений «Девочка чумазая» и «Купание» из книги А. Барто «Младший брат». Просмотр мультфильма «Мойдодыр». Рассматривание картины Е. И. Радиной, В. А. Езикеевой «Игра с куклой». Изготовление атрибутов для ванной комнаты, оборудование совместно с родителями большой комнаты (или бани) на участке.

Игровые роли. Мама, папа.

Ход игры. Игру воспитатель может начать с чтения произведения «Девочка чумазая» и «Купание» из книги А. Барто «Младший брат». Побеседовать по содержанию текстов.

После этого целесообразно показать детям мультфильм К. Чуковского «Мойдодыр», рассмотреть картины Е. И. Радиной, В. А. Езикеевой «Игра с куклой», а также провести беседу «Как мы купались», в которой закрепить не только последовательность купания, но и уточнить представления детей об оборудовании ванной комнаты, о том, как внимательно, заботливо, ласково относятся мамы и папы к своим детям.

Также воспитатель может привлечь детей совместно с родителями принять участие в изготовлении атрибутов, оборудовании большой ванной комнаты (или бани) для кукол.

С помощью родителей и с участием детей можно соорудить вешалку для полотенец, решетку под ноги. Дети могут сконструировать коробочки-мыльницы. Скамейки и стулья для ванной комнаты могут быть изготовлены из крупного строительного материала или же можно воспользоваться детскими стульчиками, скамеечками.

При проведении игры воспитатель говорит детям, что они вчера очень хорошо убрали в игровом уголке; помыли все игрушки, красиво расставили их на полках. Грязными остались только куклы, поэтому нужно их помыть. Педагог предлагает устроить им банный день. Дети ставят ширму, приносят

ванночки, тазики, сооружают из строительного материала скамейки, стульчики, под ноги ставят решетку, находят расчески, мочалки, мыло, мыльницы. Вот баня и готова! Некоторые «мамы» торопятся начать купать, не приготовив чистой одежды для кукол. Воспитатель спрашивает их: «А во что вы переоденете своих дочек?». «Мамы» бегут к шкафу, приносят одежду и складывают ее на стульчики. (У каждой куклы своя одежда). После этого дети раздевают и купают кукол: в ванне, под душем, в тазике. Если возникает необходимость, воспитатель помогает детям, следит, чтобы они заботливо относились к куклам, называли их по именам; напоминает, что купать нужно осторожно, аккуратно, не налить воды в «уши». Когда куклы вымыты, их одевают, причесывают. После купания дети выливают воду, убирают ванную комнату.

Естественным продолжением этой игры может быть «Большая стирка».

Игра «Большая стирка»

Цель. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду прачки, бережного отношения к чистым вещам — результату ее труда.

Игровой материал. Ширма, тазики, ванночки, строительный материал, игровые банные принадлежности, предметы-заместители, кукольная одежда, куклы.

Подготовка к игре. Экскурсия в прачечную детского сада, наблюдения на прогулке за тем, как прачка развешивает белье, и помощь ей (подавать прищепки, уносить сухое белье). Чтение рассказа А. Кардашовой «Большая стирка».

Игровые роли. Мама, папа, дочка, сын, тетя.

Ход игры. Перед тем как начать игру воспитатель просит детей понаблюдать за трудом мамы дома, помочь ей во время стирки. Затем педагог читает рассказ А. Кардашовой «Большая стирка».

После этого, если у детей не возникает желания поиграть самостоятельно в игру, то воспитатель может предложить им сам устроить «большую стирку» или вынести на участок ванночку и белье.

Далее педагог предлагает детям следующие роли: «мама», «дочка», «сын», «тетя» и др. Можно развить следующий сюжет: у детей грязная одежда, нужно ее постирать и всю одежду, которая запачкалась. «Мама» будет

руководить стиркой: какую одежду нужно стирать первой, как полоскать белье, где нужно развесить белье, как погладить.

Воспитатель должен умело использовать ролевые отношения во время игры для предупреждения конфликта и формирования положительных реальных взаимоотношений.

При последующем проведении игры педагог может использовать другую форму: игра в «прачечную». Естественно, перед этим должна быть проведена соответствующая работа по ознакомлению с трудом прачки.

Во время экскурсии в прачечную детского сада воспитатель знакомит детей с трудом прачки (стирает, подсинивает, крахмалит), подчеркивает общественную значимость ее труда (она стирает постельное белье, полотенца, скатерти, халаты для сотрудников детского сада). Прачка очень старается — белоснежное белье всем приятно. Стиральная машина, электроутюги облегчают труд прачки. Экскурсия способствует воспитанию у детей уважения к труду прачки, бережного отношения к чистым вещам — результату ее труда.

Поводом для возникновения игры в «прачечную» часто бывает внесение воспитателем в группу (или на участок) предметов и игрушек, необходимых для стирки.

Детей привлекает роль «прачки», потому что им «интересно стирать», особенно в стиральной машине. Чтобы предотвратить возможные конфликты, педагог предлагает им работать в первую и вторую смены, как в прачечной.

Игра «Автобус» («Троллейбус»)

Цель. Закрепление знаний и умений о труде водителя и кондуктора, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру. Знакомство с правилами поведения в автобусе. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду водителя и кондуктора.

Игровой материал. Строительный материал, игрушечный автобус, руль, фуражка, палка милиционера-регулирующего, куклы, деньги, билеты, кошельки, сумка для кондуктора.

Подготовка к игре. Наблюдения за автобусами на улице. Экскурсия на автобусную остановку. Поездка в автобусе. Наблюдение за играми старших

детей и совместные игры с ними. Чтение и рассматривание иллюстраций по теме «Автобус». Рисование автобуса. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Просмотр фильма. -

Игровые роли. Водитель, кондуктор, контролер, милиционер-регулирующий.

Ход игры. Подготовку к игре воспитателю нужно начать с наблюдения за автобусами на улице. Хорошо если это наблюдение провести на автобусной остановке, так как здесь дети могут наблюдать не только за движением автобуса, но и за тем, как входят и выходят из него пассажиры, а в окна автобуса увидеть водителя и кондуктора.

После такого наблюдения, которым руководит воспитатель, привлекая и направляя внимание детей, объясняя им все, что они видят, можно предложить детям на занятии нарисовать автобус.

Затем педагогу надо организовать игру с игрушечным автобусом, в которой дети смогли бы отразить свои впечатления. Так, надо сделать автобусную остановку, где автобус будет, замедлять ход и останавливаться, после чего снова отправляться в путь. Маленьких куколок можно сажать на остановке в автобус и везти до следующей остановки в другом конце комнаты.

Следующим этапом в подготовке к игре должна быть поездка детей на настоящем автобусе, во время которой педагог многое показывает и объясняет им. Во время такой поездки очень важно, чтобы дети поняли, как сложна работа водителя, и понаблюдали за ней, поняли смысл деятельности кондуктора и посмотрели, как он работает, как он вежливо ведет себя с пассажирами. В простой и доступной форме педагог должен объяснить детям правила поведения людей в автобусе и других видах транспорта (если тебе уступили место, поблагодари; сам уступи место старику или больному человеку, которому трудно стоять; не забудь поблагодарить кондуктора, когда он даст тебе билет; садись на свободное место, а не требуй обязательно места у окна и т. д.). Педагог обязательно должен объяснять каждое правило поведения. Надо, чтобы дети поняли, почему старику или инвалиду надо уступать место, почему нельзя требовать для себя лучшего места у окна. Такое объяснение поможет детям практически овладеть правилами поведения в автобусах, троллейбусах и т. д., а потом, закрепляясь в игре, они войдут в привычку, станут нормой их поведения.

Еще один из важных моментов во время путешествия в автобусе - объяснить детям, что поездки не самоцель, что люди совершают их не ради

удовольствия, получаемого от самой езды: одни едут на работу, другие — в зоопарк, третьи — в театр, четвертые — к доктору и т. д. Водитель и кондуктор своим трудом помогают людям быстро доехать туда, куда им нужно, поэтому их труд почетен и нужно быть благодарным им за это.

После такой поездки педагогу надо провести с детьми беседу по картине соответствующего содержания, предварительно внимательно рассмотрев ее с ними. Разбирая с детьми содержание картины, нужно рассказать, кто из изображенных на ней пассажиров куда едет (бабушка с большой сумкой — в магазин, мама везет дочку в школу, дядя с портфелем — на работу и т. д.). Затем можно совместно с детьми изготовить атрибуты, которые понадобятся для игры: деньги, билеты, кошельки. Воспитатель, кроме того, делает сумку для кондуктора и руль для водителя.

Последним этапом в подготовке к игре может быть просмотр фильма, в котором показана поездка в автобусе, деятельность кондуктора и водителя. При этом воспитатель должен объяснить детям все, что они видят, и непременно задавать им вопросы.

После этого можно начинать игру.

Для игры воспитатель делает автобус, сдвигая стульчики и ставя их так, как расположены сиденья в автобусе. Все сооружение можно огородить кирпичиками из большого строительного набора, оставив спереди и сзади по двери для посадки и высадки пассажиров. В заднем конце автобуса педагог делает место кондуктора, в переднем — место водителя. Перед водителем — руль, который прикрепляется либо к большому деревянному цилиндру из строительного набора, либо к спинке стула. Детям для игры раздаются кошельки, деньги, сумки, куклы. Попросив водителя занять свое место, кондуктор (воспитатель) вежливо предлагает пассажирам войти в автобус и помогает им удобно разместиться. Так, пассажирам с детьми он предлагает занять передние места, а тем, кому не хватило сидячих мест, советует держаться, чтобы не упасть во время езды, и т. д. Размещая пассажиров, кондуктор попутно объясняет им свои действия («У вас на руках сын. Держать его тяжело. Вам надо присесть. Уступите, пожалуйста, место, а то мальчика держать тяжело. Дедушке тоже надо уступить место. Он старый, ему трудно стоять. А вы сильный, вы уступите место дедушке и держитесь рукой тут, а то можно упасть, когда автобус быстро едет», и т. д.). Затем кондуктор раздает пассажирам билеты и попутно выясняет, кто из них куда едет и дает сигнал к отправлению. В пути он объявляет остановки

(«Библиотека», «Больница», «Школа» и т. д.), помогает выйти из автобуса и войти в него пожилым людям, инвалидам, дает билеты вновь вошедшим, следит за порядком в автобусе.

В следующий раз роль кондуктора воспитатель может поручить уже кому-нибудь из детей. Педагог направляет игру, став теперь одним из пассажиров. Если кондуктор забывает объявлять остановки или во время отправлять автобус, воспитатель напоминает об этом, при чем, не нарушая хода игры: «Какая остановка? Мне надо в аптеку. Пожалуйста, скажите мне, когда выйти» или «Вы забыли дать мне билет. Дайте, пожалуйста, билет» и т. д.

Некоторое время спустя педагог может ввести в игру роль контролера, проверяющего у всех ли есть билеты, и роль милиционера-регулирующего, который то разрешает, то запрещает движение автобуса.

Дальнейшее развитие игры должно быть направлено по линии объединения ее с другими сюжетами и подключения к ним.

Игра «Шоферы»

Цель. Закрепление знаний и умений о труде шофера, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду шофера.

Игровой материал. Машины различных марок, светофор, бензозаправочная колонка, строительный материал, рули, фуражка и палка милиционера-регулирующего, куклы.

Подготовка к игре. Наблюдения за машинами на улице, целевые прогулки к автопарку, бензоколонке, гаражу. Игра-занятие «Шоферы уходят в рейс». Наблюдение за играми старших детей и совместные игры с ними. Разучивание подвижной игры «Пешеходы и такси». Чтение и рассматривание иллюстраций по теме «Шоферы». Чтение рассказов из книги Б. Житкова «Что я видел?». Постройка гаража для нескольких машин и грузового автомобиля из строительного материала. Постройка из песка мостов, туннелей, дорог, гаражей.

Игровые роли. Шоферы, механик, бензозаправщик, диспетчер.

Ход игры. Подготовку к игре воспитателю следует начать с организации специальных наблюдений за деятельностью шофера. Они должны направляться педагогом и сопровождаться его рассказом, объяснением.

Очень хорошим поводом для первого детального знакомства детей с работой шофера может служить наблюдение за тем, как в детский сад привозят продукты. Показав и объяснив, как шофер привез продукты, что он привез и что из этих продуктов потом будут готовить, надо осмотреть с детьми машину, в том числе и кабину шофера. Желательно организовать постоянное общение с шофером, который привозит продукты в детский сад. Дети наблюдают за его работой, помогают разгружать машину.

Следующий этап в подготовке к игре — это наблюдение за тем, как привозят продукты в соседние магазины. Гуляя с детьми по улице, можно остановиться то у одного, то у другого магазина и понаблюдать, как выгружают привезенные продукты: молоко, хлеб, овощи, фрукты и т. д. В результате такого наблюдения ребята должны гонять, что быть шофером — это вовсе не значит просто крутить руль и гудеть, что шофер ездит на машине для того, чтобы привезти хлеб, молоко, и т. д.

Также перед началом игры воспитатель организует экскурсии в гараж, к бензозаправочной колонке, к оживленному перекрестку, где есть милиционер-регулирующий.

Воспитателю желательно провести еще одну экскурсию в гараж, но не в любой гараж, а в тот, где работает шофером папа одного из воспитанников данной группы, там папа расскажет о своей работе.

Эмоционально окрашенные представления детей о труде родителей, его общественной пользе являются одним из факторов, побуждающих ребенка брать на себя роль отца или матери, отражать в игре их деятельность в быту и на производстве.

Впечатления, полученные детьми во время таких прогулок и экскурсий, надо закрепить в беседе по картине или по открыткам. В ходе этих бесед воспитателю необходимо акцентировать общественную значимость деятельности шофера, подчеркнуть значение его деятельности для других.

Затем воспитатель может организовать обыгрывание игрушечных автомобилей. Например, детям дают вылепленные ими на занятиях овощи, фрукты, хлебные и кондитерские изделия, мебель, сделанную из бумаги. Воспитатель советует отвезти продукты в детский сад, товары в магазин, перевезти из магазина мебель в новый дом, покатасть кукол, отвезти их на дачу и т. д.

Для обогащения опыта детей, их знаний надо показать ребятам на улице разные- машины (для перевозки молока, хлеба, грузовые, легковые, пожарную, скорую медицинскую помощь, по возможности показать в действии машины, поливающие улицу, подметающие, посыпающие песком), объясняя назначение каждой из них. При этом педагогу надо подчеркнуть, что все, что делают эти машины, можно осуществить только благодаря деятельности шофера.

Педагогу также следует закрепить полученные детьми во время прогулок и экскурсий знания, рассматривая с ними картины, изображающие улицу с различными видами машин, и в подвижной игре с элементом сюжета. Для этой игры надо приготовить картонные рули и палочку для регулировщика. Суть игры заключается в том, что каждый ребенок, управляя рулем, движется по комнате в том направлении, которое указывает ему милиционер своей палочкой (или рукой). Регулировщик может менять направление движения, останавливать транспорт. Эта простая игра при хорошей организации доставляет детям много радости.

Одним из этапов в подготовке детей к сюжетной игре может быть просмотр фильма, показывающий какой-нибудь конкретный случай деятельности шофера и разные виды машин.

Одновременно на протяжении двух недель желательно прочитать несколько рассказов из книги Б. Житкова «Что я видел?», провести несколько занятий по конструированию из строительного материала («Гараж для нескольких автомашин», «Грузовой автомобиль») с последующим обыгрыванием построек. Хорошо разучить с детьми подвижную игру «Цветные автомобили» и музыкально-дидактическую игру «Пешеходы и такси» (муз. М. Завалишиной).

На участке дети вместе с воспитателем могут украсить разноцветными флажками большой грузовой автомобиль, возить на нем кукол, на прогулках строить в песке мосты, туннели, дороги, гаражи.

Проведение игры можно начать в разных вариантах.

Первый вариант может быть следующим. Воспитатель предлагает детям переехать на дачу. Сначала педагог предупреждает детей о предстоящем переезде и что надо собрать вещи, погрузить их в машину и сесть самим. После этого воспитатель назначает водителя. По дороге обязательно надо рассказывать детям о том, мимо чего проезжает машина. В результате этого

переезда кукольный уголок перемещается в другую часть комнаты. Разобрав вещи на даче и устроившись на новом месте, педагог попросит шофера привезти продукты, потом повезти детей в лес за грибами и ягодами или на речку купаться и загорать и т. д. Через несколько дней игру можно повторить в другом варианте - переехать с дачи в город, повезти детей посмотреть, как украсили к празднику улицы, отвезти всех к доктору, чтобы взвесить после дачи, и т. д.

Дальнейшее развитие игры должно идти по линии подключения ее к другим игровым темам, таким как «Магазин», «Театр», «Детский сад» и др.

Еще одним из вариантов развития данной игры может быть следующий. Воспитатель берет на себя роль «шофера», производит осмотр машины, моет ее, с помощью детей заправляет бак бензином. Затем у «диспетчера» выписывает путевой лист, в котором указано, куда ехать и что перевозить. «Шофер» уезжает на строительство жилого дома. Далее сюжет развивается таким образом: шофер помог построить дом.

Затем в игру воспитатель вводит несколько ролей «шоферов», «строителей». Дети вместе с воспитателем строят новый дом для Яси и ее мамы и папы.

После этого педагог призывает детей поиграть самостоятельно и напоминает детям, что они и сами могут поиграть, как захотят.

При последующем проведении игры в «шоферов» воспитатель вносит новые игрушки — машины различных марок, которые он изготавливает вместе с детьми, светофор, бензозаправочную колонку и др. Также дети совместно с воспитателем могут сделать новые недостающие игрушки (инструменты для ремонта автомобилей, фуражку и палку милиционера-регулирующего), усовершенствовать готовые игрушки (приделать при помощи пластилина багажник к легковой машине или дугу к автобусу, превращая его в настоящий троллейбус). Все это способствует поддержанию интереса к устройству, назначению и способам использования игрушки в игре.

В этом возрасте игры детей в «шоферов» тесно переплетаются с играми в «строительство», поскольку шоферы помогают строить дома, заводы, плотины.

Игра «Строительство плотины»

Цель. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду строителя.

Игровой материал. Машины различных марок, светофор, бензозаправочная колонка, строительный материал, рули, фуражка и палка милиционера-регулирующего, куклы.

Подготовка к игре. Наблюдения за работой строителей. Экскурсия на плотину. Наблюдение за играми старших детей и совместные игры с ними. Чтение и рассматривание иллюстраций по теме «Строители». Постройка плотины из строительного материала. Постройка из песка мостов, туннелей, дорог, плотины.

Игровые роли. Строители, шоферы.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель знакомит детей с понятием плотины, показывает фотографии, рассказывает о назначении плотины. Также педагог может организовать экскурсию на плотину.

Игра начинается с того, что воспитатель на прогулке привлекает внимание к ручейку, текущему по земле, и предлагает ребятам построить плотину. Дети берут каждый по грузовому автомобилю и отправляются в песочный дворик. Начинают грузить и перевозить песок туда, где протекает ручеек. Под руководством воспитателя сооружают «плотину», перегораживают ручеек-«реку». Вода промывает дырочку, ее снова засыпают, делают плотину выше. Педагог предлагает расширить плотину, чтобы по ней могла проехать машина. Строят, перестраивают, усовершенствуют «плотину» и все время подвозят новый песок. Каждый ребенок везет свой грузовик, иногда помогают друг другу нагружать, «чтобы быстрее, а то вода размывает». Педагог следит, чтобы ребята играли дружно, не ссорясь.

При последующем проведении игры, педагог предлагает детям поиграть самостоятельно.

Игра «Путешествие по реке»

Цель. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду работников флота.

Игровой материал. Строительный материал, кухонная посуда, игровые наборы «у врача», «парикмахерская», штурвал, спасательный круг, флажки, куклы, предметы-заместители, пластмассовые лодочки, катера, теплоходы, надувной бассейн, фуражка капитана, бинокль, рупор, трап, якорь на цепи.

Подготовка к игре. Экскурсий на речной вокзал, целевые прогулки к реке. Встреча с работником речного вокзала. Чтение стихотворений о морях, о флоте; совместные игры со старшими детьми. Игра-занятие «Путешествие Ясочки на теплоходе». Чтение отрывков из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Пароход», «Пристань», «На пароходе есть столовая» и др.). Аппликация из готовых геометрических фигур на тему «Теплоход». Лепка из глины лодочек. Изготовление совместно с воспитателем спасательных кругов, флажков.

Игровые роли. Капитан, матрос, рулевой, повар, врач, парикмахер.

Ход игры. Подготовка к игре начинается с показа детям картинки с изображением парохода и объяснения воспитателем того, что сейчас они пойдут к реке смотреть пароход. Это поможет детям сосредоточить внимание, направит их интерес в нужную сторону. После этого проводится целевая прогулка к реке, там дети наблюдают за теплоходами, катерами, лодками, определяют их особенности. Затем педагог организует экскурсию на пристань к речному вокзалу, уточняет представление детей о том, как причаливают теплоходы, где пассажиры покупают билеты. Также воспитатель с помощью родителей может организовать экскурсию на теплоходе. Во время экскурсии рассказать о труде людей, которые на нем работают (капитан, помощник капитана, рулевой, матросы, повар, врач), осмотреть каюты, капитанский мостик, рубку рулевого, штурвал, спасательные круги.

После прогулки и экскурсии следует закрепить полученные детьми знания в беседе по картине, а также предложить им нарисовать то, что они видели на реке.

Очень интересной для детей будет встреча в детском саду с работником речного флота, его рассказ о своей службе.

Затем педагог может организовать игру с игрушечным пароходом. Надо обыграть игрушку с детьми: построить пристань, покатать на пароходе кукол и т. д.

Для подготовки к сюжетно-ролевой игре следует изготовить совместно с детьми игровые атрибуты. Кое-что дети могут сделать самостоятельно,

воспитателю надо им лишь подсказать, что это может понадобиться для игры. Так, билеты, деньги, продукты для завтрака во время поездки дети уже могут сделать сами. Другие атрибуты, например трубу для парохода, подзорную трубу для капитана, бескозырки для матросов (картонные обручи), делает воспитатель совместно с детьми. При изготовлении разных поделок степень участия детей должна быть различной в зависимости от их навыков. В одних случаях педагог помогает детям больше, в других — меньше.

Последним этапом в подготовке к игре может стать просмотр фильма, в котором показана поездка на пароходе, и беседа по его содержанию, которая усиливает и поддерживает интерес детей к теме.

Когда у детей уже появится устойчивый интерес к игре, воспитатель может предложить детям поиграть. Учитывая недостаточный уровень развития организационных умений у детей средней группы, воспитатель может принимать участие в игре. Так, своими вопросами ему следует напомнить, как выглядит капитанский мостик, будка рулевого, штурвал, где находится салон для отдыха пассажиров. Сначала ребята строят теплоход и оборудуют его: из строительного материала мастерят кресла, сооружают кухню и буфет: переносят из кукольного уголка плиту, посуду, столик, делают каюты и кабинет врача. С помощью воспитателя размещают в соответствующих местах мачты, якоря, трап, спасательные круги.

После этого с помощью воспитателя распределяются роли: «капитана», «матроса», «рулевого», «повара», «врача», «пассажира» и т. д. Затем капитан в рупор громко объявляет: «Пассажиры, заходите на теплоход, сейчас отправление. Поедем по реке». Девочки с куклами поднимаются на теплоход, садятся. Остальные участники игры тоже занимают свои места. Воспитатель дает сигнал отправления. «Поднять якорь! Убрать трап! Полный вперед!», — подает команды капитан. Матросы быстро и четко выполняют его приказ. Теплоход отплывает. Дети гудят и пыхтят, изображая шум машинного отделения.

Во время путешествия каждый из играющих занят своими «важными» делами. «Мамы» держат на руках кукол, поднимают их к окошечку, чтобы было видно берега реки, другие направляются в салон для отдыха смотреть телевизору. Воспитатель делает так, что находится работа и «врачу»: он приводит в порядок кабинет, раскладывает, перекладывает, протирает «инструменты» ведь сейчас нужно принимать посетителей. А вот и первый

пациент. В кабинет стучит «пассажир» просит «полечить» его. Врач осторожно «смазывает» рану и делает наклейку из бумаги, сажает на стул. Потом «мамы» приходят со своими «детьми» полечиться к врачу.

Серьезным делом заняты «повара» - нужно чем-то кормить пассажиров. Они делают «котлеты» и варят «борщ». Затем педагог объявляет, что стол накрыт, и «официанты» приглашают пассажиров обедать.

Далее можно развить сюжет спасением утопающего. На теплоходе чрезвычайное происшествие - «пассажир» «упал в воду». Все кричат: «Человек тонет! Человек за бортом!». Бросают спасательные круги, поднимают «утопающего» и быстро ведут его к врачу.

Также на теплоходе можно устроить «парикмахерскую». «Парикмахер» внимательно выслушивает пассажиров и выполняет их просьбы: стрижет, делает прически.

В дальнейшем игра должна видоизменяться, обновляться. Так, например, во время остановки пассажиры могут собирать грибы и ягоды или купаться, плавать, загорать и т. д.

Совершив интересное «путешествие» по реке, ребята возвращаются домой.

Для воспитателя при организации игры важно одно: дав детям основу игры, ему нужно руководить так, чтобы эта основа обросла содержанием, в котором бы проявлялись творчество детей и их инициатива.

Игра «Магазин»

Цель. Ознакомление с трудом взрослых в продуктовом, овощном, книжном магазине, в универмаге и т. д. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду продавца.

Игровой материал. Строительный материал, игрушки, муляжи продуктов, одежда для кукол, вешалки, зеркало, касса, витрина, предметы-заместители, куклы, книжки-самоделки, кошельки.

Подготовка к игре. Экскурсия в овощной, книжный, продуктовый магазины и в магазин одежды. Встреча с работниками магазина. Чтение стихотворений о продавцах, о колхозниках. Чтение отрывка из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Бахча») и книгу С. Михалкова «Овощи». Рисование на тему «Экскурсия в магазин». Совместные игры со старшими детьми. Лепка

овощей, продуктов. Изготовление совместно с воспитателем книжек-самоделок.

Игровые роли. Продавец, кассир, покупатель, заведующая магазином, шофер.

Ход игры. При подготовке к игре в «магазин» воспитателем могут быть использованы разные поводы. Так, можно воспользоваться приближением праздника или дня рождения кого-нибудь из детей, а можно и просто необходимостью что-либо купить. В любом из этих случаев дети должны понять, что поход в магазин вызван необходимостью сделать какую-нибудь покупку. Педагог говорит детям: «Сегодня у Саши праздник - день рождения. Саша стал большим, ему пять лет. Мы пойдем в магазин и купим ему подарок» или «Скоро праздник 8 Марта, надо сделать флажки, украсить комнату. У нас нет бумаги. Мы пойдем в магазин и купим цветную бумагу и сделаем из нее флажки. Потом украсим комнату флажками, у нас в группе будет очень красиво».

Оправляясь на экскурсию, воспитатель должен напомнить еще раз детям, куда и зачем они идут («Мы идем в магазин купить Саше подарок» или «У нас нет бумаги. Мы идем в магазин купить бумагу»).

Во время экскурсии надо показать детям прилавки, полки, товары, объяснить все, что они видят, и сказать, что все это вместе и есть магазин. 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 продавцов и кассира и их взаимосвязь в процессе этой деятельности.

Затем надо купить то, зачем дети пришли в магазин. Лучше всего, чтобы это сделали сами дети. Так, одному ребенку воспитатель может поручить узнать у продавца, есть ли нужный товар и, если есть, сколько он стоит, другому - уплатить в кассу, третьему - получить у продавца покупку. 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.

После экскурсии педагог должен дать детям почувствовать и пережить ее результаты. Например, если была куплена бумага для флажков, детям нужно сделать флажки и украсить ими комнату и т. д.

Затем педагогу надо закрепить с детьми в беседе по картине все, что они узнали во время экскурсии. Показывая детям картину, воспитатель может ставить им не только такие вопросы, как: «Что делает девочка?» или «Что делает продавец?», но и такие как: «Что делала, девочка раньше?» (платила деньги в кассу, взяла чек, отдала чек продавцу, если на картине изображено, как девочка получает покупку) и т. д. Отвечая на такие вопросы, ребята уже могут использовать не только то, что непосредственно воспринимают, рассматривая рисунок, но и то, что знают из своего личного опыта, приобретенного во время экскурсии.

Для того, чтобы дети поняли, что слово «магазин» относится не только к кондитерскому или канцелярскому магазину, т. е. не только к тому магазину, в который они ходили, а словом «купить» обозначают не только покупку конфет или бумаги, педагогу необходимо повести детей еще в несколько магазинов, с тем, чтобы подвести их к правильным обобщениям, на основе которых у них сформируются соответствующие понятия. Так, можно организовать экскурсию в хлебный, овощной, книжный, магазин игрушек и т. д. Очень хорошо, если в каждом магазине дети будут что-нибудь покупать. Каждый из детей группы должен поучаствовать хотя бы в одной покупке. В магазинах дети могут купить, например, флажки, альбомы для раскрашивания, карандаши, конфеты, печенье.

После нескольких экскурсий воспитатель может предложить ребятам нарисовать, что они видели в магазине. Дети могут нарисовать фрукты, овощи, игрушки, конфеты и т. д. Также нужно, чтобы на занятии по лепке дети вылепили предметы, которые они потом будут использовать во время игры.

Затем воспитатель проводит беседу по картинкам и обобщает все, что дети уже знают о магазине.

Для игры в «магазин» воспитателем должны быть приготовлены вывеска со словом «магазин», деньги, чеки, табличка со словом «Касса», кошельки для покупателей. Педагог сдвигает столики, которые образуют собой прилавок, на котором должны быть красиво разложены всевозможные игрушки.

Раздав детям кошельки с деньгами, воспитатель сообщает, что открылся новый магазин, где продаются игрушки, и предлагает ему пойти туда. В магазине покупателей встречает очень вежливый и предупредительный продавец (воспитатель), в кассе — опытный кассир (один из детей). Продавец вежливо здоровается с покупателем, потом предлагает ему товар,

дает его посмотреть, показывает, как с ним обращаться, говорит, сколько он стоит. Заплатив в кассу названную" продавцом сумму и взяв чек, покупатель отдает его продавцу и получает у него свою покупку

На следующий день в магазине нужно продавать что-нибудь из того ассортимента, который дети изготовили, на занятиях. Педагог назначает продавцом кого-нибудь из детей, а сам берет на себя роль одного из покупателей, но и в новой роли он направляет ход игры.

Дальнейшее развитие игры может идти по линии изменения профиля магазина (то продуктовый, то книжный, то кондитерский и т. д.) или по линии включения этой темы в другие игровые темы.

Например, одним из вариантов игры может быть следующий. Воспитатель вносит в группу кассу, деревянную витрину с ячейками (похожую на ту, которую видели в овощном магазине) и «клубнику», слепленную воспитателем. Недостающие овощи и продукты педагог заменяет камешками, каштанами, листьями. Все это должно вызвать интерес у детей и желание играть.

Если ребята не отреагировали на предметы для магазина, педагог сам обращает внимание детей на атрибуты к игре и предлагает поиграть. С помощью считалочки ребята распределяют роли: «продавца», «покупателя». Затем дети совместно с воспитателем устанавливают витрину, раскладывают овощи по ячейкам, берут корзинки, «кошельки», «деньги» и идут в магазин. Первый покупатель просит продавца взвесить килограмм клубники. «Продавец» взвешивает на весах покупку и отдает ее «покупателю». Воспитатель должен приучать детей к правилам общения в магазине и побуждать внимательно следить друг за другом, чтобы кто-нибудь не забыл поблагодарить. Следующий «покупатель» покупает яблоко для своей «дочки», затем апельсины, сливы, груши и т. д.

Чтобы интерес к игре не ослабел, воспитатель, к примеру, может напомнить «морякам» (детям, играющим в «теплоход»): «А вы не забыли купить своим детям подарки, угощение? Что вы им привезете из плавания?». Теперь в магазине собираются все «моряки». Они наперебой делают покупки.

Со временем в магазине покупателей становится все меньше и меньше. Продавцу явно надоедает украшать витрину, вытирать кассу и она объявляет, что магазин закрыт на обед, вывешивает на кассе дощечку и уходит.

В ходе игры в «магазин» у детей часто возникают вопросы: Откуда берутся в магазине хлеб, молоко, овощи?

Кто и откуда их доставляет? Где их производят? Где выращивают? Воспитатель должен поддерживать этот интерес, удовлетворять его, расширять кругозор детей и одновременно содействовать дальнейшему обогащению содержания игры.

Для формирования у детей четких представлений о выращивании овощей, злаковых, бахчевых культур, воспитатель по возможности, организовывает экскурсию в колхоз, в огородную бригаду. Также можно рассмотреть с ребятами картину о сборе урожая на огороде, прочитать отрывок из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Бахча») и книгу С. Михалкова «Овощи». Беседа о труде колхозников уточнит, систематизирует знания детей.

Параллельно с работой по ознакомлению с трудом колхозников целесообразно проводить лепку, конструирование, организовывать труд детей (изготовить из бумаги кульки для крупы, из крупного строительного материала построить магазины с большими витринами; из глины, пластилина слепить овощи, фрукты, арбузы, дыни, хлеб, булки, бублики, печенье и т. д.) с установкой, что эти изделия можно использовать в игре.

Когда интерес к игре «Продуктовый магазин» ослабевает, воспитатель может предложить поиграть в игру «Магазин одежды».

Сначала воспитатель на занятиях и в повседневной жизни уточняет знания детей о видах одежды (летняя, зимняя, белье, платья, пальто, шуба, шапка, панамы, кепка, платок), закрепляет обобщающие понятия (головные уборы, белье, верхняя одежда).

В детском саду с помощью родителей можно сшить одежду куклам, сделать вешалки и стойки для них, сшить пакетики из целлофана, изготовить большое зеркало из фольги. Процесс совместного изготовления этих атрибутов обычно напоминает детям о виденном на экскурсии и побуждает их к игре.

Если же такого интереса к игре не возникает, воспитатель берет инициативу на себя. Прежде всего, помогает детям в распределении ролей, педагог предлагает нескольким желающим детям быть продавцами, ведь можно организовать несколько отделов (детской, мужской, женской одежды) и в каждом отделе нужны продавцы. Распределив роли, дети строят из стульев, скамеек и крупного строительного материала магазин, выкладывают на

полках белье в целлофановых пакетах, на вешалках развешивают одежду (отдельно платья, отдельно пальто), сооружают примерочные кабины, устанавливают кассу, торжественно открывают новый магазин и приглашают «покупателей». В основном — это «мамы» с дочками-куклами. «Продавцы» советуют, какую лучше выбрать одежду, помогают примерять. «Мамы» одевают одежду на кукол, оплачивают покупку в кассе, благодарят.

Полезна в воспитательном отношении и игра в «книжный магазин» (с отделением канцелярских товаров). Она дает возможность формировать познавательные интересы детей, упражнять их в «делании», поскольку игра побуждает детей изготавливать «товары» для магазина (конструировать с помощью воспитателя книжки-самodelки, альбомчики, тетради). В игре закрепляются знания о труде работников магазина, воспитывается уважение к нему, у детей возникает желание подражать им и брать на себя соответствующие роли.

Игра в «магазин» очень часто переплетается с такими играми, как «семья», «колхоз», «детский сад», «рыбаки». Например, «мамы», «папы», «бабушки» покупают в гастрономе продукты, готовят из них обед и кормят кукол, в магазине готовой одежды они покупают своим детям обновки к празднику. «Колхозники» собирают урожай овощей, фруктов, грузят ящики на машины, «шоферы» отвозят их в магазины. «Рыбаки», возвратившись из плавания, сгружают рыбу, а «шоферы» отвозят ее в магазин.

Игра «Летчики»

Цель. Закрепление представлений детей о труде взрослых в аэропорту и на аэродроме. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду летчика.

Игровой материал. Игрушечные самолеты, бензовозы, тележки, фуражки для летчиков, пилотка для стюардессы, штурвал, пропеллеры, крылья самолета, резиновые трубки-шланги для заправки самолетов бензином.

Подготовка к игре. Экскурсия в аэропорт. Встреча с работниками аэропорта. Чтение стихотворений из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Аэропорт») и из книги И. Винокурова «Самолет летит» («На аэродроме», «Кто водит самолеты»). Совместные игры со старшими детьми. Изготовление из строительного материала или из песка взлетной полосы, ангара, самолетов,

большого самолета (с использованием стульчиков и деталей из картона).
Конструирование бумажных самолетов.

Игровые роли. Первый и второй пилоты (летчики), стюардесса, техники, бензозаправщики, пассажиры, мамы, папы, дети, бабушки, дедушки, работники аэропорта, кассир, буфетчица, продавцы аптечного и газетного киосков.

Ход игры. Первым этапом развития игры будет экскурсия в аэропорт. Детям нужно показать помещения (залы для пассажиров, кассы, буфет, газетный киоск) и познакомить с трудом взрослых в аэропорту, а также дать представление о том, что аэродром - это большое, ровное поле, на нем стоят самолеты и вертолеты, вдали - ангары. Нужно понаблюдать с детьми, как приземляется самолет, подвозят трап, выходят пассажиры.

После этого воспитатель читает отрывки из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Аэропорт») и из книги И. Винокурова «Самолет летит» («На аэродроме», «Кто водит самолеты»).

Затем из строительного материала или песка можно изготовить вместе с детьми взлетную полосу, ангар, самолеты, большой самолет (с использованием стульчиков и деталей из картона). Воспитатель может предложить конструирование бумажных самолетов, стрел, а потом использовать их в играх с ветром.

В дальнейшем можно еще раз организовать экскурсию в аэропорт. Побывать в самолете, осмотреть его, рассказать об обязанностях пилотов, стюардессы. Закрепить представления детей о труде взрослых в аэропорту и на аэродроме. После этого провести беседу «Что мы видели на аэродроме».

Воспитателю можно организовать встречу с летчиком в детском саду, для того, чтобы он рассказал о своей работе, также - игру-занятие «Как Ясочка с мамой и папой летали на самолете».

Игру в «летчиков» лучше проводить на участке детского сада. Воспитатель предлагает ребятам разыграть следующие роли: первый и второй пилоты (летчики), стюардесса, техники, бензозаправщики, пассажиры - мамы, папы, дети, бабушки, дедушки, работники аэропорта, кассир, буфетчица, продавцы аптечного и газетного киосков.

Далее воспитатель предоставляет детям возможность поиграть в игру самостоятельно. Педагог должен считаться с теми игровыми замыслами,

которые могут возникнуть у детей, так как в игре в первую очередь должно проявиться то, что радует, волнует ребенка в данный момент.

Игра «Рыбаки»

Цель. Закрепление представлений детей о рыбной ловле. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми.

Игровой материал. Конструктор, прутики, нитки, предметы-заместители, игрушечные рыбки.

Подготовка к игре. Экскурсия на реку. Встреча с рыбаками. Чтение стихотворений о рыбной ловле. Совместные игры со старшими детьми. Изготовление из строительного материала лодки, весел. Изготовление удочек. Лепка рыб.

Игровые роли. Рыбаки.

Ход игры. Начиная игру, прежде всего воспитатель может организовать экскурсию на реку, где вместе с детьми понаблюдать за рыбаками, обсудить вопросы: на чем передвигается по реке рыбак, какие бывают лодки, что ловит рыбак, чем он ловит рыбу, какие, для этого нужны приспособления. Можно там же организовать встречу с рыбаком, задать ему интересующие детей вопросы.

После этого в группе воспитатель проводит беседу «Что мы видели на реке».

Родителей педагог просит на выходные дни взять детей с собой на речку, показать, как нужно ловить рыбу.

Затем совместно с детьми можно соорудить лодки и весла из строительного материала, из длинных прутиков сделать удочки.

Когда все приготовления к игре будут готовы, воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно.

Во время игры педагог должен поддерживать возникший интерес детей к игре в «рыбаков» и направлять развитие сюжета, используя советы, вопросы, напоминания. Например, вопросы: На чем это вы плаваете? Куда плывет ваша лодка? Что вы в ней везете? Совет: «Договоритесь с капитаном, погрузите рыбу на пароход и везите в соседний город, в магазины». Обращаясь к девочкам: «Там, на пристани, привезли свежую рыбу. Не нужно ли вам купить рыбы?» и т. д.

В игре воспитатель не только расширяет круг представлений о заинтересовавшем детей явлении, но и помогает в организации игры; иногда принимает непосредственное участие в сговоре, иногда помогает спланировать игру.

Игра «Театр»

Цель. Закрепление представлений детей о театре. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми.

Игровой материал. Ширма, игрушки бибабо, игровые атрибуты: деньги, кошельки, билеты, большие таблички «Театр», «Касса».

Подготовка к игре. Кукольный спектакль. Чтение стихотворений о театре. Совместные игры со старшими детьми. Изготовление детьми атрибутов для театра. Просмотр фильма о театре.

Игровые роли. Кассир, контролер, водитель автобуса, артисты.

Ход игры. Подготовку к игре педагог может начать лишь после того, как детям во время утренника будет показан кукольный спектакль или они сами побывают в театре (кроме того, перед ними могут выступить артисты). Обязательно после этого впечатления детей воспитатель должен систематизировать и подытожить, рассмотрев с ними картину и побеседовав по ее содержанию.

Затем педагог вносит в группу одну-две куклы бибабо. Чтобы поддержать интерес к игре с этими куклами и сделать его устойчивым, педагогу надо обучить детей правильно пользоваться куклами, производить с их помощью отдельные действия отобразительного характера, научить отдельным игровым приемам. Кукла может здороваться, махать рукой, хлопать в ладоши, кланяться, чесать лоб или щеку, гладить детей по голове, плясать и т. д. Детям, как правило, это доставляет огромное удовольствие, и они с радостью подражают воспитателю, заставляя куклу проделывать те действия, которые он им показывал. Так, постепенно, дети под руководством и при помощи воспитателя научаются управлять куклами и в процессе игры овладевают отдельными игровыми приемами.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть изготовление детьми игровых атрибутов. Воспитатель предлагает детям нарисовать красивые билеты, сделать деньги. Сам в то же время готовит большие таблички со словами «Театр», «Касса».

Желательно показать ребятам фильм о театре.

Перед игрой педагог раздает детям кошельки с деньгами, просит посмотреть, в порядке ли их одежда, аккуратно ли они причесаны, так как уже пора ехать в театр. Дети выходят из детского сада (групповой) и идут на остановку, где уже заранее приготовлен автобус (его можно устроить даже в другой комнате - столовой или соседней групповой комнате). В автобусе дети расплачиваются с кондуктором, получают у него билеты и едут до остановки «Театр». Подойдя к театру, ребята должны найти кассу и купить там театральные билеты, после чего предъявить их контролеру и занять места в зрительном зале.

Воспитатель на «сцене» управляет куклами, ребята внимательно смотрят спектакль.

Содержание изображаемого на сцене должно быть очень несложным. Педагог может воспользоваться сюжетом одной из хорошо знакомых детям сказок и с помощью кукол разыграть ее. Можно также разыграть что-нибудь близкое детям, что они часто видят, с чем повседневно сталкиваются в своей жизни, участниками чего сами бывают.

После спектакля дети аплодируют, благодарят артистов, выходят из театра, снова едут на автобусе в детский сад.

При повторении игры педагог может предоставить детям относительную свободу действий. Так, они сами едут и в театр, и из театра, сами готовят нужные атрибуты (автобус, автобусные и театральные билеты, деньги и т. д.), сами исполняют основные роли: кондуктора, водителя, кассира, контролера. За воспитателем остается роль ведущего: он еще сам управляет куклами, но уже со второй-третьей игры воспитатель может привлекать ребят и для самого спектакля. Постепенно педагог все больше втягивает детей в активное участие в представлении, оставляя за собой лишь право направлять их действия и помогать им. Теперь руководство игрой должно заключаться в том, чтобы помочь детям согласовывать свои действия, придумать содержание того, что они хотят изобразить, помочь реализовать замысел, а если нужно, то и показать, научить, как совершать то или иное действие.

Педагогу также нужно научить детей, играя в «театр», использовать не только специальных кукол, но и другие игрушки: автомобили, животных, матрешек. Когда дети убеждаются в преимуществе использования в игре

дополнительных игрушек, перед ними открываются широкие перспективы для развития игры.

Когда игра будет полностью освоена детьми, важно объяснить детям, что словом «театр» обозначается спектакль и тогда, когда артистами бывают не куклы, а люди. Для этого нужно провести другой вариант игры.

Когда дети это поймут, они, безусловно, видоизменяют и свою игру. Кукольные спектакли будут чередоваться с такими, где определенные роли будут брать на себя сами дети. Они будут разыгрывать для зрителей содержание хорошо им знакомых, сказок и небольшие сценки.

В дальнейшем руководство воспитателя этой игрой должно заключаться в том, чтобы помочь детям изменить содержание их «постановок», изменить действия, которые они будут выполнять в ходе игры.

Сюжетно-ролевые игры детей старшей группы детского сада

У дошкольников старшей группы детского сада развивается содержание игры. В играх наряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки. Например, мама проявляет заботу о сыне, причем не только кормит, купает и одевает его, но и воспитывает, читает ему книжки, ведет к врачу. В свою очередь, врач не только ставит градусник, дает таблетки, но и заботливо уговаривает, успокаивает больного. В играх находит отражение специфика деятельности взрослых, их взаимодействия в труде, их отношения к труду и друг к другу в процессе труда.

Изменение тематики игр и их содержания на данном возрастном этапе связано с расширением их источников. Игры младших дошкольников определяются в основном теми впечатлениями, которые получают дети в процессе непосредственного общения с окружающим. Постепенно в играх старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт, т. е. знания, полученные из книг, рассказов взрослых. Меняется и характер непосредственного опыта (дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, в повседневной жизни).

К началу пятого года жизни, когда ребенок уже овладел основами ролевого поведения, педагогу важно научить его разворачивать в игре разнообразные

сюжеты, центром которых является привлекающая его роль. Для этого ребенку необходимо показать, что роль может быть включена не только в одну, а в различные взаимосвязи с другими ролями. Например, врач может взаимодействовать не только с пациентом (или несколькими пациентами), но и с медсестрой, поваром, другим врачом. Для того чтобы ребенку открылась возможность установления множественных ролевых связей в игре, педагог может организовать, к примеру, следующую игру.

Воспитатель предлагает ребенку основную роль, сам берет себе дополнительную. Это могут быть роли шофера автобуса и пассажира. Проиграв ситуацию, связанную, например, с посадкой пассажира в автобус, воспитатель вводит новую сюжетную ситуацию, требующую появления нового персонажа, и меняет свою роль: «Давай у тебя кончился бензин, а вот заправочная станция. Я теперь бензозаправщик. Сколько вам налить бензина?» и. т. п. После этого «поездка» может продолжаться. Далее взрослый вводит новую сюжетную ситуацию: «Давай у нас автобус сломался, а на дороге машина стоит. Я теперь водитель машины. Ты меня попросил помочь».

Когда педагог вводит в игру «такую же» роль, как у ребенка (второй «шофер»), то происходит игровое общение одинаковых персонажей, инициатором которого является взрослый, — обсуждение содержания их работы, их отношений с другими ролями, что тем самым уточняет представление детей о социальных ролях.

Если в такой игре воспитатель сначала последовательно меняет игровые роли, в следующий раз он может взять на себя основную роль, а ребенку в ходе игры предложить менять роли (можно использовать тот же сюжет, если он привлекает ребенка, а если нет, то аналогичным образом построить новый сюжет).

По мнению Н. Я. Михайленко, при самой различной тематике сюжеты в такой игре строятся по единой схеме как «куст» связанных по смыслу ролей: Основная -- дополнительная роль

— дополнительная роль 2

— такая же роль, как основная

Каждый смысловой «куст» не ограничивается 2—3 ролями, он может включать большее их число, что позволяет по-разному разворачивать игру, отталкиваясь от привлекательной основной роли.

	— пациент		-- матрос
Врач	-- медсестра	Капитан	-- пассажир
	— другой врач		-- капитан другого парохода
	— шофер		

Когда ребенок научится устанавливать различные связи и овладеет сменой роли, он начнет более свободно разворачивать самостоятельную содержательную игру с партнерами-сверстниками.

Одним из эффективных средств формирования у детей умений согласованно разворачивать новые разнообразные сюжеты игры является совместная игра воспитателя с детьми, однако по форме она совершенно отлична от игры воспитателя с детьми на предыдущих возрастных этапах. Это своеобразная совместная «игра-придумывание», которая протекает чисто в словесном плане. Воспитатель начинает такую игру с детьми не с придумывания совершенно новой истории, а с частичного преобразования известного детям сюжетного текста. Постепенно педагог подводит детей ко все более сложным изменениям знакомого сюжета, а затем — к придумыванию совершенно новых историй.

Расширение тематики игр, углубление их содержания приводят детей к изменению формы и структуры игры. По мере развития содержания игры в ее структуре начинает выделяться подготовительный период.

Сначала в подготовительный период дети только договариваются о теме игры («Во что будем играть?»), иногда распределяют роли. Постепенно в процессе договоренности они уже начинают намечать (обсуждать) общую линию развития сюжета игры («Сначала покормим ребят, поспим, а потом будет праздник»). Это уже элементарное планирование. Оно способствует более полному разворачиванию содержания игры и установлению правильных товарищеских отношений в игре. Потребность в сговоре у детей появляется в связи с развитием игры.

У детей старшей группы возрастает и требовательность к качеству выполняемых ролей. Сговариваясь, дети могут обсудить и распределение ролей, исходя из интересов всех играющих. Сговор требует многих организаторских умений, знания возможностей друг друга, поэтому сговариваться начинают раньше дети, которые чаще всего играют вместе.

Почти всегда дети в подготовительный период готовят игровую обстановку (подбирают игрушки, сооружают постройки и т. д.).

С возрастом увеличивается и количество участников игры. У старших дошкольников могут участвовать в игре от 3 до 5 человек.

Для развития игры в старшем дошкольном возрасте характерно изменение требований, которые дети предъявляют к игрушке. Младшего дошкольника привлекает в игрушке возможность воспроизведения тех действий, которые составляют основное содержание игры. Игрушка может быть обобщенной и наделена лишь некоторыми яркими чертами, которые позволяют определить назначение ее и возможности действия с ней. Чем старше становятся дети, тем больше они предъявляют требований к соответствию игрушки игровому замыслу. Старший дошкольник предпочитает более сложную игрушку, которая приближается к модели предмета.

Основная задача руководства играми старших дошкольников — развитие у них самостоятельности и самоорганизации, формирование умений договориться о теме игры, распределить роли, наметить основное развитие сюжета, подготовить игровую обстановку. Также педагог обязательно должен обогащать содержание игр. Разнообразие игровых интересов не всегда опирается на достаточные знания. В связи с этим многие игры оказываются схематичными, и дети быстро теряют интерес к возникшему замыслу. Основными приемами развития содержания игры являются расширение и углубление знаний детей об изображаемых событиях и явлениях. В этих целях воспитателю особенно целесообразно использовать детскую литературу.

Во всех группах, в том числе и в старших, воспитатель время от времени должен предлагать новую тему игры (преимущественно тем детям, чьи игры становятся стереотипными). При этом педагог не навязывает тему детям, а старается лишь возбудить к ней интерес. Приемы предложения новой темы игры могут быть различны: чтение книг и рассматривание иллюстраций с изображением играющих детей или рассказ о том, как сам воспитатель играл в детстве, рассказ о тех играх, которые он видел у других детей, и т. д.

Игра «Детский сад»

Цель. Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд

взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.

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

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

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

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

После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры.

Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саде и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д.

Далее воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло должного интереса к игре, педагог может выступить в игре как равноправный партнер, выполняя главную или второстепенную роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, он может вести коррекцию игровых отношений.

К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «заведующая», «музыкальный работник», «няня», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с куклами, потом посадить их завтракать». «Няне нужно быстро сходить на кухню и принести завтрак». «После завтрака надо идти на осмотр к врачу».

После завтрака «врач» и «медицинская сестра» внимательно осматривают «детей», каждому дают рекомендации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболела, ее надо забрать из детского сада». После медицинского осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное занятие» и т. д.

По ходу игры воспитатель следит за правильным развитием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

Игра «Семья»

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

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

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

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

Ход игры. С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на тему «Где работают родители». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома учит детей договариваться о совместных действиях, составлять предварительный план конструкции, доводить работу до конца. Затем вносит игрушки (куклы, мебель, посуду и др.), игровые атрибуты (передники, косынки).

После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

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

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

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

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

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

Игра «Школа»

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

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

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

Игровые роли. Учитель, ученики.

Ход игры. Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками,

беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе.

Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д.

В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.).

Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики).

Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений.

Воспитатель также должен способствовать воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда взрослых. Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр: «Семья» — «Школа» — «Дорога в школу» — «Путешествие по городу».

Игра «Путешествие»

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом постового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на

речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.

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

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

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

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

Начиная игру «Путешествие по городу», воспитатель прежде всего может провести экскурсию с целью ознакомления с достопримечательностями города, постройками, с работой милиционера и т. д. В группе обсудить виденное, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы.

Затем педагог может познакомить детей с произведениями М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!». Обсудить нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений. Совместно изготовить атрибуты для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок».

Далее педагог может предложить детям соорудить постройки по представлению и образцу (рисунок, фотография, схема). При обыгрывании постройки использовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, предметы {электрический фонарик, насос).

Во время самостоятельной игры детей педагог учит подбирать нужный игровой и рабочий материал, договариваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть дружно, помогать товарищу.

В игре «Путешествие по реке (озеру, морю)» роль воспитателя заключается в планомерном и систематическом сообщении детям сведений о деятельности и взаимоотношениях речников.

Прежде всего, воспитатель проводит экскурсию в порт, чтобы закрепить Представления детей о труде взрослых на речном вокзале, показать его значимость в жизни людей города (труд кассира, продавца, дежурного). Во время экскурсии дети узнают, что такое порт. Воспитатель рассказывает детям о том, что порт — специальное место для стоянки, судов. Территория порта большая. Его сооружения располагаются и на берегу, и на воде. Дети наблюдают прибытие и отправление от причалов грузовых и пассажирских судов. С целью обогащения представлений детей о труде взрослых в речном порту они также могут понаблюдать за работой кассира, продавцов буфета, книжного киоска, работников почты, дежурного по вокзалу. При этом воспитатель должен подвести детей к мысли о важности труда людей разных профессий.

Далее ребята могут побывать на теплоходе: осмотреть его, совместно с воспитателем повторить название отдельных частей судна (борт, нос, капитанский мостик, трап, мачта). Здесь же дети могут понаблюдать за работой матросов (матрос убирает и подает трап, делает приборку на палубе, объясняет пассажирам, как сойти на причал). При наблюдении за работой матросов воспитатель обращает внимание детей на слаженность их действий, взаимопомощь, четкое выполнение всех команд капитана, заботливое отношение к пассажирам.

Общение детей с капитаном пассажирского теплохода, его рассказ помогут детям узнать, куда можно плыть по реке из нашего порта и откуда прибывают суда.

По возвращении в группу педагог беседует с детьми о труде взрослых на теплоходе и в порту, об их взаимоотношениях, вызывает добрые чувства, желание подражать смелым и дружным речникам.

Далее для более глубокого осознания труда речников, их взаимоотношений воспитатель может использовать отрывки из книг М. Маркова «Про Топку-моряка», Ф. Льва «Мы плывем на самоходке», в ходе чего ребята узнают, что самый главный на судне — капитан. Ему подчиняются все члены команды. Он стоит на капитанском мостике, который называется ходовым: отсюда управляют ходом судна. Здесь и руль поворачивают, и тут все приборы, по которым можно определить, где находится теплоход, когда берегов не видно. Капитан видит впереди сигнальные огни — белый и зеленый. Он знает, что это идет навстречу самоходка с нефтью. А если видит только белый огонек, это значит, что идет пассажирское судно. Капитан знает, если вдали мигает зеленый огонек, то это маяк на берегу. Очень много должен знать капитан.

После чтения и рассматривания иллюстраций дети отвечают на вопросы: «Кто главный на судне? Кто подчиняется капитану? Что видит капитан с ходового мостика? Как он узнает, какие суда идут навстречу?».

При рассматривании иллюстраций, изображающих различные суда, воспитатель задает детям вопросы: «Какие бывают грузовые суда? Что они перевозят?».

Затем ребята из строительного материала могут построить суда, причалы, вокзал.

Для обогащения игровых действий педагог может использовать беседы и рассказы детей об играх. В процессе рассказывания актуализируются детские представления, усиливается работа воображения, возникают творческие игровые замыслы, совершенствуется речь детей. Детям, например, предлагается рассказать, как они играли бы с игрушками (в набор входят катера, теплоходы, машины).

Вопросы воспитателя, обращенные к детям в ходе игры, также способствуют ее обогащению и развитию. Так, построен порт, баржа. Вопросы: «Куда же баржу буксируют? Что она повезет?» заставляют детей вспомнить, что они знают о движении по реке. Эффективным приемом руководства детской игрой является использование карты-схемы реки. Вместе с воспитателем дети вырезают и наклеивают контуры размещения родного края. Возле

известных им крупных городов изображение того, что изготавливается в них, чем богат край.

Чтобы закрепить у детей интерес к реке, к движущемуся по ней транспорту, воспитатель просит родителей совершать с ними вечерние прогулки к реке. Участие родителей в педагогическом процессе по ознакомлению детей с окружающим обеспечивает непрерывность этого процесса, в большей мере формирует опыт эмоционального отношения ребенка к миру в силу близости общения взрослых и детей.

Одним из этапов при развитии игры может быть составление детьми рассказов на тему: «Какие суда мы видели на реке». Приобретенные детьми знания находят отражение в лепке, рисовании, конструировании. Дети рисуют, лепят, строят не просто суда, а теплоходы, самоходки, ракеты, танкеры. Все вылепленные из разноцветного пластилина суда имеют разные «огни».

Затем воспитатель может предложить поиграть в игру самостоятельно. Если же такое предложение вызывает затруднения, педагог дает детям представление о труде команды теплохода и о том, куда можно плыть. «Капитан» следит за порядком на судне, четко отдает приказы, контролирует их выполнение. На теплоходе идет дружная работа команды: на остановках «боцман» руководит уборкой на корабле, «матросы», выполняя его распоряжение, усердно делают уборку на палубе, «кок» вовремя кормит «команду» обедами, судовой «врач» осматривает команду и т. д.

В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

Подготовку к игре «Путешествие в деревню» педагог начинает с чтения произведений Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню», П. Донченко «Петрусь и золотое яичко», Г. Юрмина «Все работы хороши!», рассматривает с детьми иллюстративный материал, рассказывает на тему «Что я видела в деревне», проводит беседу «О труде работников села».

С целью воплощения в игре положительного игрового поведения педагог может обсудить с детьми характеристику тружеников колхоза, например, доярка встает рано, чтобы успеть подготовить корм для коров и телят, поит их и моет, доит коров, помогает в работе своим товарищам и т. д.

Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр: «Уборка урожая в колхозе», «Наша животноводческая ферма», «Праздник урожая в колхозе», «В гостях у бабушки», «Экскурсия на птицеферму», «Концерт для тружеников села», помогает детям в составлении планов-сюжетов, в отборе эпизодов, которые можно включить в игру, в выделении действующих лиц (персонажей).

После игры педагог совместно с детьми обсуждает поведение участников: средства передачи роли, ролевые отношения, умение выполнять усвоенные нормы и правила (культуры поведения, дружеских коллективных взаимоотношений).

Для создания интереса к сюжету игры «Мы отправляемся на Север» ребятам воспитатель может прочитать «письмо» из Якутии с приглашением в гости, показать открытки с изображением жизни людей на Севере или кратко рассказать об отдельных якутских городах и селах, предложить ребятам «отправиться» в путешествие на Север, порекомендовать, чтобы они обсудили отдельные роли, раскрыть нравственный смысл труда взрослых людей (оленоводы, лесорубы, геологи, пограничники и др.).

В целях создания устойчивого интереса к теме игры педагог может предложить ребятам рассматривание иллюстративного материала, составить рассказ на тему «Что я видел?», чтение произведений, например, С. Баруздина «Страна, где мы живем», А. Членова «Как Алешка жил на Севере»), Б. Житкова «Что я видел?».

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

Игра «Завод»

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Закрепление знаний о различных видах транспорта: наземном, водном, воздушном. Расширение знаний о работе водителей, моряков, летчиков. Ознакомление ребят с работой автовокзала, речного вокзала, железнодорожного вокзала, аэропорта, расширение знаний детей о рабочих профессиях.

Игровой материал. Строительный материал, технические игрушки: заводные машины, автобусы, катера, теплоходы, самолеты, вертолеты, поезда, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия на автовокзал, автозавод, речной вокзал, судостроительный завод, железнодорожный вокзал, вагоностроительный завод, аэропорт, вертолетный завод, авиазавод. Беседа с работниками автовокзала, речного вокзала, аэропорта, с рабочими заводов. Чтение произведений «На аэродроме» И. Винокурова, «Вертолет» Ф. Лева, «Дом в космосе» М. Реброва, «Человек поднялся в небо» К. Арона. Изготовление атрибутов для игр. Лепка транспорта.

Игровые роли. Шофер, пассажир, старший строитель, газорезчик, инженеры, механики, монтажники, техник, радист, бензозаправщик, мойщик, шофер сопроводительной машины, диспетчер пульта управления полетом и др.

Ход игры. Игру «Завод» можно проводить в различных вариантах и использовать следующие сюжеты: «Автозавод», «Судостроительный завод», «Вагоностроительный завод», «Вертолетный завод», «Авиазавод» и др.

Перед началом игры педагог может организовать экскурсии на автовокзал, автозавод, речной вокзал, судостроительный завод, железнодорожный вокзал, вагоностроительный завод, аэропорт, вертолетный завод, авиазавод. Там побеседовать с работниками автовокзала, речного вокзала, аэропорта, с рабочими заводов и т. д.

С целью обогащения содержания игры и активизации имеющихся у детей знаний педагог в группе проводит беседу «О труде работников автомобильного, судоходного, железнодорожного, воздушного транспорта», побуждает детей составить рассказ на заданные темы.

Во время игры «Автозавод» педагог поощряет сооружение построек из строительного материала (машина, автобус, грузовик, троллейбус) по образцу или представлению, развивает конструкторские умения, учит соблюдать в постройках симметрию, пропорции частей.

Также воспитатель в процессе игры расширяет знания детей о рабочих профессиях, беседует о работе родителей, читает литературные произведения, поощряет создание устойчивых игровых объединений, члены которых умеют самостоятельно договариваться о совместной игре, проявляют добрые отношения при выполнении игровых действий.

В игре «Судостроительный завод» педагог учит выполнять постройку в соответствии с поставленными условиями: строить несколько видов (2—3) кораблей по представлению, соблюдать зависимость конструкции сооружения от назначения (например, военный корабль, теплоход, китобой),

предлагает членам бригады (по 6—7 человек в каждой) в конце работы рассказать о своем сооружении.

Для обогащения сюжета игры воспитатель использует игровые проблемные ситуации: «На заводе большой праздник — спуск корабля на воду», «Капитан принимает корабль», «Корабли отправляются в первое плавание-испытание», предлагает примерные сюжеты игр: «Мы — капитаны», «Рождение корабля», «Первое путешествие». В начале игры педагог обращает внимание на новые роли: старший строитель (сдает рапорт о готовности кораблей), газорезчик (перерезает стапельную рейку), инженеры, механики, монтажники.

С целью обогащения содержания игры «Вагоностроительный завод», активизации имеющихся у детей знаний педагог предлагает примерные сюжеты игр: «Поезд доставляет тракторы по месту назначения», «Поезд совершает рейс», «На железнодорожном вокзале» и т. д.

В процессе игры поощряет сооружение построек паровоз, тепловоз, электропоезд по образцу или представлению, вносит в строительство дополнения: семафор, туннель, домик стрелочника и др. При оценке работы обращает внимание на сходство постройки с образцом и ее прочность.

В дальнейшем внимательно и тактично наблюдает за играющими детьми, при необходимости использует косвенные приемы руководства (вопрос, подсказку, изменение игровой среды). Вопросы типа: «Что значит маршрут следования?», Где нужно приобретать билеты на поезд? Что есть на железнодорожном вокзале? Для чего нужна комната «Матери и ребенка»? ит. д.».

В игре «Авиазаовод» педагог расширяет знания детей о воздушно-транспортных средствах, о работе летчиков. Воспитатель может рассказать ребятам о слаженной работе членов экипажа, обслуживающего полет персонала (техника, радиста, бензозаправщика, мойщика, шофера сопроводительной машины, диспетчера пульта управления полетом). Совместно с детьми обсуждает содержание постройки для предстоящей игры, игровую атрибутику при сооружении самолета выделяет его части: фюзеляж, крылья, хвостовое отделение, двигатель, шасси, воздушный винт. Помогает ребятам сооружать на участке постройки из снега, используя дополнительный материал (фанеру, веревку, куски материи и др.) и раскрашивая их разведенной гуашью.

Также педагог побуждает детей к использованию в игре приобретенных знаний и умений при чтении произведений о труде летчиков, космонавтов, например, «На аэродроме» И. Винокурова, «Вертолет» Ф. Лева, «Дом в космосе» М. Реброва, «Человек поднялся в небо» К. Арона, «День космонавтики» А. Митяева.

Выступая как равноправный партнер по игре (член экипажа, пассажир) или выполняя главную роль (начальник управления полетом), педагог корректирует ролевые отношения между играющими детьми, при необходимости помогает по ходу игры дополнять игровой материал.

В целях оказания влияния на содержание сюжета, усложнение способов отображения действий воспитатель может предложить игровые ситуации: «Санитарный самолет спешит на помощь геологам (полярникам, чабанам)», «Летчики сельскохозяйственной авиации помогают колхозу», «Летчики тушат пожар в лесу», «Открываем авиалинию на Северный полюс».

В игре «Аэропорт» в целях творческого развития сюжетов игры педагог знакомит ребят с работой аэропорта, в котором находится ряд служб по подготовке и управлению полетом: аэровокзал, узел управления полетом, взлетная полоса, ангар, склады горюче-смазочных материалов. Раскрывает нравственный смысл трудовой деятельности работников аэропорта, характер их взаимоотношений по службе и в быту.

Игра «Летчики»

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Закрепление знаний о воздушном транспорте. Расширение знаний о работе летчиков. Знакомство ребят с работой аэропорта.

Игровой материал. Строительный материал, игрушка-самолет, пропеллер, крылья, куклы, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в аэропорт. Беседа с работниками аэропорта. Чтение произведений «На аэродроме» И. Винокурова. Просмотр фильма о летчиках. Рисование самолета. Лепка самолета. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Летчик, стюардесса, контролер, пассажиры.

Ход игры. Подготовку к игре воспитателю следует начать с организации наблюдений детей за самолетами. Во время таких наблюдений надо

объяснить детям, что самолет очень большой, он высоко и быстро летает, что самолетом управляет летчик, на самолете возят людей.

Затем можно научить детей изображать летящий самолет. Воспитатель предлагает: «Летите, как самолет». Дети бегут, распластав руки, как крылья самолета.

На занятии воспитатель может предложить ребятам нарисовать летящий самолет или самолеты.

Рассмотрев с детьми картинки, изображающие летящий самолет, самолет на аэродроме, самолет с сидящим летчиком и т. д., педагог разъясняет все, что ребятам непонятно, проводит беседы по содержанию рассмотренных картинок. После этого можно дать детям для игры игрушечный самолет, предварительно обыграв его.

Следующий этап в подготовке сюжетно-ролевой игры — это обучение детей подвижной игре, в которой они изображают летчиков. Летчики, готовясь к полету, заводят мотор, по сигналу воспитателя поднимаются в воздух и приземляются, каждый в определенном, отведенном ему месте.

Последним звеном в подготовке детей к сюжетно-ролевой игре должен быть показ фильма, в котором изображены самолеты и работа летчика. Очень важно, чтобы в результате просмотра фильма (или фильмов) дети поняли, что летчик сильный, смелый, помогает людям: привозит врача к больному ребенку или доставляет ребенка в больницу, перевозит людей, продукты и т. д. Педагогу нужно так рассказывать о летчике, чтобы детям захотелось подражать ему.

После подготовительной работы можно начинать игру. Для этого педагогу совместно с детьми надо сделать из картона пропеллер и крылья для самолета, шлем и очки для летчика. Соорудив самолет из стульев, надо прикрепить к нему крылья и пропеллер. Затем летчик в шлеме и очках с помощью воспитателя заводит мотор и готовит самолет к полету. Пассажиры собираются в дорогу: они одевают детей, пакуют вещи, покупают еду, приобретают билеты на самолет, едут в аэропорт. Там контролер проверяет у пассажиров билеты, помогает им разместиться в самолете. По сигналу педагога самолет поднимается в воздух. Во время полета пассажиры едят, кормят детей, смотрят в окна, рассматривают предлагаемые им книги и т. д. Стюардесса им помогает, отвечает на вопросы. Во время посадки летчик

осматривает самолет, мотор, заправляет самолет бензином, заводит мотор и ведет свой самолет дальше.

Такая схема игры может видоизменяться воспитателем по его усмотрению. В дальнейшем педагог должен направлять ход игры, поощряя всякие нововведения, предлагаемые детьми. Также развитие, обогащение игры может идти и за счет объединения ее с другими сюжетными играми. Например, к этой игре могут быть подключены темы «Магазин» (дети покупают в дорогу еду, сласти, игрушки детям, книжки и т. д.), «Переезд на дачу» (детского сада или родителей с детьми), «Автобус» (на котором едут в аэропорт и с аэропорта), «Доктор» и т. д.

Воспитатель должен следить за игрой, важно лишь, чтобы играя, дети изменяли сюжет, а не повторяли каждый раз одно и то же.

Игра «Российская Армия»

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры, формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов Моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. Воспитание у детей чувства патриотизм гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей.

Игровой материал. Строительный материал, пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер мешочки с песком, шлемы, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсии к памятника, к местам боевой славы. Рассматривание иллюстративного материала по теме. Чтение произведений Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты»- из книги «Не Потеряйте знамя». Составление альбома о воинах-героях. Изготовление атрибутов для игр. Лепка танка, военного корабля. Конструирование из строительного материала боевой техники.

Игровые роли. Танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос.

Ход игры. Данная игра может быть представлена в различных вариантах: «Танкисты», «Боевая пехота», «Военные корабли» и т. д.

В первую очередь при подготовке к серии игр детей старшей группы необходимо познакомить с памятниками, которые увековечивают подвиг нашего народа в годы Великой Отечественной войны. Это обелиски, монументы, памятники-пушки, памятники-танки, памятники-самолеты, памятники-корабли, установленные в честь освобождения родного края. С детьми педагог должен организовать экскурсии к местам боевой славы.

После экскурсии воспитатель беседует с ребятами о Российской Армии, чтобы сформировать у них представление о том, что люди чтят память героев. Во время беседы педагог должен рассказать об улице родного города, которая носит имя героя-танкиста, героя-летчика, героя-матроса и др. Также воспитатель знакомит детей с изображением различных типов военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль и др.

Затем педагог может прочитать детям рассказы Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя».

Совместно с воспитателем и с родителями ребята могут составить альбом о воинах-героях.

Также педагог предлагает детям нарисовать танк, самолет, военный корабль, боевую машину, бинокли, слепить танк или корабль.

Затем воспитатель может предложить коллективную постройку по выбору: танк, военный корабль и др. Во время постройки он должен обращать внимание на зависимость формы постройки от его назначения, учить детей совместно обсуждать план сооружения и организацию предметно-игровой среды.

Совместно с педагогом и детьми подготовительной группы ребята могут подготовить атрибуты для игры: пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы.

Затем воспитатель может организовать военно-спортивные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряков. Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать.

Эти упражнения педагог организует на участке детского сада. Воспитатель сначала берет на себя роль «Командира», он следит за правильным выполнением движений: метанием мешочков с песком, переползанием, перепрыгиванием и т. д. Отмечает лучшее исполнение роли, поощряет достижения нерешительных детей. Повторяет упражнения с тем, чтобы добиться нужного результата.

Исполнение ролей «солдат» требует от детей и определенных действий, и проявления определенных качеств. Так, «командиру» обязательно надо наметить в игре задачу и проследить, как она выполняется, «солдатам» нужно отлично выполнить задание: далеко метнуть, быстро перебежать, ловко перепрыгнуть. «Медсестры» так же должны быстро действовать, уметь выполнить задание.

Перед каждой игрой воспитателю с детьми необходимо проводить разговор-обсуждение: кто какую роль берет на себя, как действует, чьи распоряжения выполняет. В таких играх в основном принимает участие довольно большое количество детей группы, при этом важное значение имеет согласование их действий. Общение со взрослым в игре помогает детям глубже осознать моральные качества воинов, роли которых они исполняют.

Чтобы придать игре целенаправленный характер, педагогу можно разработать карту-схему и с ней ознакомить всех участников. Воспитатель изготавливает ее с детьми, намечает, где должны стоять часовые, где расположен медпункт, где стоянка корабля, и т. д. А затем дети уже самостоятельно намечают свои маршруты, вместе с «командиром» обсуждают их, чертят карту-план. На карте — штаб, госпиталь. Педагог выделяет на карте и те объекты, которые надо преодолеть: узкий мост (бревно), минное поле (перепрыгнуть через препятствие), проволочное заграждение (лестница).

Под влиянием имеющихся у детей знаний о подвиге воинов в родном городе возникают сюжеты игр типа «Танкисты освобождают город», «Переправа через реку».

Например, цель игры: «танкистам» и «пехотинцам» надо уничтожить вражеские танки. Педагог рассказывает, что путь труден и опасен. Бойцам надо перейти через речку по поваленному бревну, затем перепрыгнуть через ров, пройти вдоль озера, по кочкам перейти через болото и уничтожить вражеские танки. Танк тогда считается уничтоженным, если есть попадание в мишень. «Раненым» солдатам оказывают помощь «медсестры».

После победы «солдат» радостно встречает население освобожденных городов и сел.

Игра может повторяться в разных вариантах и проходить не только на территории детского сада, но и на берегу реки, в парке, сквере. Это дает возможность шире использовать природный материал и естественные преграды.

В этой игре обязательно должна быть взаимосвязь творческой и спортивной игр.

При последующем проведении игры педагог может предложить следующие сюжеты: «Экипаж Н. Гастелло на задании», «Спасение челюскинцев», «Валерий Чкалов и его боевые друзья готовятся к перелету», «Шторм в море. У пассажирского судна потеряна связь с землей», «Аварийно-спасательный отряд Черноморского флота», «Военный корабль защищает город», «Авианосец «Смелый» на учении» и др.

Всегда после окончания игры педагог должен поддерживать разговоры детей о прошедшей игре, при этом отмечая ролевое поведение отдельных участников игры, их игровое взаимодействие и взаимоотношения, а также использование средств игрового замещения.

Игра «Строительство»

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о строительстве, о его этапах. Закрепление знаний о рабочих профессиях. Воспитание уважения к труду строителей.

Игровой материал. Строительный материал, каски, предметы-заместители

Подготовка к игре. Экскурсии на стройку. Беседа со строителем. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Просмотр фильма о строителях. Рисование на тему: «Строительство дома». Изготовление атрибутов для игр.

Игровые роли. Строитель, каменщик, шофер, грузчик.

Ход игры. Обучение этой игре воспитатель может приурочить ко времени знакомства детей со сказкой «Теремок». Показав ребятам иллюстрацию к сказке или соответствующий мультфильм, воспитатель объясняет: «Теремок

сломался потому, что звери не умели хорошо строить». После этого, чтобы вызвать у детей интерес к теме, следует показать, им рисунок красивого здания. Обязательно показ надо сопроводить таким ярким, эмоциональным пояснением» чтобы у детей возникло желание самим сделать такой же дом. Затем воспитатель говорит им, что сделать такое красивое здание трудно, перед этим надо, научиться строить, и обещает повести детей смотреть, как рабочие строят дом. В ближайшее время взрослый должен организовать экскурсию на стройку.

Во время экскурсии внимание детей должно быть обращено на совместную работу людей, на то, что только общими усилиями, работая вместе, рабочие могут строить такие большие, красивые и прочные дома. Далее педагогу следует обратить внимание детей на разделение труда строителей, подчеркнуть, что в процессе общей работы каждый делает свое дело: один подвозит материал, другой кладет стены, третий готовит раствор и т. д. Также надо показать детям, что использование техники помогает рабочим, облегчает их труд: машины подвозят строительный материал, подъемный кран поднимает его на большую высоту и т. д. Дети должны узнать в разговоре со строителем о том, что будет в этом доме, когда его выстроят. После такой беседы ребята должны понять, что строительством дело не кончается, что дома строят для того, чтобы потом в них кто-то жил или работал.

Чтобы дать детям возможность выразить полученные ими на экскурсии впечатления, педагогу на занятии надо предложить им нарисовать строительство дома.

Для закрепления и систематизации полученных знаний воспитатель может провести с детьми беседы по картинкам, на которых изображено строительство, а также показать им фильм на эту тему. При этом нужно обратить их внимание на то, чего они не заметили, задать ребятам вопросы, побуждающие их сравнивать, припоминать, сопоставлять; затем картинки следует вывесить в группе, а книжки с соответствующими рисунками дать детям в пользование. Во время разговора-беседы о строителях педагог должен обратить внимание детей на последовательность всех этапов строительства: разработку проекта, выбор и подготовку строительной площадки, обеспечение строительными материалами и механизмами, закладку фундамента, возведение стен и перекрытий, отдельные работы. Воспитатель может обсудить с детьми нравственный смысл деятельности людей строительных профессий (машинисты экскаваторов и бульдозеров,

бетонщики, каменщики, монтажники, сантехники, плотники, штукатуры И Др.).

Также при подготовке к игре педагог может прочитать детям произведения о строителях, такие как: «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева.

После подготовительной работы педагог должен снова показать ребятам ту картинку, которую они видели до экскурсии и сказать, что теперь они смогут построить такой красивый дом, но лишь в том случае, если будут работать, как рабочие, все вместе.

Приступая к строительству, воспитатель вместе с детьми заранее договаривается об том, что будет в доме, который они собираются строить: замысел должен предшествовать игре, он не должен быть случайным. Педагогу можно, например, посоветовать детям поселить в новом доме всех имеющихся у них зверюшек, превратив таким образом его в теремок.

Для игры педагог делит, детей на бригады и поручает каждой из них какой-нибудь один определенный участок работы. Так, например, одна бригада должна погрузить строительный материал на машины, другая - привезти его на стройку, третья — разгрузить, четвертая — возводить стены дома. Воспитатель сначала должен возглавлять бригаду строителей. Он советует каменщикам, как лучше класть стены, шоферам подсказывает, какой материал необходимо привезти, грузчикам помогает организовать погрузку и выгрузку с помощью кранов и т. д. Организуя и направляя своим участием игру, педагог вместе с тем помогает детям согласованно действовать ради общей цели.

Взрослому надо следить за тем, чтобы в последующих играх на эту тему дети обязательно менялись ролями. Игра, меняя форму, может преобразовываться, видоизменяться за счет развития ее содержания. Так, дети могут строить новый дом для кукол, магазин, дачу и, перевезя туда на лето кукол, развернуть на этой основе новую самостоятельную игру. Взрослый всячески должен поощрять все вносимые детьми в игру новшества, содействовать творчеству детей и в случае необходимости помогать им.

По окончании игры воспитатель должен практиковать разговоры с детьми о проведенной игре. В целях коррекции ролевых отношений отмечать отдельные недостатки: водитель машины далеко сгрузил стройматериалы и каменщикам было трудно работать; маляры не сложили свой рабочий

инструмент. Обсудить, кто в бригаде хорошо работал и кому из строителей можно вынести благодарность за добросовестный труд и т. д.

Игра «Поликлиника»

Цель. Раскрытие смысла деятельности медицинского персонала. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Воспитание уважения к профессии врача.

Игровой материал. Игровой набор «Кукольный доктор»: термометры, шприц, пачка горчичников, шпатель, стетоскоп, молоточек, пипетка, палочка для смазывания йодом или мазью, вата, бинт, зеркало для осмотра носоглотки и ушей, спирт для смазывания места укола, йод для прижигания ранок, капли, микстура, лекарство для уколов, порошки, таблетки, мазь, самодельные игрушки из картона, предметы-заместители, некоторые реальные предметы.

Подготовка к игре. Экскурсия в поликлинику. Беседа с медицинским персоналом поликлиники. Посещение медицинского кабинета в детском саду. Чтение произведений «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицина, «Человек заболел» И. Туричина, сказки «Доктор Айболит» К. И. Чуковского. Просмотр фильма о врачах и мультфильма «Доктор Айболит». Рассматривание иллюстративного материала по теме. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Врачи различных специализаций, медсестра, пациенты.

Ход игры. Подготовку к игре воспитатель начинает с экскурсии в поликлинику и беседы с медицинским персоналом. В поликлинике надо показать детям различные кабинеты: рентгеновский, зубной кабинет и др., объяснить ребятам все, что они увидят. При этом педагогу надо все время проводить одну мысль: доктор старается, чтобы все были здоровы, чтобы никто не заболел, а если кто-нибудь болеет, он лечит, делает так, чтобы у детей не болели уши, зубы, чтобы можно было гулять, играть, заниматься.

После посещения поликлиники обязательно надо подытожить с детьми все, что они узнали и вспомнили из своих прежних посещений. Поводом для этого может быть рассматривание открыток, рисунков, на которых изображены различные моменты деятельности врача. Воспитатель задает детям вопросы по содержанию картинок, привлекает их внимание к самому существенному, стимулирует их к расспросам, объясняет все, что

изображено. Затем вод эти рисунки вывешивают в групповой комнате, для того чтобы дети сами их рассматривали.

В детском саду педагог проводит с детьми экскурсию в кабинет врача и знакомит их с различными медицинскими инструментами, объясняя их назначение, показывая, как ими пользуются: как, надев зеркало, врач осматривает уши, нос, горло; как проверяет молоточком коленный рефлекс; как выслушивает стетоскопом; как сестра набирает шприцем лекарство; как пользуется пипеткой; как измеряет рост, взвешивает и т. д. По ходу выполнения каждого действия педагог должен объяснять его цель, чтобы дети поняли не только, как делать, ту или другую медицинскую процедуру, но и когда, в каком случае ее нужно делать и чего с ее помощью достигают. После такой экскурсии педагогом снова должна быть проведена беседа по картине (которую дети еще не видели). В этой беседе воспитатель закрепляет впечатления детей, расширяет их знания, подкрепляет интерес к теме, что необходимо для проведения игры. Также для подготовки к игре воспитатель читает детям чтения произведения, такие как: «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицина, «Человек заболел» И. Туричина. Затем в беседе по содержанию произведений взрослый раскрывает смысл деятельности медицинского персонала, показывает взаимодействие всех служб по оказанию помощи больным людям: поликлиника — аптека - скорая помощь — больница — санаторий. Затем очень хорошо для систематизации детских впечатлений просмотреть фильмы, где изображена деятельность врача.

После этого педагог призывает детей помочь ему в изготовлении атрибутов для игры. Он раздает каждому ребенку по листу картона, на котором изображены медикаменты и некоторые медицинские инструменты. Так, например, могут быть нарисованы кружочки (таблетки), бутылочки (йод, микстура, капли), термометр, стетоскоп, пипетка, шприц и т. д. Каждый ребенок по контурам вырезает нарисованные предметы, для порошков и таблеток склеивает коробочки.

Когда атрибуты для игры будут готовы, воспитатель знакомит детей с игровыми способами употребления изготовленных ими предметов, обыгрывает каждый из них, показывает, как ставить картонный термометр, как макать ватку в спирт и протирать ею место укола, как набирать картонным шприцем лекарство из картонного флакона. В процессе изготовления поделок и их обыгрывания дети должны усвоить их названия.

Затем воспитатель может предложить вниманию детей ряд картинок, изображающих соответствующую игру, где роли врача, сестры, пациентов исполняют дети. Хорошо, если педагог сопоставит их с картинками, на которых изображены различные действия настоящего врача.

Для организации игры воспитатель в качестве игрового материала может использовать игровой набор «Кукольный доктор», самодельные игрушки из картона, предметы-заместители, некоторые реальные предметы. Большой ошибкой воспитателя будет то, если он введет в игру много реальных предметов. Опыт показывает, что их количество в каждой игре должно быть ограничено. Число реальных предметов, вносимых в эту игру, нужно ограничить ватой, бинтом, шпателем, бутылочками (пустыми) с надписями, баночками (от мази).

Для первой игры воспитатель вместе с детьми оборудует кабинет врача и приемную, где пациенты будут ожидать своей очереди. В кабинете к приему врачом должны быть приготовлены лекарства, инструменты: в баночке или стаканчике - термометры, в коробочке - шприц, пачка горчичников (аккуратно нарезанных прямоугольных листков), шпатель, стетоскоп, молоточек, пипетка, палочка для смазывания йодом или мазью, вата, бинт, зеркало для осмотра носоглотки и ушей, спирт для смазывания места укола, йод для прижигания ранок, капли, микстура, лекарство для уколов, порошки, таблетки, мазь.

Во время первой игры роль врача берет на себя воспитатель. Он показывает детям не только игровые приемы, но и игровые возможности роли и, что тоже чрезвычайно важно, помогает им наладить контакт в ходе игры. Будучи врачом, воспитатель разговаривает с пациентами, уча тем самым детей вести необходимую по ходу игры беседу, которая определяет собой и направляет многие игровые действия.

На следующий день воспитатель уже может поручить роль врача и сестры детям группы, а на себя берет роль первого пациента. Явившись на прием первым, он старается помочь своей беседой войти в роль еще неопытному врачу, помогает ему на первых порах то прямыми, то косвенными вопросами, советами. В дальнейшем педагог должен строго следить за тем, чтобы дети менялись ролями, чтобы наиболее привлекательная для них роль врача не доставалась каждый раз одному и тому же ребенку.

При последующем проведении игры, она должна быть изменена внесением готовых игрушек или добавлением реальных предметов, что в свою очередь

оживит игру детей, вызовет новые действия, усилит желание играть. В дальнейшем развитие игры должно идти по линии специализации врача: так, например, руку и горло лечит уже не один и тот же врач, а два разных специалиста. Педагог может познакомить ребят с различными специальностями врачей: окулист, терапевт, хирург и т. д.

Через некоторое время для развития игры с детьми можно рассмотреть ряд забавных рисунков, изображающих детей, лечащих различных зверюшек. С этой же целью можно показать и объяснить детям иллюстрации к «Айболиту» К. И. Чуковского или мультфильм по этой сказке. Затем можно связать две игры «Доктор» и «Зоопарк».

Игра «Парикмахерская»

Цель. Раскрытие смысла деятельности парикмахера. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Воспитание уважения к профессии парикмахера.

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

Подготовка к игре. Экскурсия в парикмахерскую. Беседа с работниками парикмахерской. Чтение произведений о работе парикмахера. Изготовление альбома «Модели причесок». Рассматривание иллюстративного материала по теме. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Парикмахер (мастер), клиенты, кассир, уборщица.

Ход игры. Предварительную работу по развитию сюжетно-ролевой игры воспитатель может начать с экскурсии в парикмахерскую. Заранее ему нужно договориться с родителями и заручиться разрешением двух-трех из них подстричь их детей. Затем педагог обращает внимание детей на то, что Сережа, Аня, Оля аккуратно, красиво подстрижены и причесаны, следует сказать им, что у Леры и Саши выросли длинные волосы; они некрасиво, неаккуратно торчат, поэтому им надо пойти в парикмахерскую и подстричься. После этого педагог сообщает детям, что сейчас они пойдут в парикмахерскую, там Лере и Саше будут стричь волосы, а все ребята посмотрят, как парикмахер будет это делать.

Подойдя к парикмахерской, педагог должен обратить внимание детей на вывеску. В парикмахерской нужно показать ребятам инструменты, которыми работают мастера, познакомить детей с их названиями, назначением, способом действия с ними. Чтобы дети могли понаблюдать за работой парикмахера, педагог просит подстричь нескольких детей, которые таким образом вступают с мастером в контакт, участвуют в его деятельности в качестве клиентов. При этом воспитателю следует обратить внимание детей на те отношения, в которые вступают мастер, кассир, клиенты, уборщица.

Ребята наблюдают, как их товарищей стригут, как они благодарят мастера, как сами платят в кассу, отдают чек мастеру и т. д. По ходу дела педагог объясняет детям все, что они видят; подчеркивает вежливость мастера, его желание как можно лучше обслужить клиента, сделать его красивым, аккуратным; обращает внимание детей на его отношения с другими работниками парикмахерской.

В группе педагог систематизирует полученные знания и впечатления посредством беседы и показа иллюстративного материала, изображающего парикмахерскую и работу парикмахера. При этом воспитатель должен ставить детям вопросы так, чтобы они, отвечая на них, могли привлечь и собственный опыт, приобретенный во время экскурсии.

Также воспитатель совместно с детьми и родителями может изготовить альбом «Модели причесок», используя рисунки детей, вырезки из журналов и т. д.

После этого педагог совместно с детьми может изготовить предметы, необходимые для игры в «парикмахерскую»: вырезать из картона по нарисованным контурам расческу, бритву, кисточку, машинку, ножницы, флаконы, пульверизатор, зеркало. Зеркало можно с одной стороны обклеить целлофановой бумагой, а с другой стороны подклеить к нему подставку. К пульверизатору в качестве резиновой трубки приклеить одним концом ленточку, а другой ее конец приклеить к флакону, на котором изображен уровень находящегося в нем одеколona. Ножницы, машинку и бритву делает воспитатель. Каждый из этих предметов состоит из двух частей, скрепленных ниткой, благодаря чему эти части подвижны. Нижнюю часть флаконов для устойчивости отгибают под прямым углом. Когда поделки готовы, педагог должен обыграть их, показать детям способы игрового использования каждой. В процессе изготовления и обыгрывания поделок ребята усваивают их названия.

Обучая детей данной игре, целесообразно придерживаться такой последовательности при введении игровых предметов: 1) самоделки; 2) предметы-заменители (разные детали из строительного набора в условной роли: брусок — в качестве расчески, цилиндры — в качестве флаконов, плоская пластинка, прислоненная к призме, — вместо зеркала, призма — в качестве машинки, узкий брусок — вместо бритвы); 3) некоторые реальные предметы (простынка, зеркало, кисточка, флаконы, расческа); 4) набор специальных игрушек «Детский парикмахер».

Сперва целесообразнее всего вводить в игру самодельные предметы: во-первых, ребята при изготовлении этих поделок познакомились и со способом их употребления; во-вторых, если дети научатся играть, используя самодельные предметы, для них уже не трудно будет развернуть игру с готовыми игрушками. В-третьих, яркие и занятные готовые игрушки с радостью будут приняты детьми после самодельных и условных, тогда как самодельные предметы, введенные после готовых игрушек, не вызовут интереса, не будут стимулировать детей к обновлению игры. В-четвертых, готовые игрушки-, введенные в начале обучения игровой теме, могут отвлечь детей от смысла выполняемых игровых действий.

Педагогу не нужно злоупотреблять одновременным введением в игру большого количества реальных предметов. Некоторые из них, например чистую простынку (которой покрывают клиента во время стрижки), педагог может давать всегда, когда бы дети не играли в «парикмахерскую», другие же, например зеркало, кисточку, расческу, — избирательно.

При первом проведении игры роль парикмахера педагог берет на себя. Он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры.

Если ребенок не знает, как вести себя во время игры, воспитатель спрашивает у него: «Вам подстричь волосы?», «Ножницами или машинкой?», «Нужно побрызгать одеколоном?» и др. После этого просит клиента нагнуть голову, закрыть глаза и т. д.

Уже на следующий день роль парикмахера педагог может поручить кому-нибудь из детей, а воспитатель, став клиентом, опять руководит игрой.

Со временем должно происходить видоизменение игры за счет замены игровых предметов, которыми дети оперируют. Потом надо помочь детям развить и обогатить замысел и сюжет игры. Так, стрижка в парикмахерской

может подчиняться какой-то определенной цели, например, дети подстриглись, чтобы идти в цирк, на праздник или в гости, и т. д.

Игра «Зоопарк»

Цель. Закрепление и обогащение знаний о животных, об их внешнем виде и о повадках. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Воспитание доброго отношения к животным.

Игровой материал. Самоделки, предметы-заменители, игрушки животных, набор «Зоопарк», куклы, проволока для изготовления клеток, природный материал и др.

Подготовка к игре. Экскурсия в зоопарк. Беседа с работниками зоопарка. Чтение стихотворений С. Я. Маршака «Детки в клетке» и «Где обедал воробей?», В. Маяковского «Что ни страница, то слон, то львица». Изготовление альбома «Зоопарк». Просмотр мультфильмов и фильмов о животных. Рисование и лепка животных. Рассматривание иллюстративного материала по теме. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Воспитатель, кассир, контролер, уборщица, ветеринар и др.

Ход игры. Подготовку детей к этой игре педагог должен начать с рассматривания ярких, цветных картинок, открыток с изображениями различных животных. Это необходимо для того, чтобы вызвать у детей интерес к животным.

С этой же целью взрослый может дать детям книги с иллюстрациями, на которых изображены звери. Рассматривая рисунки, обязательно нужно обращать внимание детей на внешний вид животных, рассказывать о них то, чего дети раньше не знали, задавать им вопросы по содержанию изображенного, отвечать на их вопросы.

Готовить детей к экскурсии воспитателю надо-именно при помощи картинок, а не игрушек, потому что на картинке животные обычно изображены либо в естественных условиях обитания, либо в зоопарке, либо на службе у человека. Ребенок видит, какую пользу животное приносит человеку, как человек заботится о нем. Из картинок дети узнают не только о внешнем виде животного, но и о его повадках и особенностях.

После этого педагог может организовать экскурсию в зоопарк. Во время экскурсии педагогу ни в коем случае нельзя показывать детям всех его обитателей, нужно показать лишь самых интересных. Взрослому следует

обратить внимание на внешний вид животных, показать, чем они питаются, их характерные повадки, например: как плавает белый медведь, как обсыпает себя песком или обливается слон, как ест жираф, и т. д. Во время экскурсии нужно объяснить детям, что люди заботятся о животных, ухаживают за ними, никогда их не бьют, с добротой к ним относятся, кормят их и поят, убирают клетки, моют животных, что животных лечит специальный доктор, когда они болеют, и т. д.

Воспитатель может дать детям возможность самим купить билеты в кассе, отдать их контролеру, приобрести билеты для катания на осликах или пони и т. д. Для активизации внимания нужно задавать детям вопросы, заставляющие думать, сопоставлять, сравнивать («А как ты думаешь, кто больше: бегемот или лев?» и т. д.); поощрять их вопросы о животных, о том, что они видят в зоопарке.

После экскурсии воспитатель в группе проводит беседу о поездке в зоопарк, он может рассмотреть рисунки вместе с детьми, задать им вопросы, ответы на которые требуют сопоставления, припоминания того, что они видели. Педагог может прочитать стихотворения С. Я. Маршака «Детки в клетке» и «Где обедал воробей?», В. Маяковского «Что ни страница, то слон, то львица» и рассмотреть иллюстрации к ним.

Также для систематизации полученных впечатлений полезно показать детям фильм о зоопарке и о животных.

После этого педагог может дать детям игрушки, изображающие животных, которых они видели в зоопарке. Каждую игрушку обязательно нужно рассмотреть с детьми, сопоставить ее по памяти с живым объектом, найти картинки с изображением этого животного, вспомнить все, что дети о нем знают. При знакомстве детей с игрушкой педагог должен показать, как ее можно использовать в игре, научить производить с ней разные действия, например: «Обезьяна хочет пить. Света, принеси в миске воды и дай обезьяне попить» или «Звери хотят есть. Сережа, дай зайке морковку (из пластилина). Оля, дай белочке орехов» и т. д. Таким образом, ребята знакомятся с игровыми возможностями каждой игрушки.

На занятиях изобразительной деятельностью воспитатель может предложить детям нарисовать то, что им запомнилось из увиденного на экскурсии, вылепить из пластилина какое-нибудь животное, которое они видели в зоопарке, раскрасить рисунки, изображающие животных, в книжке-раскраске, изготовить самодельные игрушки для игры в «зоопарк».

При изготовлении самодельных игрушек надо закреплять у детей правильные представления об относительной величине животных.

Также воспитатель вместе с детьми и родителями может изготовить альбом «Зоопарк».

Следующим этапом при подготовке к игре будет устройство зоопарка. Педагог готовит табличку с написанным крупными буквами словом «Зоопарк». Ребята на стол выставляют фигурки животных, которые сами сделали, называют каждое из них. Воспитатель объясняет, что животные не могут жить вместе: лиса съест зайца, лев съест оленя, и предлагает построить клетки, посадить в них зверей и устроить зоопарк. Вместе с детьми педагог начинает строить клетки, а потом лишь руководит строительством: он советует, например, клетку для тигра сделать большой, а для зайцев маленькой, для белого медведя устроить бассейн, как расположить клетки, где сделать дорожку, чтобы к клеткам могли подойти дети. Когда все клетки будут готовы, педагог советует детям обнести всю территорию забором, сделать ворота, место для кассы. На воротах нужно прикрепить табличку со словом «Зоопарк», а в клетках разместить животных.

После этого воспитатель предлагает детям собираться на экскурсию в зоопарк. В первый раз во время проведения игры педагог берет на себя главную роль воспитателя. Ребята строятся, прощаются с остающимися (с няней, с другим воспитателем) и выходят из групповой комнаты. Пройдя по коридору, они возвращаются опять в группу, где у противоположной зоопарку стены стоят выстроенные в ряд стульчики — автобус. Одного из детей воспитатель делает кондуктором, дети покупают билеты и едут в зоопарк. По дороге взрослый может рассказывать им о том, что они проезжают. Услышав остановку «Зоопарк», ребята выходят из автобуса, покупают входные билеты в зоопарк и, предъявив их контролеру, входят на территорию. Педагог подводит их к каждой клетке, рассказывает им о ее обитателе, дети рассматривают его, задают воспитателю вопросы и переходят к следующей клетке, пока не осмотрят всю территорию зоопарка. Потом взрослый может предложить детям поиграть в какую-нибудь подвижную игру: «Хитрая лиса», «Зайцы и волк», «Белые медведи» и др.

На следующий день воспитатель продолжает игру, он говорит детям, что они должны ухаживать за животными, что животные голодны, надо их накормить, напоить, подмести и убрать в клетках. По ходу того, как дети выполняют игровые действия, воспитатель вносит в них коррективы,

направляет их, сообщает детям новые знания. Когда дети начинают кормить животных, он рассказывает им, кто чем питается. Например, надо сказать детям, что тигра кормят мясом, а зайца — капустой и морковью и т. д.

Через некоторое время воспитатель для видоизменения игры может предложить детям наряду с самодельными использовать готовые игрушки, изображающие животных (пластмассовые, резиновые, деревянные, матерчатые), или играть с фигурками животных, вылепленными из пластилина, и т. д. Также педагог может посоветовать открыть на территории зоопарка кафе или киоск, где продаются вода, конфеты, печенье, булочки.

При последующем проведении игры воспитатель предлагает детям, взяв на себя роли кассира, контролера, воспитателя, провести экскурсию с куклами — привезти их на каком-нибудь транспорте в зоопарк, купить им билеты, показать им всех животных и рассказать о каждом из них, купить им конфеты, напоить их, если они захотят пить, а по окончании экскурсии отвезти их в детский сад.

Впоследствии можно объединить игру в «зоопарк» с другими играми: в «семью», в «детский сад» и т. д.

Сюжетно-ролевые игры детей подготовительной группы детского сада

Основное содержание игры детей подготовительной группы детского сада — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной. Она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Все сюжетно-ролевые игры носят совместный, коллективный характер. Объединения в подгруппы устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Сюжетно-ролевые игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время.

В игре ребенка данного возраста четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а также изготовление игрушек-самоделок совместно с воспитателем. Количество вовлеченных в игру увеличивается до 5—7 человек.

Дети подготовительной группы предъявляют более высокие требования к качеству исполнения отдельных ролей, что нередко порождает недовольство

детей друг другом и приводит к возникновению конфликтов, например: дети отказываются принять в игру ребенка, который плохо выполняет роль, появляются постоянные претенденты на главные роли. Возникают и устойчивые игровые группировки. Но при этом возможно образование замкнутых группировок, участники которых неохотно принимают в игру «посторонних», примером может служить обособление в игре мальчиков и девочек. В таких случаях необходимо прямое воздействие воспитателя на игры детей: участвуя в сговоре детей перед игрой или беседуя по поводу прошедшей игры, педагог может оценить поведение играющих: осудить проявление резкости, эгоизма, поощрить взаимопомощь, похвалить за интересную выдумку, подсказать новую увлекательную подробность. Беседы воспитателя с детьми должны быть короткими, проходить в живой форме. Они требуют от педагога умения вникнуть в игровой замысел, осмыслить характер ролевых и товарищеских взаимоотношений играющих.

Участвуя в сговоре детей о предстоящей игре, воспитатель должен направлять их внимание на подбор основного игрового оборудования, оказывать помощь в изготовлении недостающего, приучать к элементарному планированию игры, самостоятельной организации игровой обстановки. По ходу игры педагог может давать детям советы, задавать вопросы, привлекая внимание играющих к той или другой стороне игры, и т. д.

В подготовительной группе педагог редко берет на себя ту или иную роль.

Игра «Гости»

Цель. Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).

Игровой материал. Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги.

Подготовка к игре. Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости». Разучивание песенки «К нам гости пришли». Составление плана игры.

Игровые роли. Хозяева и гости.

Ход игры. Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в воображаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой группы.

Подготовку к игре педагог начинает с беседы, в которой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяева были вежливы по отношению к гостям,

предупредительны, употребляли вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д.

После этого все игровые действия разворачиваются вокруг подготовки к приему гостей и заботы о них. Воспитатель сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяева должны убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут.

Также педагог может разучить с детьми куплет известной песенки с хлопками:

К нам гости пришли,

Дорогие пришли,

Мы не зря кисель варили,

Пироги пекли.

И с капустой пирог,

И с картошкой пирог.

А который без начинки —

Самый вкусный пирог!

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происходить в ней. Он может подать некоторые идеи более интересного развития сюжета, но основное содержание должны придумать сами ребята.

Один из вариантов игры может быть следующим. Когда «гости» пришли, «хозяева» правильно рассаживают их, предлагают самые удобные места. Во время чаепития гостей занимают интересной беседой, их приветливо угощают: «Кушайте, пожалуйста», «Попробуйте этот пирог», «Не хотите ли еще чаю или сока?».

После чаепития «хозяева» с помощью воспитателя развлекают гостей коллективными песнями, загадками, подвижными или словесными играми. Все это «хозяева» заранее обсуждают и готовят, распределяя, кто какие развлечения будет проводить.

По окончании игры педагогу необходимо коллективно обсудить все ошибки, допущенные хозяевами или гостями.

Игра «День рождения»

Цель. Воспитание чуткости, внимания. Закрепление культурных навыков.

Игровой материал. Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.

Подготовка к игре. Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры.

Игровые роли. Именинник, мама, папа, бабушка, дедушка, учительница, братья, сестры, гости.

Ход игры. Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята делятся на группы.

Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения.

Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбирают на роль учителя, остальные — ученики. Таким образом, пока дома готовятся ко дню рождения, старшие братья и сестры, именинник и его товарищи учатся в школе.

Содержание игры в день рождения может проводиться аналогично содержанию игры в гости: уборка квартиры, приготовление угощений, подарков.

Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д.

Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать.

По окончании игры воспитатель совместно с детьми делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, допущенные в игре.

Игра «Пароль»

Цель. Приучение детей к выполнению требований воспитателя, няни, медицинской сестры. Закрепление правил поведения в общественных местах.

Игровой материал. Красная кепка и наручная повязка, носовые платки, чистая одежда; афиши, билеты и др.

Подготовка к игре. Беседа о требованиях детского сада, предъявляемых к ребенку. Этические беседы на тему «Мы идем в театр». Подготовка атрибутов для игры в театр.

Игровые роли. Часовой, воспитанники, кассир, билетер, зрители, артисты.

Ход игры. Игра может проводиться в нескольких вариантах.

1-й вариант. Перед началом игры педагог проводит беседу о требованиях, которые необходимо усвоить детям в детском саду; у каждого ребенка должен быть носовой платок, он должен быть чисто и аккуратно одет, руки и лицо должны быть чистыми, волосы причесаны и т. д.

После этого воспитатель назначает часового, вручает ему красную кепку и нарукавную повязку. Часовой становится у дверей группы и по одному пускает детей в комнату. При этом входящему ребенку говорит: «Пароль!» Пароли педагог может менять каждые два-четыре дня. Они зависят от того, выполнение каких требований необходимо усвоить детям. Например, если воспитатель добивается, чтобы все дети приносили с собой носовые платки, паролем считается предъявление часовому платка. Если необходимо, чтобы все ребята не забывали причесываться, пароль — аккуратно причесанные волосы. Паролем может быть чистая одежда, а также подстриженные ногти.

Ребята, не выполнившие условий сегодняшнего пароля, входят в группу последними. В конце недели воспитатель сообщает ребятам о том, кто из ребят выполнил условия игры, а кто нет.

Данная игра может проводиться в тех случаях, когда необходимо добиться выполнения какого-либо требования, и продолжаться не более двух-трех недель (часто с перерывами). При этом педагогу нужно постоянно менять пароль.

2-й вариант. Театр вежливых ребят.

Воспитатель проводит беседу о правилах поведения в общественных местах и сообщает: «Скоро мы будем играть в театр, но эта игра не простая, в ней нужно знать вежливые слова и уметь ими пользоваться».

После этого педагог помогает ребятам в организации театра, в подготовке афиш, билетов, разучивании стихотворений, инсценировок.

Когда все готово для игры, воспитатель сообщает, что в театре платой за билет служат вежливые слова. Если дошкольник подойдет к кассиру и скажет: «Дайте, пожалуйста, билет», он его получит. Если он забыл вежливое слово «пожалуйста», его отправят подумать, вспомнить, что надо сказать, чтобы получить билет. Если ребенок скажет: «Здравствуйте. Дайте, пожалуйста, билет», а получив билет, ответит: «Спасибо», он будет сидеть в первых рядах. Игра начинается.

В театре вежливых октябрят исполняются стихи и инсценировки, которые учат детей правилам культурного поведения. «Билетеры» театра зорко следят за тем, чтобы все зрители строго соблюдали правила: уступали друг другу дорогу, пропускали вперед девочек, проходили между рядами, повернувшись лицом к сидящим, не разговаривали во время представления и т. д.

При последующем проведении игры можно менять сюжет, например, поиграть в «Кинотеатр вежливых ребят» или «Экскурсию в музей» и т. д.

Игра «Волшебники»

Цель. Воспитание у детей чуткости, стремления проявить заботу и внимание к окружающим.

Игровой материал. Карандаши, бумага, картон, пластилин и др.

Подготовка к игре. Чтение сказок. Этическая беседа «Добрые волшебники». Изготовление подарков для малышей. Подготовка к концерту.

Игровые роли. Волшебники.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель проводит этическую беседу «Добрые волшебники», опираясь на сказочные сюжеты, в которой наводит детей на мысль о том, что добрые волшебники в сказках всегда помогают хорошим людям. Для дальнейшего хода беседы педагог задает следующие вопросы: «А какого человека мы могли бы назвать добрым волшебником не в сказке, а на самом деле? (Доброго, отзывчивого, который всегда старается помочь другим людям.). Как вы думаете, а вы могли бы вы постараться всегда поступать, как добрые волшебники? Вот, например, кто-то из вас забыл принести из дома фломастеры и очень огорчен, а ему на помощь приходят добрые волшебники и предлагают: «Возьми мои». А давайте мы с вами станем добрыми волшебниками для малышей? Что бы мы могли для них сделать?». (Дети предлагают мастерить из пластилина игрушки; слепить снежную бабу, сделать из картона фигурки кукол и т. д.). Затем воспитатель обобщает беседу: «Значит, чтобы играть в добрых волшебников, надо действительно прежде всего стать добрыми — делать только хорошее и приятное».

После этого педагог знакомит с правилами добрых волшебников: «Разговаривай приветливо и ласково с людьми», «Научись всем делиться с другими», «Делай радостные сюрпризы и малышам, и товарищам, и своим родителям».

Затем педагог предлагает: «Давайте с сегодняшнего дня играть в добрых волшебников. Согласны? Теперь каждый из нас добрый волшебник» и дает задание каждому ребенку подумать, чтобы он хотел сделать доброго для детей младшей группы.

На следующий день воспитатель снова возвращается к игре про волшебников и просит ребят сообщить о своих задумках и планах. Ребята, к примеру, могут предложить сделать для малышей альбом «Наш детский сад», или вылепить снежную бабу, или залить горку, или сделать из пластилина маленький сказочный город, или смастерить елочные игрушки и т. д.

Воспитатель делит ребят на группы и предлагает каждой сделать свой сюрприз. После того, как все подарки готовы, педагог с ребятами выпускают «молнию» (здесь на большой лист бумаги вывешиваются рисунки, на которых изображены дела добрых волшебников).

В один из дней малышам дарят добрые «подарки». В этот же день ребята подготовительной группы организуют для них концерт: читают стихи, поют песни, разыгрывают сценки о добрых и дружных ребятах.

Игра «Улица»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление названий машин, правил поведения на улице и в общественном транспорте.

Игровой материал. Картонные дома, вывески, фигурки людей, игрушки-машины, светофор, рули.

Подготовка к игре. Тематические прогулки — экскурсии по улице. Беседы с использованием иллюстративного материала. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «Улица».

Игровые роли. Пешеходы, шоферы, милиционер, дворник и др.

Ход игры. Перед игрой проводится большая предварительная работа. Подготовка к игре начинается с проведения нескольких прогулок по улице.

На первой прогулке воспитатель показывает детям улицу и обращает внимание детей на то, что на улице много домов — новых и старых, очень высоких и низких, разного цвета и размера; также можно посчитать с детьми этажи у нескольких домов. Далее педагог объясняет, что дома на улице различаются потому, что в одном живут люди, в другом находится театр, в третьем — ателье или почта, в четвертом — магазин, в пятом — фотоателье или салон красоты, и т. д.

После этой прогулки воспитателю нужно закрепить все, что они видели; это можно сделать, рассматривая картинки, открытки и рисунки, на которых изображена улица с домами. Затем на занятии педагог может предложить детям нарисовать различные дома, находящиеся на улице; из строительного материала воспитатель советует построить рядом много разных домов и сделать, улицу; на занятиях по конструированию детям раздаются выкройки домов разной величины, сделанные из бумаги нескольких цветов. Под руководством воспитателя дети должны склеить из этих выкроек дома, наклеить на них двери и окна или нарисовать их. Педагог может посоветовать на одном доме окна наклеить в один-два ряда — в этом доме будет всего один-два этажа; на другом наклеивают четыре-пять рядов окон — это соответственно четырех- или пятиэтажный дом. Потом воспитатель раздает детям вывески, которые они наклеивают над дверями домов: «Школа», «Детский сад», «Ателье», «Почта», «Библиотека», «Аптека», «Салон красоты», «Больница» (или «Поликлиника»), «Магазин», «Булочная»,

«Фотоателье», «Кино» (или «Театр»), «Цирк». Каждый ребенок должен сделать на занятии один дом. Так получается целая улица.

На второй прогулке педагогу надо показать детям, как много на улице разных машин: на одних ездят люди, на других возят мороженое, на третьих — молоко, четвертые убирают снег или, если дело происходит летом, поливают улицу, подметают. Есть машины, на которых возят больных. Показав детям городской транспорт, следует рассказать, что эти машины возят людей на работу, домой с работы, в цирк, кино, детей в детский сад или в школу, а также объяснить, как надо себя вести в троллейбусе, автобусе, трамвае и т. д. (не кричать, не толкаться, уступать место старым и больным и т. д.).

После второй прогулки педагогу следует побеседовать с детьми о транспорте, показать на иллюстративном материале изображения машин разных видов: легковых, грузовых, самосвалов, для перевозки молока, хлеба, машин, поливающих и подметающих улицу, убирающих снег, автобусов, троллейбусов, трамваев и т. д. Кроме того, с детьми можно рассмотреть рисунки, на которых изображено внутреннее помещение автобуса или троллейбуса, чтобы дать представление, что происходит внутри. Показ такой картинки воспитатель может сопровождать следующим рассказом: «Кондуктор дает билет, девочка уступает место бабушке: бабушке трудно стоять, она старенькая; вот сидит мама с малышом на руках, ей уступили место: малыш маленький, его будут толкать, а маме тяжело его держать на руках; инвалиду тоже надо уступить место; надо помогать пожилым людям сойти с автобуса или троллейбуса». После этого педагог может предложить вниманию детей рисунок с отрицательным содержанием: в автобусе сидит мальчик, а рядом стоит старушка, и спросить ребят, правильно ли ведет себя мальчик, воспитанный ли он и почему дети думают, что он невоспитанный.

На занятии педагог предлагает ребятам нарисовать какую-нибудь из тех машин, которые они видели на улице. В конце занятия следует показать детям все рисунки, называя изображенные на них машины и закрепляя названия. Во время свободных игр детей педагогу нужно собрать все машины, какие имеются в группе, и превратить часть из них в специализированные: к одному металлическому грузовику сделать картонный кузов с надписью «Продукты», к другому — свернутый трубкой картон и надписать «Квас», к легковой машине приклеить маленький красный крест — на ней будут возить больных. Затем педагог может посоветовать детям построить из строительного материала несколько домов

(улицу) и поиграть с ними и машинами: возле больницы дежурит «Скорая помощь», грузовик возит в магазин вылепленные из пластилина овощи и фрукты, в продуктовый магазин на специальной машине из пекарни привозят хлеб, булочки, печенье, булки, по улице едет маршрутное такси.

На третьей прогулке по улице педагог должен рассказать детям о пешеходах: на улице много людей, они идут и на работу, и с работы, и в зоопарк, и в магазин, и в больницу. Возле магазина можно показать ребятам людей, которые заходят туда за покупками, у кинотеатра — тех, кто спешит на очередной сеанс, около школы — школьников, которые идут учиться, и т. д. Также надо сказать детям, что людей на улице много, все спешат, поэтому по ней надо ходить так, чтобы никому не мешать. После этого воспитатель сообщает детям некоторые правила, которые нужно соблюдать на улице: на улице нельзя бегать, играть, ходить надо спокойно, не толкая прохожих, только по тротуару, по дороге ходить нельзя — там едут машины, автобусы, троллейбусы.

После такой прогулки в группе педагог вместе с детьми может рассмотреть картинки, где нарисованы пешеходы на улице. Рассматривая изображенных людей, нужно рассказать о них: «Вот идут школьники с портфелями, они торопятся в школу; вот дедушка идет в магазин, у него в руках большая сумка; вот тетя идет к остановке троллейбуса, она спешит на работу; вот мама гуляет с малышом, показывает ему улицу, дома, машины; вот мальчик несет мяч, он идет на футбольное поле, будет играть с друзьями в футбол» и т. д. Очень хорошо показать детям картинку, на которой изображено, как ребята помогают старушке нести тяжелую сумку или переводят ее через дорогу. Также можно показать рисунок, где изображен мальчик, который поднимает с тротуара бумажку и бросает ее в урну.

На занятии лепкой воспитателю нужно предложить каждому ребенку вылепить из пластилина кого-нибудь из людей, которых они видели на улице. Нужно напомнить детям: «Можно лепить девочку с портфелем, папу и маму, можно тетю с сумкой или милиционера». После занятия педагог с детьми рассматривает изделия, дает' каждому из них оценку.

На четвертой прогулке педагог показывает детям, как пешеходы переходят улицу, останавливаются на перекрестке у светофора, ждут пока зажжется зеленый свет, как они смотрят сначала налево, а дойдя до середины дороги — направо. Затем ребятам нужно объяснить, что нельзя перебегать улицу, а надо переходить ее спокойно. Также на улице следует показать детям

милиционера и рассказать, почему он следит за порядком: чтобы все шли спокойно, не бегали по мостовой, переходили улицу только по пешеходным дорожкам при зеленом свете, а при красном стояли, не играли на дороге, не сорили, бумажки бросали не на тротуар, а в урны. Воспитатель может продолжить свой рассказ тем, что на улице должно быть всегда чисто, «поэтому улицу убирают дворники, подметают, поливают, зимой чистят тротуары от снега. Дорогу убирают машины и т. д. После этого педагог может перевести детей через дорогу с целью научить ребят правильно переходить улицу.

После этой прогулки-экскурсии взрослому надо показать детям изображение перекрестка, рассмотреть переходящих улицу пешеходов, спросить у детей, какой, по их мнению, сейчас свет на светофоре и почему они так считают. В беседе педагог должен закрепить те впечатления и знания, которые дети получили во время прогулки.

Педагог также может предложить детям нарисовать перекресток, светофор и машины или пешеходов на перекрестке, затем провести с ними подвижную игру, распределив роли милиционера, водителей и пешеходов. Милиционер стоит на перекрестке и с помощью воспитателя руководит движением машин и пешеходов.

Впоследствии после четырех прогулок педагог может провести с детьми беседу, по большой картине, на которой изображены и разные дома, и пешеходы, и идущий транспорт, и перекресток с милиционером, светофором, переходящими улицу людьми. Также хорошо показать детям и фильмы или фрагменты по теме «На улице».

Для игры в «улицу» кроме склеенных детьми домов и вылепленных ими из пластилина фигурок воспитатель совместно с детьми должен приготовить и другие атрибуты: картонные фигурки пешеходов, урны, светофор (с одной стороны на нем будет красный свет, с другой — зеленый, время от времени светофор нужно поворачивать), игрушечные трамваи, троллейбусы, автобусы и др.

После подготовки и предварительной работы к игре воспитатель говорит детям, что они будут играть в «улицу», но для этого сначала надо ее построить. Педагог раздает домики, он предлагает детям сделать ровную, красивую улицу, советует (если дети испытывают затруднения), как лучше расположить на ней дома. Когда все готово, воспитатель говорит, что улица не бывает пустой: по тротуарам идут люди, а по мостовой едут машины. Он

предлагает детям сделать на улице тротуары, людей. Воспитатель рассказывает о «жизни» улицы и предлагает детям по ходу повествования совершать те или иные действия: «Первым на улицу приходит дворник. Он смотрит, чистый ли тротуар, не насорил ли кто, и подметает тротуар. Света, помоги дворнику подмести этот тротуар, а ты, Рома, помоги убрать другой тротуар. (Дети берут фигурки дворников и подметают улицу.). Вот, молодцы, теперь оба тротуара чистые. Приезжают машины - они убирают проезжую часть: сначала одна подметает, а потом другая поливает, чтобы дорога тоже была чистая. Женя, ты шофер. Подмети своей машиной дорогу. Алеша тоже шофер. Он сейчас польет Дорогу водой. (Ребята двигают машины и убирают дорогу.). Теперь улица чистая. Утро. Шоферы едут на машинах, на улицах много машин. (Дети вывозят на улицу машины.). Вот идут в детский сад дети. Давайте поможем им дойти быстро. (Фигурки ребят проходят к детскому саду, и их ставят за зданием, как будто они вошли внутрь.). На улице появляется много людей: они идут в магазин, к доктору, на работу. (Ребята играют с фигурками - двигают их вдоль улицы, пешеходы заходят в дома и т. д.). Воспитатель во время игры не должен показывать детям игровые действия. Его задача - объединить все игровые действия детей общим замыслом и помочь им реализовать его, развить сюжет игры.

Форма игры в виде рассказа воспитателя, иллюстрируемого игровыми действиями детей, помогает детям полностью овладеть и замыслом, и содержанием игры. Эта форма игры служит хорошей подготовкой к ролевой игре на эту тему, ребенок в ней учится вычленять и дифференцировать отдельные ролевые действия, проявляет самостоятельность в обыгрывании роли.

После такой подготовки педагог призывает ребят брать на себя определенные роли (шофера, дворника, милиционера, воспитательницы, продавца в магазине и т. д.), в соответствии с которыми и будут действовать в процессе игры.

Далее, развиваясь, игра может быть объединена с другими игровыми темами: «Магазин», «Школа», «Детский сад», «Шоферы», «Поликлиника» и др.

Игра «В лесу»

Цель. Закрепление названий различных видов растений, семян, грибов. Воспитание интереса и любви к природе.

Игровой материал. Коллекции цветов, листьев, семян, грибов. Рисунки стволов деревьев. Костюмы для детей. Ключ из картона. Угощение.

Подготовка к игре. Экскурсия в лес. Изготовление совместно с родителями костюмов для игры. Разучивание лесных танцев. Выставка коллекций семян, листьев, цветов, грибов. Подготовка игр и аттракционов для лесного карнавала.

Игровые роли. Хозяева лесных опушек, гости леса.

Ход игры. Перед началом игры педагог совместно с родителями проводит экскурсию в лес или в ближайший парк, знакомит с названиями растений, деревьев, привлекает внимание к обитателям леса: насекомым, птицам и т. д. Ребята слушают голоса птиц. На лесной поляне можно им прочитать рассказы о природе.

После этого воспитатель совместно с детьми начинает подготовку к предстоящей игре. Дети вместе с родителями мастерят костюмы для лесного карнавала, разучивают танцы «Ромашка», «Гриб боровик», «Стройные березки». Воспитатель предварительно распределяет роли: нескольких человек выбирает на роли хозяев лесных опушек, остальные — гости леса. Хозяева лесных опушек под руководством педагога подбирают материал для игр с гостями.

За день-два до начала игры педагог может провести выставку коллекций семян, листьев, цветов, грибов. Это поможет детям распознавать лесные растения.

В день проведения игры педагог вместе с родителями оформляет групповую комнату: делают игровые пункты: Цветочную поляну, Старый дуб, Семечко, Листик и Гриб. На Цветочной поляне на столе раскладывается коллекция полевых цветов, у Старого дуба — рисунки с изображением стволов различных деревьев, у Семечка — семена деревьев и кустарников, у Листка — коллекция листьев, у Гриба — коллекция грибов.

В каждом игровом пункте находятся его хозяева — два-три ребенка в костюмах, изображающих цветы, грибы, листья, и т. д. Они ведают коллекциями.

После этого все гости леса приглашаются в групповую комнату. Воспитатель говорит: «Ребята, сегодня вам нужно будет найти Ключ от леса. Тот, кто найдет Ключ, никогда не заблудится в лесной чаще, ему будут понятны и

разговор птиц, и следы на земле животных. Но найти Ключ нелегко. Для этого необходимо выполнить все задания, которые вас ждут в лесу. Сначала вам нужно побывать на Цветочной поляне, потом сходить к Старому дубу, затем найти Семечко, Листик, И, наконец, побывать в гостях у хозяина грибов. Если вы ответите на вопросы, которые вам зададут хозяева леса, то вы получите волшебный Ключ. Кто из вас первым найдет Ключ и принесет его на Лесную поляну, получит право открыть веселый лесной карнавал».

После этого ребята подходят к месту, где находится Цветочная поляна. Ее хозяева показывают ребятам коллекцию цветов (5-6). Дети по одному называют цветы и переходят к месту, где расположен Старый дуб. Там хозяева показывают коллекцию рисунков с изображением различных стволов деревьев и предлагают назвать деревья, чьи это стволы (5—6). После этого ребята переходят к игровому пункту - Семечко, где ребятам предлагают рассмотреть внимательно коллекцию семян и назвать от каких они растений. Затем детям предстоит пройти еще одно испытание, - они переходят к Листик, где хозяева предлагают вниманию детей коллекцию листьев, ребятам нужно отгадать, от каких они деревьев. Далее дети попадают в гости к хозяину грибов, где отгадывают названия грибов. Кто из детей первым выполнит все задания и правильно ответит на вопросы, получает Ключ и имеет право начинать лесной парад.

Воспитатель дает сигнал о подготовке к карнавалу. Лесной карнавал начинается с общего парада, затем ребята показывают заранее подготовленные танцы лесных жителей, исполняют стихи и песни о лесе, о птицах, загадывают загадки. Заканчивается карнавал чаепитием на Лесной поляне с дарами леса — ягодами, пирогом с джемом.

Игра «Путешествие по реке»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Формирование представлений о видах речного транспорта, о значимости труда взрослых — работников речного порта для городов и сел страны.

Игровой материал. Строительный материал, пластилин, картон и др. материалы; атрибуты для игры: тельняшки, фуражка капитана, руль.

Подготовка к игре. Экскурсия в порт. Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. Чтение отрывков из книги Ф. Лева «Мы плывем на самоходке». Сооружение из строительного материала причалов и судов. Рисование различных кораблей. Изготовление карты-схемы реки. Лепка

подарков для отправки в другие города. Подготовка выставки рисунков. Рассматривание картины «Морской порт». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «В порту».

Игровые роли. Капитан, матросы, грузчики, пассажиры, жители города, директор завода, рабочие.

Ход игры. В подготовительной группе детского сада идет дальнейшее развитие содержания игры в «путешествие». Как и в старшей группе, педагог может провести экскурсию в порт, тем самым уточнив и закрепив уже имеющиеся - представления детей о видах речного транспорта, о строении кораблей и др.

После экскурсии воспитатель рассказывает детям, что Суда привозят в город руду, лес, щебень. Из руды, например, на металлургических заводах выплавляют металл, из которого делают станки, машины, посуду. Всю эту продукцию отправляют в города, села, поселки нашей страны. Воспитатель в беседе говорит: «Очень нужны нам такие суда. Без них не смогли бы работать заводы, фабрики нашего города. Вот представьте, например, что в наш город не привезли лес или песок. А из нашего порта не повезли в другие города металл, хлеб. Что было бы тогда?». Выслушав мнение ребят, педагог обобщает высказывания детей: «Правильно, порт нам нужен. Города и села нашей страны помогают друг другу. Из нашего порта, как и из многих портов страны, отправляются нужные грузы в города и села, где их очень ждут».

При подготовке к игре «Путешествие по реке» сочетается несколько форм детской деятельности: лепка, рисование, труд, ролевая и строительная игры. Одни ребята лепят теплоходы, баржи, овощи или становятся пассажирами, речниками, жителями воображаемых городов; другие строят причалы, речные суда и т. д. Это дает возможность детям перестраиваться и примыкать к тем или иным группам играющих, исходя из собственных интересов.

Педагог рассказывает ребятам, что суда могут плавать по реке вверх и вниз, и постепенно маршруты игровых путешествий все более усложняются, а сами рейсы становятся содержательнее. Баржи перевозят машины по реке в другие города, а из других привозят арбузы и дыни.

Дальнейшее развитие игры может происходить так. Педагог предлагает рассмотреть карту, где изображена река, ребята видят, что река протекает по

различным территориям, на пути реки встречаются города и села, река даже пересекает границу нашей страны. Дети могут наглядно представить себе маршруты путешествий. В соответствии с маршрутом они быстро могут наметить цель: привезти машины в другие города и республики, отвезти пассажиров к друзьям в разные места страны и др.

К примеру, педагог, не вмешиваясь в игру, может направить ее по следующему руслу. Дети совместно решают отправить по реке своим друзьям из другого города машины. Ребята делятся на бригады. Первая группа лепит машины, вторая — строит причал и самоходку, третья (команда теплохода и пассажиры) перевозит машины в другой город, четвертая группа (жители другого города) строит причал и готовит угощение для друзей.

«Капитан» самоходки перед погрузкой машин звонит на завод: «Товарищ директор, где же машины? Самоходка уже готова к отплытию».

Один из детей руководит погрузкой. Он командует: «Осторожно, не испортите машины, им еще далеко плыть». Машины аккуратно ставят на самоходку подъемным краном. «Грузчики» помогают их установить. «Капитан» дает команду «матросам»: «Полный вперед! Отправляемся в путешествие по реке».

Самоходка отправляется в путь. Вдруг по пути следования она начинает тонуть — пробоина в трюме. «Матросы» ныряют в воду, сваривают дно самоходки. После этого один из них докладывает капитану: «Все в порядке, ни одной машины не пропало». Прибытие самоходки в другой город — радостное событие для играющих. «Матросы» и «грузчики» передают автомашины жителям другого города. «Речники» танцуют матросский танец.

При последующем проведении игру можно расширить за счет соединения с другими сюжетно-ролевыми играми: «Путешествие по другому городу», «Остановка в лесу» и др.

Игра «Путешествие с героями любимых книг»

Цель. Привитие интереса к книгам детских писателей. Развитие способности принимать на себя роль сказочного героя.

Игровой материал. Костюмы литературных героев, бумага, карандаши, краски, атрибуты для игры, фишки, елочные шишки, конфеты, печенье.

Подготовка к игре. Чтение сказок детских писателей. Выставка рисунков по прочитанным произведениям. Инсценировки фрагментов сказок. Просмотр мультфильмов по сказке.

Игровые роли. Петрушка, Доктор Айболит, Буратино, герои детских сказок.

Ход игры. Перед началом игры педагог вместе с ребятами читают сказки детских писателей: Л. Н. Толстого «Буратино», К. И. Чуковского «Доктор Айболит» и др.

Затем можно предложить детям сделать выставку рисунков по прочитанным книгам, каждый ребенок должен нарисовать понравившегося ему героя сказки. Рисунки вывешиваются в группе и обсуждаются.

После этого воспитатель делит ребят на подгруппы и дает задание распределить роли и подготовить фрагмент из какой-нибудь сказки. Для этого ребятам совместно с воспитателем и родителями необходимо подготовить костюмы и атрибуты для инсценировки.

Когда все готово, игру можно начинать с украшения группы рисунками, самодельными игрушками сказочных героев и др. Путешествие можно проводить в разных вариантах.

1-й вариант. Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он приглашает детей на веселое путешествие по любимым книгам.

Путешествие начинается с того, что воспитатель в костюме Петрушки объявляет о выступлении труппы кукольного театра. За ширмой ребята показывают заранее подготовленные коротенькие сценки, взятые из произведений любимых детских писателей. Остальные дети, участники путешествия, должны правильно указать, откуда взят отрывок и кто автор. Дети, правильно отгадавшие сказку, получают фишки.

После этого перед ребятами появляется доктор Айболит (воспитатель одевает другой костюм). Он задает ребятам вопросы по сказкам К. И. Чуковского. За правильные ответы ребята также получают фишки.

Затем Айболита сменяет Буратино, он ведет викторину по произведениям С. Я. Маршака. Самые активные дети поощряются фишками.

В конце игры воспитатель предлагает ребятам инсценировать заранее приготовленные фрагменты из сказок.

По окончании игры педагог организует обсуждение и награждение призами ребят, которые получили наибольшее количество фишек.' Другие дети тоже поощряются конфетами.

Путешествие заканчивается демонстрацией мультфильма, поставленного по произведению одного из авторов детских книг.

2-й вариант. Путешествие проводится в зале ритмики, на «лесной опушке». Ребята вместе с воспитателем заранее готовят сказочное оформление: избушку на курьих ножках, теремок, «ледяную» избушку лисы и «лубяную» - зайца. Между деревьями протягивают разноцветные гирлянды; на листах бумаги изображают героев любимых рассказов, сказок и стихов.

Роль ведущего берет на себя воспитатель. Он объявляет о начале сказочного путешествия на лесной полянке. Сначала сказочные герои показывают несколько заранее приготовленных сцен из сказок.

После этого педагог делит ребят на подгруппы. Каждая из подгрупп подходит к разным избушкам по очереди, и дети отвечают на вопросы героев сказок. По условиям игры ответ может быть коллективным. Путешественникам вручают шишки за правильные ответы, а в лесном буфете эти шишки заяц обменивает на конфеты и печенье.

В конце воспитатель называет группы — победителей игры. Им вручаются дипломы, скрепленные подписью одного из героев детских сказок.

Игра «Магазин»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление знаний о функционировании магазина. Формирование навыков культурного поведения в общественных местах.

Игровой материал. Плакат «Магазин», прилавки, кассы, бумага, карандаши, несколько игрушечных весов, счеты, банки емкостью 0,5 л, 1 л, 2 л, пластилин, природный материал, предметы-заместители, одежда для продавцов, сумки, кошельки.

Подготовка к игре. Этическая беседа о поведении ребят в общественных местах, в том числе в магазине. Экскурсия в магазин. Беседа с администрацией магазина. Сооружение прилавков и касс. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Директор магазина, продавцы, кассиры, покупатели, рабочие фабрики, шоферы.

Ход игры. Педагог сообщает, что ребята идут на экскурсию в магазин, после этого проводит этическую беседу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсиях ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают покупки.

Возвратившись в группу и обсудив экскурсию, воспитатель организует работу несколько фабрик - швейной, игрушечной, письменных принадлежностей, а также хлебобулочного комбината. Дети под руководством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрадошки, делают из пластилина и природного материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булки, пирожные, торты и т. п.

Перед началом игры, после распределения ролей и обсуждения плана игры, воспитатель еще раз напоминает, как должен покупатель разговаривать с продавцом, а продавец — с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» товары отпускаться не будут. Дальше начинается игра. Директор объявляет об открытии нового магазина и приветливо встречает покупателей. После этого покупатели расходятся по отделам магазина: одни покупают одежду, другие - продукты, третьи - канцелярские товары. Идет оживленная торговля. Все товары имеют цены, но округленные, чтобы дошкольникам было легче считать, в рамках изучаемого в детском саду программного материала. Неплохо в игру ввести маленькие весы для взвешивания продуктов (песок, мелкие камешки, другой природный материал). Желательно продавать молоко, чтобы дети познакомились с емкостями - 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ребятам поменяться ролями.

Игру в «Магазин» можно соединять с другими играми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Ферма», «Шоферы», и др.

Игра «Почта»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио. Воспитание чуткого и внимательного отношения к товарищам и близким.

Игровой материал. Плакат «Почта», прилавки, почтовый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бумага, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.

Подготовка к игре. Экскурсия на почту, краткая беседа с работниками почты, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так», С. Я. Маршака «Почта». Показ фильма или мультфильма по теме «Почта». Беседа по картине «На почте». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др.

Игровые роли. Работники почты: сортировщица, почтальон, телеграфист, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер; посетители.

Ход игры. Предварительную работу по подготовке к игре педагог может начать с беседы о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио, рассмотреть иллюстративный материал по этой теме.

Спустя некоторое время, воспитатель сообщает детям о приближении какого-нибудь праздника и говорит, что обязательно нужно поздравить своих родных с этим событием: «Ребята, во время прогулки мы пойдем на почту покупать конверты, а вечером будет писать поздравления мамам и папам».

Во время экскурсии на почту педагог знакомит ребят с работниками почты: с сортировщицей, почтальоном, телеграфистом, оператором по приему бандеролей и посылок, начальником почты, шофером, а также обращает внимание детей на то, как там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают посылки; рассказывает детям о том, что письмо кладут в конверт, на который наклеивают марку, на конверте пишут адрес и опускают письмо в почтовый ящик. Потом письма везут на машине, поезде или самолете далеко, на другую почту, и там их берет почтальон, кладет в большую сумку и несет тому, кому они написаны. Также педагог объясняет, что почтальон каждый день носит в дома газеты, журналы, письма. Можно послать и посылку — положить в ящик вещи, игрушки, конфеты и др.

После осмотра почты и рассказа воспитателя педагог побуждает каждого ребенка купить конверт и марку. С этими покупками дети возвращаются в детский сад.

По возвращении в группу воспитатель раздает детям бумагу и цветные карандаши и предлагает им нарисовать для мамы и папы красивый рисунок. Когда рисунки будут сделаны, педагог советует детям написать под ними «Маме и папе» и подписать свое имя. Затем воспитатель дает каждому ребенку купленный им утром на почте конверт, просит аккуратно положить в него свой рисунок, показывает, как заклеить конверт, как и где приклеить марку. После того, как ребята выполнили задание воспитателя, он подходит к каждому из них, надписывает на конверте адрес его родителей, при этом, показывая ребенку, что пишет название улицы, где он живет, номер его дома и квартиры, а внизу — адрес детского сада и имя ребенка-отправителя. Затем педагог хвалит детей за хорошо сделанные рисунки и говорит, что мама и папа будут очень рады получить к празднику такой подарок и что завтра они вместе с ребятами пойдут отправлять свои письма.

На следующий день во время прогулки педагог вместе с детьми подходят к ближайшему почтовому ящику и каждый из детей сам опускает в него свое письмо.

В группе педагог может побеседовать с детьми о том, что они видели на почте, рассмотреть с ними соответствующие открытки, картинки, рисунки и составить рассказы по их содержанию. Для этой цели можно взять иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака или другие рисунки с изображением почтальона, который несет корреспонденцию, вручающего письмо или газеты, людей, опускающих в почтовый ящик письма, читающих письмо, и т. д. С ребятами можно также рассмотреть и прочитать детские книги: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так». Потом воспитатель должен напомнить ребятам, что все — и работники почты, и ее посетители — разговаривают приветливо друг с другом, употребляя «волшебные» слова.

Также воспитатель может узнать на почте, в какие часы происходит выемка писем из ближайшего почтового ящика и в какое время почтальон носит корреспонденцию в соседние дома, в один из дней во время прогулки можно опять пойти с детьми к почтовому ящику и показать им, как подъезжает почтовая машина, как высыпают в мешок письма, опущенные в почтовый ящик, и как машина едет дальше. Во время другой прогулки можно пронаблюдать с детьми, как идет в соседние дома почтальон, какая у него полная сумка, как там много газет, журналов и писем и с какой «похудевшей» сумкой он возвращается назад.

Следующим этапом при подготовке к сюжетно-ролевой игре может быть договор педагога с родителями о том, что письма, полученные ими от детей, должны к их приходу домой лежать на видном месте (чтобы ребенок увидел, что то самое письмо, которое он сам опускал в почтовый ящик, лежит у него дома, что мама и папа получили его). Родители также должны поблагодарить ребенка за такой подарок, чтобы он понял, что своим письмом и рисунком доставил им радость. А еще родители должны послать на адрес детского сада письмо своему ребенку, в котором поблагодарят сына или дочь за рисунок и вложить в конверт какую-нибудь открытку. На конверте должно стоять имя ребенка, которому адресовано письмо.

Потом воспитателю надо провести с детьми обобщающую беседу по картине (можно использовать иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака), показать фильм или мультфильм по теме «Почта». Беседу по картине или просмотренному фильму педагогу надо построить так, чтобы в ней дети могли отразить то, что узнали сами, когда были на почте, что наблюдали во время прогулок (как разносит письма почтальон, как вынимают письма из почтового ящика).

Затем на занятиях воспитателю совместно с детьми нужно сделать все необходимые для игры атрибуты: нарезать почтовую бумагу по выкройке, вырезать и склеить маленькие конверты, из цветной бумаги нарезать марки и аккуратно приклеить их в правом верхнем углу конверта, склеить почтовый ящик для писем и повесить на стену в групповой комнате, сделать сумку, в которой почтальон будет носить газеты, журналы, письма и открытки, нарезать деньги для посетителей почты, сделать им кошельки и др.

Для игры педагог может привести в группу детские газеты и журналы, часть которых будет продаваться на почте, а другую часть почтальон будет разносить по домам.

После этого педагог помогает детям устроить помещение почты, повесить почтовый ящик, советует аккуратно разложить для продажи отдельными станками, конверты, бумагу, марки, открытки, газеты, журналы, следит за тем, как дети будут распределять роли, а если они сами не сумеют с этим справиться, помогает им.

Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почтового ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адресату; когда почтальон

принесет письмо, ответить на него письмам ит. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом {здороваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов).

После того, как игра будет освоена, воспитатель может объединять ее с другими играми, например, в «семью» (содержание игры - подготовка к празднику: сначала убирают квартиру, при этом дети помогают взрослым, потом все пишут поздравительные письма и открытки своим друзьям. Кто заканчивает раньше, идет на почту, покупает конверты, подписывает их и опускает в почтовый ящик) или в «детский сад» {ребята пишут письма своим родителям).

Игра «Школа»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Знакомство и приучение дошкольников к режиму школьной жизни.

Игровой материал. Строительный материал, тетради, учебники, ручки, карандаши, звонок, портфели, пеналы, картон;

Подготовка к игре. Экскурсия в школу, беседа с работниками школы: учителем, директором, вахтером, уборщицей, буфетчицей, наблюдения за их трудом. Рассматривание и чтение детских книг по теме «Школа». Показ фильма или мультфильма о школьной жизни. Беседа по картине «На уроке». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: портфелей, пеналов, маленьких тетрадей, альбомов для рисования, маленьких палочек, картонных, фигурок.

Игровые роли. Учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица.

Ход игры. Подготовку к игре педагог может начать с беседы о том, что дети через год пойдут в школу. «Кто будет хорошо считать, играть, рассказывать, хорошо вести себя, тот пойдет в школу.

Об экскурсии в школу воспитатель предупреждает детей за несколько дней, чтобы, они ждали ее, чтобы у них создалось особое, приподнятое, даже немножко торжественное настроение: «Пройдет четыре дня, и мы пойдем на экскурсию в школу. Надо хорошо себя вести. В школе мы с вами посмотрим, как ребята хорошо сидят на занятиях, учатся, как отдыхают после занятий на перемене».

Педагог заранее договаривается в школе о времени экскурсии, чтобы ребят там ждали и приветливо встретили. Очень хорошо, если школьники приготовят малышам какие-нибудь поделки из бумаги, картона. Прийти в школу нужно во время урока, и пока все школьники в классах, педагог проводит детей по коридору, показывает им, как много в школе классов, рассказывает, что во всех учатся дети, что сейчас в коридоре никого нет, потому что идет урок, ребята занимаются: они пишут, читают, рассказывают, считают. Когда урок закончится, прозвонит звонок, и ребята выйдут из классов, будет перемена. Также воспитателю надо показать ребятам, что в школе очень чисто, школьники не пачкают полы, стены, не сорят. Они вытирают ноги при входе в школу, сами моют пол, подметают, убирают. Они дежурят в раздевалке, классе, коридоре. Надо показать детям буфет, зал, кабинет врача, мастерскую и рассказать об их назначении.

Потом детей следует повести в класс и показать, как школьники сидят за партами, как аккуратно на парте сложены тетради и книги, а на крючке висят портфели, показать, в каком порядке у детей тетради и учебники - чистые, целые, обернуты в обложки. Дети должны увидеть, как ученики встают, здороваясь и прощаясь, если в класс входят или из класса выходят взрослые, как поднимают руку, если хотят ответить, как встают, отвечая учительнице.

Когда школьники подарят малышам свои поделки, надо, чтобы те не забыли их поблагодарить. После того, как прозвонит звонок, воспитатель должен объяснить дошкольникам, что урок закончился, и школьники сейчас пойдут отдыхать на перемену в коридор, а дежурный откроет форточку, вытрет доску и подготовит класс к новому уроку. Нужно показать, как строим, спокойно, не толкаясь, ребята выходят из класса в коридор, ходят по коридору, играют, как по звонку строятся возле своего класса и дежурный выпускает их в класс, как они встают, приветствуя входящего учителя. После этого гости должны поблагодарить хозяев, попрощаться и пригласить их к себе в детский сад.

После экскурсии педагогу надо рассмотреть с детьми открытки, картинки, на которых изображена школьная жизнь, объяснить ребятам непонятное, задать вопросы, составить рассказы. Затем можно предложить детям нарисовать рисунки на тему «Школа».

Через день или два во время прогулки педагог может подойти с ребятами к школе и рассказать им, что школа новая, красивая, светлая, ее строили много рабочих, чтобы детям было удобно учиться, что школу надо беречь. Нужно

показать детям, как одни дети уходят из школы, другие идут на занятия (если есть вторая смена).

На занятиях воспитателю совместно с детьми надо изготовить ряд вещей, нужных для игры в «школу»: склеить портфели, пеналы, сделать маленькие тетради, альбомы для рисования, покрасить маленькие палочки, превратив их в ручки, и положить вместе с маленькими карандашами в пеналы, а пеналы — в портфели и т. д. Воспитателю следует объяснить детям и показать назначение всех школьных принадлежностей, чтобы процесс изготовления игровых предметов был осмысленным. Также ребята готовят кукольные фигурки, вырезают их из картона, рисуют одежду.

Когда все приготовления к игре будут сделаны, педагогу с детьми хорошо рассмотреть картинку, на которой изображен какой-нибудь эпизод из школьной жизни. Можно показать ребятам фильм или мультфильм о школе.

В начале игры педагог предлагает детям построить школу. Можно дать им для этого рисунок с образцом, а можно положиться на выдумку детей. Когда школа будет построена, надо устроить в ней класс и коридор, затем оборудовать класс, расставив в нем парты и стол для учительницы, сделанные из крупного строительного материала или склеенные из картона. Затем педагог раздает ребятам картонные фигурки и говорит: «Вы папы и мамы. Это ваши дети. Им надо учиться в школе. Нужно купить в магазине портфели, тетради, альбомы, карандаши, пластилин, пенал; в парикмахерской подстричь дочку или сына; сходить к доктору. Он посмотрит, здоровы ли дети. Если дочка или сын больны, надо вылечить, а потом вести в школу. Затем папы и мамы должны привести детей в школу, потому что дети еще не знают дороги».

После этого игра начинается. Дети идут в магазин за покупками, потом в парикмахерскую, в поликлинику. Когда папы и мамы приводят своих детей в школу, там их встречает учительница (первый раз эту роль берет на себя воспитатель). Учительница здоровается с детьми, знакомится с ними и говорит, что она будет их учить. После этого предлагает родителям попрощаться с детьми и уводит детей в школу, где объясняет им, показывая класс, что они будут здесь учиться писать, считать, рисовать, лепить, потом ведет их в коридор, зал и т. д., по пути рассказывая, что и где они будут делать. В классе учительница рассаживает детей за парты, вешает их портфели на место и начинает урок. Во время перемены дети выходят из класса, ходят по коридору, играют, завтракают в буфете и т. д.

Дети участвуют в игре с картонными куклами, наблюдают за тем, что делает воспитательница, которая обыгрывает игрушки. Игра в «школу» заканчивается тем, что детей отпускают домой, их встречают родители, они готовят с ними уроки.

При последующем проведении игры воспитатель предлагает ребятам поиграть самостоятельно. Воспитатель внимательно следит за игрой и в случае необходимости советом или своим участием оказывает помощь в развитии замысла, сюжета игры.

Затем педагог может предложить детям играть в «школу» без кукол. Дети распределяют игровые роли — учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица; они договариваются о том, что все роли будут разыгрывать поочередно. Затем обсуждают, какие у них сегодня будут уроки. Игра начинается. Учитель ведет уроки, ставит оценки, ученики выполняют все его требования; директор присутствует на уроке, следит за его ходом, за поведением учеников и делает записи в своей тетради; уборщица убирает коридор, вахтер дает звонок. После проведения всех уроков по расписанию роли меняются.

Воспитатель может посоветовать ребятам следующие сюжеты игры: одним детям взять с собой в школу завтрак, другим — позавтракать в школьном буфете, напомнить всем детям не опаздывать на урок, слушаться учительницу, осторожно переходить улицу по дороге в школу, устроить в школе праздник — украсить класс и подготовить выступления, пригласить на праздник малышей из детского сада (детей из другой группы) и т. д.

После каждой игры воспитатель проводит обсуждение. Если в разыгрывании ролей дети допускают ошибки, нарушают внутренние правила игры, например, учитель кричит на детей, часто их наказывает, директор и уборщица не знают, что им делать в игровых ролях, педагог наталкивает детей на мысль о более правильном и интересном ролевом поведении. Лучше, если педагог возьмет на себя роль директора. Это позволит ему обогатить содержание игры непосредственно в воображаемой ситуации.

Он вызовет к себе в кабинет учителя и посоветует ему, как нужно вести себя с детьми, как организовать игры и хороводы с детьми на переменах; поможет правильно составить расписание уроков; пригласит на работу учителей-предметников по физкультуре, ритмике, пению (чтобы многие дети смогли побывать в активных ролях).

Игра «Библиотека»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Создание интереса к работе в библиотеке. Знакомство с правилами пользования книгой. Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

Игровой материал. Книги, формуляры.

Подготовка к игре. Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Рассматривание картины. «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?». Чтение произведения С. Жупанина «Я — библиотекарь». Показ фильма или мультфильма о библиотеке. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровые роли. Библиотекарь, читатели.

Ход игры. Подготовку к сюжетно-ролевой игре воспитателю следует начать с экскурсии в библиотеку. Во время экскурсии педагогу надо показать детям, как много в ней книг, в каком порядке они содержатся: аккуратно стоят на полках, не порваны, не измяты, все подклеены, многие обернуты в чистую бумагу, чтобы не пачкалась светлая обложка. Также педагогу надо рассказать и показать детям, как пользоваться книгой: книгу можно брать только чистыми руками, нельзя перегибать ее, мять, загибать уголки, слюнявить пальцы, переворачивая страницы, облакачиваться на нее, бросать, и т. д. Воспитатель объясняет детям, что каждую книгу должны прочесть много ребят. Если сначала один ребенок будет неаккуратно обращаться с ней, потом еще один, потом еще кто-нибудь, книга быстро порвется и ее не смогут прочитать многие дети, которые тоже хотят читать ее и смотреть в ней картинки.

Воспитатель должен показать и рассказать детям, что делает библиотекарь: он выдает книги, записывает название в личный формуляр, принимает книги, следит за их сохранностью и т. д. Также нужно осмотреть с детьми читальный зал и объяснить его назначение: толстые книги разрешается брать для чтения домой, а журналы, газеты и книжки-малышки можно читать в читальном зале.

Для закрепления полученных на экскурсии знаний и впечатлений педагог может провести с детьми беседу по картине «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?», а также беседы по открыткам, рисункам, изображающим

библиотеку, читальный зал, читающих детей, детей, получающих книгу от библиотекаря, и т. д.

В группе педагог может предложить ребятам открыть «Книжкину мастерскую» по ремонту книг. Ребята приводят в порядок все имеющиеся книги: подклеивают их, разглаживают помятые листы, оборачивают книги и «пишут на обертках названия. Также воспитатель может провести ряд занятий, чтобы научить детей культурно обращаться с книгами.

На занятиях изобразительной деятельностью можно предложить ребятам сделать различные закладки (для себя и в подарок родителям) и научить, ими пользоваться (закладки должны лежать во всех книгах, которые дети не дочитали). После этого педагог может предложить ребятам в каждую книгу вклеить маленький кармашек для листочка с названием этой книги и привлечь к изготовлению для игры картотеки с абонементными карточками.

Следующим этапом при подготовке, к игре может быть выставка рисунков детей по мотивам прочитанных произведений.

После этого воспитатель говорит детям, что в группе можно организовать свою библиотеку. Для этого дети должны аккуратно поставить на полку книги, а дежурные каждый день будут следить за порядком на полке очень строго.

Когда все книги в группе будут приведены в порядок и поставлены на полку, воспитатель вместе с детьми может прочитать произведение С. Жупанина «Я — библиотекарь», рассмотреть иллюстрации к «Книжке про книжки» С. Я. Маршака и побеседовать об изображенном: Хороший ли мальчик нарисован? Почему дети думают, что он плохой? Аккуратно ли он обращался с книжками? Как надо с ними обращаться? и т. д. Также можно показать ребятам фрагменты фильма или мультфильм о книгах и правилах пользования ими.

Для проведения игры в первый раз педагогу надо принести в группу несколько новых книг, которых дети раньше не видели. Можно; использовать книжки-малышки и самодельные книжки.

Педагог говорит детям, что открывается; библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится! воспитатель. Библиотекарь заводит абонемент на каждого читателя, в который он вкладывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читателю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внимательно смотрит, не повреждена ли

она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спрашивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки.

Библиотекарь предупреждает каждого читателя, чтобы он не измазал книгу, когда будет ехать от библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобусе только посмотреть картинки и т. д.

В следующий раз роль библиотекаря берет на себя уже ребенок группы.

При последующем проведении игры педагог может предложить ребятам объединять игру с другими сюжетами (например, с играми в «семью», в «путешествие», в «детский сад», в «школу» и т. д.).

Игра «Завод»

Цель. Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое завод (фабрика) и что он производит. Воспитание у детей положительного отношения к рядовым будничным профессиям рабочих династий.

Игровой материал. Машины легковые, грузовые, подъемный кран, флажки для украшения построек, железная дорога, защитные очки, трубы для завода из бумаги, картона, катушек, защитные рукавицы, пропуска, ведерко, цветная бумага, природный материал, ткань, нитки, иголки.

Подготовка к игре. Экскурсия к проходной завода. Экскурсия на фабрику. Беседа о труде рабочих. Просмотр фрагментов фильма о людях рабочих специальностей. Чтение рассказа «Автомобильный завод» из книги А. Дорохова «Сто послушных рук». Чтение отрывков из книг В. Маяковского «Кем быть?», В. Авдиенко «Все работы хороши», В. Арро «Встань пораньше». Рассматривание иллюстраций к книге В. Соколова «Сталевар». Рисование на тему «Наш завод (фабрика)». Лепка автомобилей. Составление альбома о труде взрослых на заводе (фабрике).

Игровые роли. Директор завода, сталевар, оператор, грузчик, прокатчик, шофер, бригадир, крановщик, сборщик, контролер, строитель, конструктор, швея, инструктор.

Ход игры. Предварительную подготовку к игре воспитатель начинает с рассказа о заводе. Из слов педагога ребята узнают, что станки, машины,

ракеты, самолеты, телевизоры, игрушки сделаны на заводах. В городе много заводов: автомобильный, авиационный, металлургический и др.

Далее воспитатель может прочитать отрывок из книги А. Дорохова «Сто послушных рук» и рассказать детям о высоких зданиях с огромными окнами от земли до самой крыши, которые называются цехами. Вместо дверей в цехах встроены ворота, через такие ворота может выехать и грузовик, и тепловоз. Под крышами цехов установлены разные машины, на которых делают части автомобилей, самолетов, тракторов и др. Затем воспитатель знакомит дошкольников с производственным процессом, в частности с работой в сборочном цехе.

Полученные знания педагог закрепляет на занятиях по конструированию. Он предлагает ребятам не просто воспроизвести знакомую конструкцию, а создать постройку по представлению. Чтобы активизировать детское воображение, воспитатель ставит ряд вопросов, например: «Какого размера цех? Какие ворота в цехе?», и др.

После такой работы педагог может прочитать ребятам отрывок из книги В. Маяковского «Кем быть?», чтобы помочь детям представить работу в сборочном цехе. Ребята могут рассмотреть иллюстрации к этой книге и рассказать, что делает рабочий, на каком станке работает, для чего он трудится. После повторного чтения педагог предлагает детям вообразить, как бы они действовали, если бы были рабочими.

На занятии по конструированию воспитатель просит ребят построить каждого свой станок: отрезной, металлорежущий, токарный, машину для электросварки. Во время этого педагог вносит дополнительный материал, нужный по ходу игры, обращает внимание детей на интересную выдумку товарища: «Посмотрите, какой станок придумал Саша. Покажи, Саша, как он работает».

Далее подготовку к игре педагог может продолжить рисованием на тему «Наш завод». Вместе с детьми можно составить альбом о труде взрослых на заводе.

Игру «Завод» можно проводить в различных вариантах: «Автозавод», «Авиазавод», «Металлургический завод» и др.

Игру «Автозавод» педагог может начать с предложения ребятам распределить роли между собой: бригадира, рабочих, инженеров, сборщиков, контролеров. Воспитатель предлагает детям сделать из металла (пластилина)

машины. Ребята делятся на группы. Одна группа детей строит «конвейер»- из строительного материала. «Бригадир» следит за порядком и отмечает самые лучшие машины. Другая, группа детей- с увлечением- выполняет роль «рабочих». Дети ставят ряд стульчиков с одной стороны стола и ряд - с другой стороны. Один ребенок, взявший на себя роль инженера, раздает детям-«сборщикам» детали машин. «Контролеры» на первом и втором ряду, следят, чтобы каждый «сборщик» справлялся с заданием. Ребята терпеливо ждут каждый своей очереди и прилаживают нужную деталь.

Следующим шагом в развитии познавательного интереса является постановка перед детьми вопроса: «Что из чего сделано?» Ребята узнают, что многие предметы, в том числе и машины, изготовлены из металла. Вопрос педагога: «А где же берут этот металл, из чего и как его получают?» активизирует детскую познавательную деятельность.

С целью формирования представлений о некоторых этапах процесса изготовления металла (сначала шахтеры добывают руду, из которой потом плавят сталь, а из нее изготавливают машины) детям можно предложить для рассматривания иллюстрации к книге В. Соколова «Сталевар».

По мере развития сюжетно-ролевой игры «Металлургический завод» педагог формирует у детей потребность в изготовлении, предметов, нужных для диспетчера,- сталеваров: сделать трубы, пропуска, защитные очки. Эти атрибуты дети могут сделать из бумаги, катушек.

Педагог может предложить, следующий вариант игры: «Постройка доменной печи». Он предлагает ребятам построить из строительного материала большую площадку, из кубиков соорудить «доменную печь». Потом на площадку принести несколько игрушечных паровозов и подъемный кран. «Это будет заводской двор, он большой, а паровозы подвозят руду к доменной печи. Нужно быть здесь очень осторожным, потому что тут очень жарко, надо надевать очки, чтобы в глаза не попали искры». Ведерко может послужить детям ковшом, которым «сталевары» набирают расплавленный металл. А красные листы бумаги — готовой сталью. Когда она остывает, то ее нужно развозить по всем заводам для изготовления машин, самолетов и т. д.

В дальнейшем педагог может задать следующий вопрос «А если бы на заводе были только сталевары, то смогли бы они выплавить сталь?» Такой вопрос заставляет детей подумать, кто еще работает на заводе.

Чтение отрывков из книг, рассматривание иллюстраций обогащает представления детей не только о труде сталеваров, но и других работах профессиях в цехах. Например, дети узнают, что оператору подчиняется движение огромного прокатного стана. Глыбу раскаленного металла, которую вынимают из формы, оператор раскатывает, как кусок теста. Глыба становится все тоньше и длиннее. Возле нее ходят прокатчики.

Игру «Авиазаовод» можно начать с распределения ролей: директора, главного инженера, рабочих. Ребята под руководством главного инженера на заводе делают бумажные авиамodelи, парашюты, змеи и другие летающие бумажные игрушки. В конце рабочего дня (на прогулке) производят запуск летающих игрушек. Лучшие, пролетевшие дальше всех, модели отбираются для будущих соревнований, остальные педагог может использовать для повседневных игр.

Педагог рассказывает дошкольникам, что каждый человек на заводе имеет свое рабочее место: доменщики у домен выплавляют чугун, сталевары у мартеновских печей из чугуна варят сталь, оператор управляет огромным прокатным станом и т. д. Действия разных людей взаимосвязаны и направлены на общую пользу.

Во время проведения игры на первых порах одну из ведущих ролей берет на себя воспитатель (директор завода). «Директор» советует ребятам, как построить «цех», помогает выбрать роли, подсказывает, как действовать. К примеру, педагог может разделить ребят на группы: первая группа — строители домны, шоферы, подвозящие материал для строительства и руду (желуди, ракушки); вторая группа — сталевары, подручные сталеваров; третья группа — прокатчики, оператор.

Очень похожей по содержанию на игру «Завод» является игра «Фабрика игрушек». В процессе игры в швейном цеху шьют куклам одежду, в игрушечном учатся делать игрушки из природного материала (шишек, веток, яичной скорлупы), глины, пластилина и т. п. Во время игры «инструкторы» (после консультации воспитателя) учат ребят изготовлению различных поделок.

За месяц до Нового года педагог предлагает всем цехам фабрики перейти на выпуск новогодней продукции. Они должны выполнить заказы Деда Мороза, которые приходят по почте в адрес фабрики. В цехах изготавливаются елочные украшения, новогодние маски, детали к костюмам — воротники, шляпы, пояса.

После Нового года рабочим фабрики педагог предлагает подготовиться к празднику игр и игрушек, организуется работа бумажно-картонажного цеха, ребята делают настольные игры, домики, наборы картонных кукол с бумажной одеждой, вырезают и раскрашивают фигурки любимых сказочных персонажей (Золушки, Буратино, Красной Шапочки). Швейный цех может делать простые мягкие игрушки, изготавливать из природного материала фигурки сказочных персонажей и др. После этого проводится праздник игр и игрушек. Организуется выставка цехов, ребятами инсценируются любимые сказки, к детям приходят в гости герои различных сказок.

Игры в «Завод» и «Фабрику» могут объединяться с играми в «теплоход» (перевозят металл, самолеты, машины, игрушки в другие города), в «больницу» (лечат сталеваров, рабочих фабрики), столовую (кормят рабочих завода или фабрики), «магазин», «библиотеку» и др.

Игра «Ателье»

Цель. Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.

Игровой материал. Строительный материал, цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, сумки, кошельки, блокнот, зеркало, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в ателье. Экскурсия в магазин готовой одежды. Беседа с работниками ателье. Рассмотрение иллюстраций по теме «Ателье». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.

Игровые роли. Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

Ход игры. Подготовку к игре воспитателю следует начинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ателье педагогу надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать, выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха стачала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли,

правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке и т. д.). При этом воспитателю нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщицы, и портные — все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую, красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны)..

После экскурсии в ателье воспитатель может повести детей в магазин сотовой одежды и рассказать, что все, что здесь продается, шьют в жеде.

Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по картинкам, открыткам, изображающим то, что дети видели в ателье: как снимают мерку, кроют материю, примеряют заказчику то, что шьют, как шьют, и т. д. Педагог может рассмотреть с детьми? рисунки, где изображено, как мама шьет и примеряет платье дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и ж. д. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, что сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Педагог дает ребятам возможность рассказать, кому и как сшили или купили новую одежду.

Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей, а сам берет на себя все остальные роли, чтобы, познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков и т. д.

Для игры воспитатель и дети изготавливают картонные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав, детям картонных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в детский сад, ни в школу» ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо- купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани.

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая, небольшим» рулонами всевозможная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (воспитатель), который, спрашивает у каждого из них, какую ткань тот хочет купить; что думает из нее шить, и предлагает подходящую, для этой цели. Так, если покупатель указывает на бедую, с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и

рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань, покупаю для брюк, то измерение следует производить от талии до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона две дайны последней, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу, и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее воспитателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица (воспитатель). С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.

Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».

На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.

В последующих играх педагог предоставляет детям самостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспитателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Педагогу надо показать детям, как действовать воображаемой иглой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы. При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.

Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.

Когда ребята познакомятся с правилами игры, педагог может предложить им составить примерный план игры. Например, игра «Ателье «Малышок» может включать следующие моменты: прием заказов и их оформление, первая примерка, получение заказа, выставка моделей и др. В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.

Игру «Ателье» в последующем можно соединить с другими играми: «Фотография», «Парикмахерская», «Прачечная». Совместно с детьми подобрать атрибуты, предметы, игрушки для реализации «игровых замыслов (альбом «Модели одежды (причесок)», набор лоскутов, швейные машинки, фотоаппараты, наборы парикмахера и др.).

Игра «Пограничники»

Цель. Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. Воспитание у них смелости и выносливости.

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

Подготовка к игре. Встреча детей с пограничником, беседа о трудной и почетной службе в пограничных войсках. Чтение нескольких рассказов о пограничниках, просмотр кинофильма. Рисование на тему «Граница».

Разучивание и драматизация песен о границе. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

Игровые роли. Командующий армией, командир заставы и наряда, шпионы, разведчики, связные, снайперы, врач, санитарки, рядовые пограничники, повар и др.

Ход игры. В целях создания интереса к игре педагог может провести беседы с детьми на военную тематику, типа «Как пограничники охраняют границу?», «Что делает командир (разведчик, снайпер)?», организовать встречу с пограничником, который расскажет ребятам о своей службе, ответит на все интересующие их вопросы.

Затем с ребятами можно прочесть несколько рассказов о границе и о людях, ее защищающих, посмотреть фрагменты фильма о пограничниках, предложить сделать зарисовки на тему «Граница», также можно выучить и инсценировать песни о пограничниках.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть предложение провести маневры перед игрой (военно-спортивную подготовку): метание в цель, изучение простейших топографических знаков, построение по сигналу тревоги, перевязку раненых, упражнения на наблюдательность, переход по бревну, переползание по-пластунски и т. п.). Сначала маневры проводятся в форме упражнений, затем воспитатель организует военно-спортивную эстафету; Ребята выполняют задания, соревнуются в силе, ловкости, меткости.

Воспитатель может предложить детям провести соревнование двух «погранзастав» по выполнению заданий: «Обнаружить и задержать нарушителя границы», «Доставить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесение» (в виде ребуса) и т. д.

За день до игры распределяются роли, чтобы дети вместе с воспитателем могли подумать об игровом реквизите, подготовить все необходимое для разыгрывания ролей.

Затем участники игры находят подходящее место на площадке детского сада для заставы, оборудуют штаб, санчасть, договариваются о том, где проходит граница.

После того как намечен основной сюжет (с участием педагога), начинается игра. Воспитатель делит ребят на подгруппы: пограничный патруль, разведчики, снайперы, шпионы, санитарки.

Пограничников командир выводит на открытое место рядом с границей (проведенная красным мелом линия на асфальте) и говорит: «Нам доверено охранять границу. Стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача — задержать их. Знайте: враг хитер, будет умело маскироваться». Затем вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.

У разведчиков свое боевое задание. Командир ведет их по дорожке и говорит: «Идите и все по пути запоминайте. Пройдете десять шагов и возвращайтесь обратно, чтобы доложить мне, что увидели и услышали. Потом снова идите той же дорогой и смотрите в оба: все ли на ней так, как было. Разведчику нужен зоркий глаз!».

Снайперы в другой стороне площадки соревнуются в меткости. Педагог ставит щит-мишень. Каждый снайпер получает по полмешка боеприпасов — еловых шишек. Командир дает задание стрелять по-разному: с места, с разбега, лежа, с колена.

Шпионы идут на свою территорию и выбирают место для вылазки.

Санчасть готовится к приему раненых и отправляет несколько санитарок на границу — подбирать раненых и оказывать им первую помощь.

Когда все участники игры займут свои места, воспитатель дает команду горнисту — это сигнал о том, что граница на замке. Нарушители могут начинать вылазку.

После этого пограничники обнаруживают шпионов, начинается стрельба, погоня; появляются раненые — их подбирают санитарки и оказывают первую помощь. Пограничники ловят нарушителей границы, доставляют их в штаб к командиру, где он с ними беседует.

По окончании игры командующий армией зачитывает приказ: «Всем бойцам, участвовавшим в боевой операции за ловкость, смелость, находчивость объявляется благодарность. Приказываю всех без исключения бойцов наградить медалями».

При последующем проведении игры можно расширять сюжет. Ребята могут изображать жизнь на пограничной заставе - дежурить в штабе, заниматься

строевой подготовкой, осваивать бег с препятствиями, способы маскировки, переноса раненых, передвижение по-пластунски.

Эта игра очень помогает в повседневной жизни детей. Например, если дети медленно строятся, долго не могут встать с постели, педагог объявляет построение по тревоге, организует на пограничной заставе соревнование на самое быстрое построение взводов, объявляет в приказах благодарности лучшим взводам и пограничникам, назначает особенно отличившихся на командные должности.

При обсуждении сюжетов проведенных игр педагог должен обращать внимание на умение детей самостоятельно описывать события, выражая собственное отношение к героям и их поступкам.

При обсуждении ролевого поведения детей после игры также нужно обращать внимание на раскрытие образа любимого персонажа (героя гражданской войны, российского воина). Например: «Света была смелой и заботливой медсестрой, она перевязывала раненых и доставляла их в госпиталь», «Пограничники оказывали помощь друг другу во время переправы через реку».

Игра «Космонавты»

Цель. Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. Воспитание ответственного отношения к учению. Совершенствование физической подготовки. Обучение самостоятельно развивать сюжет игры.

Игровой материал. Строительный материал, эмблемы, игрушки, атрибуты для игры.

Подготовка к игре. Рассматривание иллюстративного материала. Чтение художественной литературы (А. Андреев «Звездный») и очерков о космонавтах. Просмотр фильма о космонавтах. Рисование на тему «Космос». Разучивание песен о космонавтах. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

Игровые роли. Командир отряда космонавтов (педагог), бортинженер, диспетчер, командиры космических экипажей, космонавт номер 1, космонавт номер 2, космонавт номер 3.

Ход игры. Для развития интереса к игре педагог предлагает ребятам рассмотреть набор открыток «Космонавты» и иллюстрации в книге А. Андреева «Звездный», беседует с ними о космических профессиях, о

качествах, которыми должен обладать космонавт. Воспитатель обсуждает с детьми характеристики людей — космонавтов. Например, командир корабля, спокойный и уверенный, сообщает на Землю о результатах наблюдения в космосе; бортинженер внимательно следит за показаниями приборов пульта управления полетом и стыковки; диспетчер принимает информацию с космоса и передает на корабль.

Воспитатель может организовать экскурсию в музей космонавтики, где ребята узнают такие фамилии, как С. Королев, Ю. Гагарин. Также можно предложить вниманию детей фильм о космонавтах.

После этого педагог совместно с детьми намечает примерный план-сюжет игры «Полет в космос», который может включать следующие моменты: тренировка космонавтов, сдача экзамена на готовность к полету, осмотр врача, посадка в ракету, пуск корабля, работа в космосе, сообщения с борта корабля, управление полетом с Земли, приземление, встреча на Земле, медицинский осмотр, отдых космонавтов после полета, сдача рапорта о прохождении и завершении космического полета.

Далее воспитатель может предложить ребятам построить ракету из строительного материала. При сооружении постройки ракеты он выделяет ее части (нос, люки, отсеки, иллюминаторы, пульт управления) и обыгрывает все части постройки с помощью игрушек, предметов-заместителей.

Затем педагог предлагает ребятам придумать эмблему отряда космонавтов. Воспитатель может организовать конкурс между детьми на лучшую эмблему. После всех приготовлений к игре он может поделить ребят на группы - экипажи, имеющие разные названия: «Смелый», «Отважный», «Веселый» и др.

Затем весь отряд космонавтов выстраивается на площадке. После этого педагог объявляет о первом этапе игры — подготовке к космическим полетам. Воспитатель зачитывает приказ о формировании экипажей космического корабля «Ракета», знакомит ребят с законами космонавтов:

1. Только сильные ребята могут полететь в космос.
2. Только умные ребята могут стать космонавтами.
3. Только трудолюбивые могут отправиться в полет.
4. Только веселые и дружелюбные могут полететь в космос.

После команды «смирно» командиры экипажей сдают рапорты командиру отряда (воспитателю): «Товарищ командир отряда юных космонавтов! Экипаж «Смелый» построен и готов для испытаний. Командир экипажа Александр». Затем командир отряда приветствует космонавтов и предлагает им спеть песню, которая заранее разучивается детьми.

Затем начинается первый этап проверки — испытание силы. На этом этапе проверяют физическую подготовку экипажей. Космонавты бегают, упражняются на бревне, прыгают, выполняют гимнастические упражнения, соревнуются по метанию в цель.

Командир объявляет о втором этапе испытаний. Проводится конкурс на решение задач по математике, проверка знаний по развитию речи и др. В этот конкурс включают интересные вопросы типа викторины в рамках программы детского сада. Здесь можно провести космическую викторину, в которую войдут такие вопросы: «Кто первым полетел в космос? В каком году? (Ю. А. Гагарин, 12 апреля 1961 года.) Кто совершил первую прогулку? в космосе? (А. А. Леонов.) Назовите первую женщину, побывавшую в космосе (В. В. Николаева-Терешкова.)» и т. д.

Следующий этап - конкурс на лучшую поделку из бумаги или картона (желательно на космическую тему).

Заключительный этап конкурса — экипажи участвуют в космическом концерте, разыгрывают заранее отрепетированные в экипажах космические сценки (высадка на Венеру, прилунение).

Командир отряда и жюри (другие воспитатели, няня) подводят итоги конкурса, вручают медали, заготовленные заранее, — «Лучший космонавт», «Космонавт номер 1», «Космонавт номер 2», «Космонавт номер 3».

Далее игра продолжается. Космонавты идут на осмотр к врачу, затем производится запуск ракеты. Летят на Луну несколько человек, остальные ждут их возвращения на Земле. Воспитатель дает ребятам самостоятельность в игре, стараясь не вмешиваться в ее ход. Он только вносит новое содержание в игру, например, полет нескольких экипажей и их совместная работа на орбите; в космосе проводится выход космонавтов в открытое пространство, стыковка кораблей.

В самостоятельной игре педагог призывает ребят моделировать отношения людей (трудовые и личностные), направленные на выполнение ответственного задания. Например, педагог сообщает детям, что одни люди

создают корабли и ракеты, другие - испытывают их и готовят к полету, третьи - обеспечивают полет и приземление.

После каждой игры воспитатель привлекает детей к разбору игровых ситуаций.

V. ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Тест 1. Взятие ребенком на себя роли

Цель. Изучение особенностей взятия ребенком на себя роли.

Экспериментальный материал. Сюжетные игрушки для игр в «детский сад», «семью», «больницу».

Ход проведения исследования. Проводится 3 экспериментальные серии игр с детьми 3—7 лет.

Первая серия. Игры в «самих себя», во «взрослых», в «товарищей».

Серия состоит из трех взаимосвязанных ситуаций:

1 ситуация — экспериментатор организует игру в «детский сад», но так, чтобы каждый из ее участников оставался самим собой: воспитатель — воспитателем, а дети — детьми. Если дети согласны, воспитатель передает им управление игрой, при необходимости спрашивает. «Что надо делать?» — и выполняет их указания;

2 ситуация — в случае отказа детей от игры в «самих себя» или по ее окончании, если игра возникает, взрослый предлагает играть иначе: один ребенок будет воспитателем (называя при этом имя воспитателя группы), а воспитатель с другим ребенком — детьми. В дальнейшем педагог участвует в развертывающейся игре в роли одного из детей;

3 ситуация — воспитатель предлагает поиграть так: он будет воспитателем группы, а дети будут играть роль кого-либо из товарищей своей же группы. При этом он или сам называет имена тех, кого будут изображать играющие, или предлагает детям выбрать самим.

В каждой из организованных таким образом игр принимают участие по двое детей всех возрастных групп детского сада.

Вторая серия. Игры с нарушением последовательности действий при выполнении ребенком роли. Организуют игры с хорошо знакомым детям содержанием: в «детский сад», в «больницу», в «семью». По ходу игры экспериментатор пытается нарушить последовательность действий (например, сначала предлагает «съесть мороженое, а потом суп»). В каждой из игр принимают участие по двое детей всех возрастных групп.

Третья серия. Игры с нарушением смысла роли. Роль ставится в противоречие с действиями, которые должен выполнять ребенок. Можно использовать 2 ситуации:

1 ситуация — с детьми разворачивается ролевая игра «трамвай»: предлагается сумка для денег, билеты, подготавливается место для водителя. После того как игра разворачивается, детям предлагают играть так: водитель будет продавать билеты, а кондуктор вести вагон. Когда измененная игра начинается, экспериментатор, играющий с детьми, выходит на остановку и говорит, что водителя зовут начальник депо;

2 ситуация — разыгрываются игры с правилами: «Волк и зайцы», «Волк и гуси», «Кот и мыши», «Лиса и зайцы». Предлагают, чтобы гуси ловили волка, зайцы - лису и волка, мыши - кота.

Оценка результатов. В первой серии определяют, что прежде всего выделяет ребенок в действиях взрослого. Выясняют, как роль взаимосвязана с правилами действия или общественного поведения.

Во второй серии анализируют, каков характер логики действий и чем она определяется. Как относится ребенок к нарушению логики действий, и каковы мотивы протеста против ее нарушения.

На основе данных первой и второй серий определяют уровень развития, игры для каждого ребенка (табл. 1). В третьей серии определяют отношение ребенка к роли, взятой на себя в игре, доказать, что внутри роли фактически имеется известное правило поведения, отражающее логику реального действия и реальных отношений.

Таблица 1. Уровни развития сюжетно-ролевой игры

(по Д. Б. Эльконину)

игры	I уровень	II уровень	III уровень	IV уровень
1	2	3	4	5
Основное содержание игры	Действия: определенными предметами, направлены на соучастника игры	В действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному	Выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающих характер отношений с другим участником игры	Выполнение действий, связанных с отношением к другим людям
Характер игровой роли	Роли есть фактически, но они не называются и определяются характером действий. А не определяют действие. При распределении ролевых функций в игре, дети не вступают друг с другом в типичные для людей	Роли называются. Намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью	Роли ясно очерчены и выделены, называются до начала игры. Появляется ролевая речь, обращенная к товарищу по игре, но иногда прорываются обычные внеигровые отношения	Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь детей носит ролевой характер

	отношения			
Характер игровых действий	Действия однообразны, и состоят из ряда повторяющихся операций	Логика действий определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий	Логика и характер действий определяются ролью. Действия очень разнообразны	Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику. Они очень разнообразны, ясно выделены действия направлены к другим персонажам игры
Отношение к правилам	Логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей. Правила отсутствуют	Нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, непринятие ничем не мотивируется. Правило явно еще не вычленяется, но оно уже может победить в случае конфликта непосредственно желание	Нарушение логики действия опротестовывается с ссылкой на то, что «так не бывает». Вычленяются правила поведения, которому дети подчиняют свои действия. Оно еще не полностью определяет поведение, но может победить возникшее непосредственное желание. Нарушение правил лучше замечается со стороны	Нарушение логики действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную действительность, но и указанием на рациональность правил. Правила явно вычленены. В борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием побеждает первое
1	2	3	4	5

Тест 2. Устойчивость в подчинении игровому правилу

(по Д. Б. Эльконину)

Цель диагностики. Изучение устойчивости в подчинении игровому правилу.

Экспериментальный материал. Сюжетные игрушки для игры в «дочки-матери» и «пожарных».

Ход проведения исследования. Исследование проводится с детьми 3-7 лет. Сюжет игры варьируют с учетом возраста и пола детей.

Взрослый организует следующие ситуации;

1 ситуация — экспериментатор предлагает детям поиграть в «дочки-матери». Когда игра разворачивается, он берет на себя роль воспитателя и предлагает играющим оставить своих дочек в детском саду;

2 ситуация - экспериментатор организует игру в «пожарных», берет на себя роль пожарного и, когда команда прибывает тушить пожар, просит шофера остаться в машине.

Оценка результатов. Анализируют поведение ребенка в ситуации борьбы мотивов, когда необходимо подчиниться правилу, вытекающему из роли, преодолев сиюминутные желания. Детей распределяют по четырем уровням подчинения игровому правилу (таблица 1) по возрастам: 3-4 года, 4-5 лет, 5-6 лет, 6-7 лет.

Тест 3. Влияние сюжета и роли на подчинение правилу, содержащемуся в игре

(по Д. Б. Эльконину)

Цель диагностики. Изучение влияния сюжета и роли на подчинение правилу игры.

Экспериментальный материал. Разработанные сюжеты игр в «эстафету», «машинистов», «прятки», «кошки-мышки».

Ход проведения исследования. Исследователь организует несколько серий.

Первая серия. Взрослый с детьми проводит эстафету. Все испытуемые встают в линию и по сигналу экспериментатора - «Раз, два, три!» должны бежать к нему.

Вторая серия. Экспериментатор предлагает поиграть в «машинистов». Дети встают в одну линию, каждый из них — машинист. По сигналу экспериментатора (3 хлопка в ладоши) машинисты должны бежать. Кто выезжает раньше или задерживается, тот проигрывает.

Третья серия. Проводится индивидуально. Экспериментатор играет с ребенком в «прятки». Ребенок прячется, а взрослый его ищет. Перед началом игры ребенку говорят: «Сиди тихо. Если выглянешь или -будешь разговаривать, я тебя сразу найду и поймаю».

Четвертая серия. Проводится индивидуально. Игра в «кошки-мышки». Ребенок-мышка прячется в норку. Перед этим экспериментатор-кошка говорит: «Сиди тихо. Я — голодная кошка. Если выглянешь или зашумишь, я тебя сразу найду и съем».

Таким образом, во второй серии появляется роль, а в четвертой — еще и сюжет.

Оценка результатов. Подсчитывают количество детей, подчинившихся и не подчинившихся правилу. Результаты заносят в таблицу (таблица 2).

Рассматриваются, особенности поведения детей разных возрастов в играх с сюжетом и без сюжета и особенности подчинения правилу в игре. Делают выводы о влиянии сюжета и роли на эффективность подчинения правилу.

Таблица 2. Подчинение правилу в играх без сюжета и с сюжетом

Возраст детей	Игра							
	«Эстафета»		«Машинисты»		«Прятки»		«Кошки-мышки»	
	Не подчинились	Подчинились	Не подчинились	Подчинились	Не подчинились	Подчинились	Не подчинились	Подчинились
3-4 года								
4-5 лет								
5-6 лет								

лет 6-7 лет								
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Тест 4. Особенности сюжетно-ролевой игры

Цель диагностики. Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры.

Ход проведения исследования. Проводят наблюдение в естественных условиях за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей 2—7 лет.

Оценка результатов. Анализ протоколов проводят по схеме:

I. Замысел игры, постановка игровых целей и задач.

1. Как возникает замысел игры (определяется игровой средой, предложением сверстника, возникает по инициативе самого ребенка и т. д.).
2. Обсуждает ли замысел игры с партнерами, учитывает ли их точку зрения.
3. Насколько устойчив замысел игры. Видит ли ребенок перспективу игры.
4. Статичен ли замысел или развивается по ходу игры. Насколько часто наблюдается импровизация в игре.
5. Умеет ли сформулировать игровую цель, игровую задачу словесно и предложить ее другим детям.

II. Содержание игры.

1. Что составляет основное содержание игры (действия с предметами, бытовые или общественные взаимоотношения между людьми).
2. Насколько разнообразно содержание игры. Как часто повторяются игры с одинаковым содержанием. Каково соотношение предметных, бытовых игр, отражающих общественные отношения.

III. Сюжет игры.

1. Насколько разнообразны сюжеты игр. Указать их название и количество.
2. Какова устойчивость сюжета игры, т. е. насколько ребенок следует одному сюжету.

3. Сколько событий ребенок объединяет в один сюжет.
4. Насколько развернут сюжет. Представляет ли он из себя цепочку событий или одновременно ребенок является участником нескольких событий, включенных в сюжет.
5. Как проявляется умение совместно строить и творчески развивать сюжет игры.
6. Каковы источники сюжетов игры (кинофильмы, книги, наблюдения, рассказы взрослых и т. д.).

IV. Выполнение роли и взаимодействие детей в игре.

1. Обозначает ли выполняемую роль словом и когда (до игры или во время игры).
2. Какие средства использует для взаимодействия с партнером по игре (ролевая речь, предметные действия, мимика и пантомимика).
3. Каковы отличительные особенности ролевого диалога (степень развернутости: отдельные реплики, фразы, длительность ролевого диалога, направленность к игрушке, реальному или воображаемому партнеру).
4. Передает ли и как характерные особенности персонажа.
5. Как участвует в распределении ролей. Кто руководит распределением ролей. Какие роли чаще исполняет: главные или второстепенные. Как относится к необходимости выполнять второстепенные роли.
6. Что предпочитает ребенок: играть один или входить в игровое объединение. Дать характеристику этого объединения: численность, устойчивость и характер взаимоотношений.
7. Есть ли у ребенка любимые роли и сколько он может выполнять ролей в разных играх.

V. Игровые действия и игровые предметы.

1. Использует ли ребенок в игре предметы-заместители, и какие. По какому принципу ребенок выбирает предметы-заместители и преобразует их для использования в игре.
2. Дает ли словесное обозначение предметам-заместителям, насколько легко это делает.

3. Кто является инициатором выбора предмета-заместителя: сам ребенок или взрослый. Предлагает ли свой вариант замещения партнеру.
4. Использует ли в игре образные игрушки и как часто. Есть ли у ребенка любимые игрушки.
5. Характеристика игровых действий: степень обобщенности, развернутости, разнообразия, адекватности, согласованности своих действий с действиями партнера по игре. Какова роль слова в осуществлении игровых действий.
6. Как воспринимает воображаемую ситуацию, понимает ли ее условность, играет ли с воображаемыми предметами.

VI. Игровые правила.

1. Выполняют ли правила функцию регулятора игры. Создается ли правило ребенком.
2. Как соотносит ребенок выполнение правила со взятой на себя ролью.
3. Следит ли за выполнением правил другими детьми. Как реагирует на нарушение правил партнерами по игре.
4. Как относится к замечаниям партнера по игре по поводу выполнения им правил.

VII. Достижение результата игры.

1. Как соотносится первоначальный замысел и его реализация в игре.
2. Соотносит ли ребенок свой замысел с достигнутым результатом.
3. Какими средствами достигается реализация замысла.

VIII. Особенности конфликтов в игре.

1. По поводу чего чаще всего возникают конфликты (распределение ролей, выполнение правил, обладание игрушкой и т. д.).
2. Каковы способы разрешения конфликтов.

IX. Игровая среда.

1. Готовит ли игровую среду заранее или подбирает предметы по ходу игры.
2. Использует ли предложенную игровую среду (оборудование игрового уголка) и как.

Х. Роль взрослого в руководстве игрой.

1. Обращается ли ребенок к взрослому в процессе игры и по поводу чего. Как часто обращается.
2. Предлагает ли принять взрослому участие в игре. Полученные результаты соотносят с таблицей 3 и определяют уровень развития сюжетно-ролевой игры в соответствии с возрастом ребенка.

Таблица 3. Развитие игровой деятельности

Компонент ы игры	2-3 года	3-4 года	4-5 лет	5-7 лет
1	2	3	4	5
Замысел игры, постановка игровых целей и задач	Дети обычно начинают играть не задумываясь. Выбор игры определяется попавшей на глаза игрушкой, или по подражанию другим детям. Цель возникает в процессе игры (приготовить кукле обед, поехать на машине). Дети начинают ставить цель сначала в строительных играх, а затем в играх с игрушками. В конце 3-го года жизни,	Дети самостоятельн о ставят игровые задачи для тех, с кем хотят играть, но не всегда могут понять друг друга, поэтому взрослый часто помогает словесно обозначить игровую задачу	Воплощение замысла в игре происходит путем решения нескольких игровых задач. Усложняется способ их решения. Как правило, дети сами договаривают ся перед началом игры	Замыслы игр более устойчивые, но не статичные, а развивающие ся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера, достигают общего решения. Появляется длительная перспектива игры, что говорит о высоком уровне развития игрового творчества. Перед игрой дети намечают

	дети начинают готовить условия для игр, обозначать замысел игры. Игровые замыслы начинают адресовываться группе детей			общий план, а во время игры включают в нее новые идеи и образы, т.е. плановость, согласованность игры сочетается с импровизацией
Содержание игр	Основное содержание игры - действие с предметами. К концу 3-го года жизни, научившись действовать с предметами, дети переходят к Отображению простейших взаимоотношений между персонажами	Сюжетно-образительная игра переходит в сюжетно-ролевую. В игре дети отражают не только назначение предметов, но и взаимоотношения взрослых	Содержанием становится отражение разнообразных взаимоотношений взрослых. Значение действий с орудиями, предметами отодвигается на второй план	В игре дети создают модели разнообразных взаимоотношений между людьми
Сюжет игры	Сюжеты по преимуществу бытовые. Они немногочисленны, однообразны, неустойчивы. В конце 3-го года жизни дети начинают объединять в	Бытовые сюжеты преобладают, но они уже менее статичны. Чаще дети используют в играх эпизоды из хорошо знакомых сказок	Сюжеты развернуты и разнообразны. Появляются общественные сюжеты. В игре дети комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни	Совершенствуется умение совместно строить и творчески развивать сюжеты игр. Для детей характерно стремление узнать как можно больше о том,

	игре 2-3 хорошо знакомых события, иногда включают в игру эпизоды из сказок			во что они играют. Эпизоды из сказок, общественны е сюжеты занимают значительное место в их играх. Дети смелее и разнообразне е комбинируют в играх знания, почерпнутые из наблюдений, книг, кинофильмов, рассказов взрослых
Выполнени е роли и взаимодейс твие детей в игре	В конце 3-го года жизни некоторые дети начинают обозначать роль словом. С переходом к обобщенным игровым действиям появляется основание для содержательн ого ролевого общения. Дети часто разговариваю т с	Ребенок берет на себя роль, но пока еще редко называет себя соответственн о этой роли. Дети с интересом воспроизводят ролевые действия, эмоционально передают ролевое поведение. Сначала игра сопровождаетс я отдельными ролевыми репликами,	Закрепляются новые формы общения через роли, обозначенные словом, ролевое взаимодейств ие, ролевой диалог, который становится более длительным и содержательн ым. Дети передают характерные особенности персонажа игры с	Ролевое взаимодейств ие содержательн о, разнообразны используемые детьми средства выразительно сти. Речь занимает все большее место в реализации роли. Она не только обозначается словом, но через речь раскрывается

	игрушками как с партнерами по игре. Постепенно роль партнеров переносится на сверстников, которые понимают смысл воображаемых действий, значение предметов-заместителей. Дети переходят к играм вдвоем, а затем к групповым играм	постепенно развивается ролевой диалог, в том числе и с воображаемым собеседником. Дети тяготеют к совместным играм со сверстниками. Они активно включаются в игры других детей. Сначала их объединения носят кратковременный характер, затем они становятся более длительными	помощью средств выразительности (движения, мимика, жесты, интонация). Они вступают в ролевое взаимодействие на длительное время. Большинство детей предпочитают играть вместе, т. к. им легко удаётся взаимодействие в игре (самостоятельное распределение ролей, реализация замысла и т. д.)	сущность ролевых отношений. У детей насчитывается 7-10. ролей в играх, из них 2-3 - любимые
Игровые действия, игровые предметы	К концу 3-го года жизни дети принимают от взрослого и выполняют действия с предметами-заместителями, сообщают другим предполагаемое содержание своих действий с	Дети используют разные предметные способы воспроизведения действительно сти: хорошо владеют действиями с сюжетно-образными игрушками, начинают свободно	Дети самостоятельно выбирают предметы-заместители. Совершенствуются способы действия с предметами. Хорошо освоены предметно-игровые действия; свободно играют с	Игровое действие часто заменяется словом. Дети осуществляют игровое действие с предметами-заместителями, природным материалом, игрушками-самоделками. Широко используют в

	ними. Они воспринимают воображаемую ситуацию, играют с воображаемыми предметами, переходят к активной замене хорошо освоенных действий словом («Куклы уже поели»). Им становится доступна условность игры («Это понарошку»). Дети переходят к обобщенным действиям. В совместных играх они сначала выполняют одинаковые действия, затем функции играющих разделяются (один причесывает другого), к 3-му году появляются первые подлинно	применять в игре предметы-заместители, адаптируются к воображаемым предметным ситуациям, переходят на обозначение и замену предметов и действий словом. Во второй половине 4-го года жизни дети придумывают разнообразные замещения, изменяют первоначальное игровое назначение предмета. Они избирательно относятся к предметам-заместителям, часто предлагают свой вариант сверстникам. Дети заменяют недостающие тематические игрушки другими предметами	игрушками, предметами-заместителями, воображаемыми предметами, легко дают им словесные обозначения	игре подсобный материал. По ходу игры они подбирают или заменяют необходимые предметы
--	--	--	---	--

	коллективные игры			
Правила игры	Детей привлекает само действие. Правила игры не выполняют функцию ее регулятора	Правила регулируют последователь ность действий	Правила регулируют ролевые взаимоотноше ния. Дети выполняют правила в соответствии со взятой на себя ролью. Следят за выполнением правил игры другими детьми	Дети осознают, что соблюдение правил является условием реализации роли
1	2	3	4	5

Тест 5. Игровая комната

Цель диагностики. Выявление особенностей общения и взаимодействия детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности.

Ход проведения исследования. Взрослый вызывает к себе одного ребенка и дает следующую инструкцию: «Представь себе, что к тебе прилетел волшебник и пригласил в свой замок. В этом замке есть волшебная комната, в которой собраны все игры, все игрушки, какие только есть на белом свете. Ты можешь прийти в эту комнату и делать в ней все, что захочешь. Но есть два условия. Ты должен прийти туда не один. Возьми с собой двоих, кого ты захочешь. И еще: все, что вы будете там делать, будешь предлагать ты сам».

Затем ребенку задают вопрос: «Кого ты с собой возьмешь?». Если ребенок называет имена детей, например: «Возьму Сашу и Вову», то важно уточнить, что это за дети (из группы детского сада, куда ходит ребенок; соседи; родственники; знакомые по даче и т. п.), какого они возраста (такого же, старше, младше). После этого ребенку говорят: «Вот теперь вы пришли в волшебную комнату, что ты предложишь там делать?». После ответа ребенка (например: «Играть в машинки») следует уточнить, как будет проходить игра, что дети будут делать. Затем экспериментатор продолжает: «Хорошо,

все поиграли, а потом сказали, что им это надоело, и они не будут в это больше играть. Что ты дальше предложишь?». Обсуждается второе предложение ребенка, после чего взрослый просит предложить еще что-нибудь делать. После того, как ребенок сделал третье предложение, ему говорят: «Ты предложил, а ребята не хотят так играть. Что ты будешь делать?». В заключение ребенку необходимо сказать, что он очень хорошо все придумал, и волшебник, наверное, еще пригласит его в свой замок.

Оценка результатов. При анализе данных могут рассматриваться следующие параметры.

Инициатива и позиция в общении. Можно предположить, что ребенок, который легко вносит разнообразные (например, первый раз — играть в дочки-матери, второй - в прятки, третий — в доктора и т. п.), четкие по замыслу (может рассказать, как будет идти игра) предложения по совместной игре, в реальном игровом взаимодействии также будет инициативным (предложит другим детям совместные игры с разнообразной тематикой). Как правило, такие дети принимают на себя главные роли в игре и занимают ведущую (доминирующую) позицию в общении. При этом доминирование может быть как положительным (ребенок доброжелателен, склонен конструктивно решать возникающие конфликты, учитывать мнения и желания других и т. п.), так и отрицательным (ребенок авторитарен, стремится достичь своей цели любыми, чаще неконструктивными, средствами — криком, физической силой и т. п.). Характер доминирования уточняется на последнем этапе применения методики, где экспериментатором задается воображаемая ситуация конфликта.

Инициативные, занимающие ведущую позицию в игре дети чаще всего пользуются большой популярностью у сверстников (иногда даже при выраженной тенденции к отрицательному доминированию), так как умение организовать интересную совместную игру — одно из важнейших качеств, влияющих на эмоционально-личностные предпочтения дошкольников.

Дети, предлагающие один-два варианта игры и не всегда представляющие себе ее ход, затрудняющиеся или отказывающиеся распределить роли, скорее всего, в ситуации реального общения будут менее активны, (они, как правило, не выступают активными организаторами игры, а лишь поддерживают ее, вносят предложения и уточнения, связанные только с принятой ими ролью, а не по всей игре в целом). Такие дети выбирают для себя средние по значимости роли (помощников главных персонажей) и

занимают подчинительную позицию в общении. Дети с указанными особенностями игрового взаимодействия обычно не пользуются у сверстников большой популярностью, но и не оказываются в изоляции, т. е. занимают среднее положение в структуре групповых взаимоотношений.

Когда дети отказываются от проявлений инициативы («Не знаю, во что играть», «Во что хотят все, в то и буду играть»), предлагают в лучшем случае один вариант игры (например, первый раз — играть в машинки, второй раз — в другие машинки и т. п.), не могут рассказать о замысле игры, то можно предположить, что и в реальной игре они выступают "пассивными участниками, которым достаются второстепенные, мало привлекательные роли, и занимают подчинительную позицию в общении. Такие особенности взаимодействия могут быть следствием недостаточно сформированных игровых навыков, а также отрицательного отношения со стороны сверстников. Реально эти два фактора тесно переплетены. Так, недостаточно сформированные игровые навыки ребенка обуславливают нежелание других с ним взаимодействовать, негативное отношение ровесников, что, в свою очередь, тормозит их развитие, и наоборот, отрицательное отношение к ребенку, обусловленное иными причинами (например, личностными особенностями), препятствует развитию его игровых навыков, что может усугублять негативное отношение к нему.

Благополучие общения. По тому, сколько партнеров и кого именно для воображаемой игры выбирает ребенок, можно судить о его благополучии в общении.

Если ребенок легко выбирает партнеров-ровесников (причем их количество часто не ограничивается двумя), то можно предположить, что он достаточно успешен в общении и у него благополучные взаимоотношения со сверстниками.

Когда ребенок долго обдумывает свой выбор, берет с собой в лучшем случае одного партнера-ровесника или брата, сестру, других детей, резко отличающихся от него по возрасту, или детей, с которыми он не имеет постоянных контактов (сосед по даче), то это может свидетельствовать о каких-то трудностях, возникающих у него при общении (в первую очередь - с ровесниками), и об относительном неблагополучии его взаимоотношений с детьми.

Очень неблагополучный в общении со сверстниками ребенок, как правило, отказывается кого-нибудь взять с собой («Один буду играть»), иногда берет с

собой только свою собаку или взрослых (маму, бабушку, экспериментатора и т. п.).

Развитие игровых навыков. Уровень развития игровых навыков в старшем дошкольном возрасте определяется умением детей включаться в сюжетно-ролевую игру или в игру с правилами, распределять роли, выполнять их, последовательно разворачивать сюжет игры. Об уровне развития игровой деятельности могут свидетельствовать разнообразие и характер предлагаемых ребенком игр.

Высокий уровень характеризуется тем, что дети могут предложить несколько вариантов сюжетно-ролевых игр, игр-драматизаций или игр с правилами, рассказать, хотя бы в общих чертах, о ходе игры, ее правилах, распределении ролей.

При среднем уровне дети могут предложить один вариант сюжетно-ролевой игры или игры с правилами либо только настольно-печатные игры, иногда - игры, предполагающие наличие двух партнеров (шашки, шахматы).

Низкий уровень - когда дети предлагают манипулятивные (машинки катать) или деструктивные (подушками кидаться) игры.

Способы разрешения конфликтной ситуации. Конфликтную ситуацию задают через воображаемый отказ детей принять третье предложение ребенка-испытываемого.

Можно выделить два основных способа разрешения конфликта: деструктивный и конструктивный. Деструктивные способы предполагают либо уход от ситуации («Уйду и не буду с ними играть», «Сам буду играть»), либо агрессивное ее разрешение («Всех побью и заставлю играть»), либо привлечение внешних средств для разрешения конфликта («Бабушку позову, она всех заставит играть»).

Конструктивные выходы из конфликта предполагают продвижение в ситуации и ее разрешение («Предложу другую игру», «Спрошу у ребят, во что лучше поиграть, и мы договоримся»). Дети, предпочитающие разрешать конфликты конструктивным способом, более общительны, и у них, как правило, устанавливаются благополучные взаимоотношения со сверстниками.

Необходимо помнить, что результаты, полученные с помощью методики «Игровая комната», не всегда прямо и однозначно соотносятся с

особенностями общения и взаимодействия детей. Методика позволяет только выстроить гипотезы о таких особенностях, которые нуждаются в проверке с помощью других методик и наблюдении за реальным поведением детей.

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. ЧТО ТАКОЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА? _____	3
II. ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ _____	5
III. УСЛОВИЯ И СПОСОБЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ У ДОШКОЛЬНИКОВ _____	12
IV. СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ	
Сюжетно-ролевые игры детей младшей группы детского сада _____	20
Сюжетно-ролевые игры детей средней группы детского сада _____	54
Сюжетно-ролевые игры детей старшей группы детского сада _____	80
Сюжетно-ролевые игры детей подготовительной группы детского сада _____	112
V. ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ	
Тест 1. Взятие ребенком на себя роли _____	153
Тест 2. Устойчивость в подчинении игровому правилу _____	157
Тест 3. Влияние сюжета и роли на подчинение правилу, содержащемуся в игре _____	157
Тест 4. Особенности сюжетно-ролевой игры _____	159
Тест 5. Игровая комната _____	167