

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад ст. Пластица Добринского муниципального района Липецкой области  
(МАДОУ д. сад ст. Пластица)

**ДОКЛАД**  
**«Методика организации и проведения сюжетно-ролевых игр  
в современном детском саду»**

Подготовила  
ст. воспитатель  
МАДОУ д. сада ст. Пластица  
Н.П. Чернова

2020 г.

## 1. Введение

Игра занимает в жизни дошкольника особое место. Игры используются на занятиях, в свободное время дети с упоением играют в придуманные игры. Исследователи (Лев Семенович Выготский, Даниил Борисович Эльконин, Антонина Васильевна Усова, Дебора Владимировна Менджерицкая, Леонид Абрамович Венгер, Нинель Яковлевна Михайленко и др.) отмечают, что именно самостоятельные формы игры имеют в педагогике самое важное значение для развития ребенка. В таких играх, называемых «жизненной лабораторией» (Станислав Теофилович Шацкий), наиболее полно проявляется личность ребенка, поэтому игра является средством всестороннего развития (умственного, эстетического, нравственного, физического).

В теории игра рассматривается с различных позиций. С точки зрения философского подхода игра ребенка является главным способом освоения мира, который она пропускает сквозь призму своей субъективности. Человек играющий – это человек создающий свой мир, а значит человек творящий. С позиции психологии отмечается влияние игры на общее психическое развитие ребенка: на формирование его восприятия, памяти, воображения, мышления; на становление его произвольности. Социальный аспект проявляется в том, что игра - это форма усвоения общественного опыта, ее развитие происходит под влиянием окружающих детей взрослых.

Константин Дмитриевич Ушинский определил игру как посильный для ребенка способ вхождения во всю сложность окружающего мира взрослых. Путём подражания ребёнок воспроизводит в игре привлекательные, но пока реально недопустимые ему формы поведения и деятельности взрослых. Создавая игровую ситуацию, дошкольники усваивают основные стороны человеческих отношений, которые будут реализованы впоследствии. Педагогический аспект игры связан с пониманием ее как формы организации жизни и деятельности детей. В основе игровой деятельности лежат, по мнению Д.В. Менджерицкой, следующие положения:

- игра призвана решать общевоспитательные задачи, первоочередной среди которых является развитие нравственных и общественных качеств;
- игра должна носить развивающий характер и проходить под пристальным вниманием педагога;
- особенность игры как формы жизни детей состоит в ее проникновении в различные виды деятельности (труд, учеба, быт).

Условно игры можно разделить на две основные группы: сюжетно-ролевые (творческие) игры и игры с правилами.

Сюжетно-ролевые – это игры на бытовые темы, с производственной тематикой, строительные игры, игры с природным материалом, театрализованные игры, игры-забавы, развлечения.

К играм с правилами относятся дидактические игры (игры с предметами и игрушками, словесные дидактические, настольно-печатные, музыкально-дидактические игры) и подвижные (сюжетные, бессюжетные, с элементами спорта).

## 2. Сюжетно-ролевая игра

Сюжетно-ролевая игра ребёнка в своем развитии проходит несколько стадий, последовательно сменяющих друг друга:

- ознакомительная игра,
- отобразительная игра,
- сюжетно-отобразительная игра,
- сюжетно-ролевая игра,
- игра-драматизация.

Вместе с игрой развивается и сам ребёнок: сначала его действия с предметом-игрушкой носит манипулятивный характер, затем он усваивает различные способы действия с предметами, в которых отражены его представления об их существенных свойствах.

На стадии сюжетно-отобразительной игры ребёнок раннего возраста направляет свои действия на выполнение условной цели, то есть вместо реального результата появляется воображаемый (вылечить куклу, перевезти в машине груз).

Появление в игре обобщенных действий, использование предметов-заместителей, объединение предметных действий в единый сюжет, название ребёнком себя именем героя, обогащение содержания игры – всё это свидетельствует о переходе к сюжетно-ролевой игре, которая начинает постепенно развиваться со второй младшей группы. В этих играх начинают отражаться человеческие взаимоотношения, нормы поведения, социальные аспекты.

Д.Б. Эльконин назвал сюжетно-ролевой игрой деятельность творческого характера, в которой дети берут на себя роли и в обобщенной форме воспроизводят деятельность и отношения взрослых, используя предметы-заместители. Осваивая сначала действия с предметами, затем с заместителями, ребёнок в игре постепенно начинает мыслить во внутреннем плане.

Сюжетно-ролевая игра имеет свои основные структурные элементы или компоненты игры:

- сюжет (тема) игры** – это сфера деятельности, которая отражается в игре;
- содержание** – это то, что конкретно отражается в игре;
- игровая (воображаемая, мнимая) ситуация** – совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением;
- роль** – это образ существа (человека, животного, персонажа) или предмета, который ребёнок отражает в игре;
- ролевое (игровое) действие** – это деятельность ребёнка в роли. Определённая комбинация последовательность ролевых действий характеризуют ролевое поведение в игре;
- ролевое (игровое) взаимодействие** предполагает осуществление взаимоотношений с партнером (партнерами) по игре, диктуемых ролью, так как ребенок, взявший на себя какую-либо роль, должен принимать во внимание и роль своего партнера по игре, координируя с ним свои действия;
- правила** – это порядок, предписание действий в игре.

Структурные элементы игры тесно взаимосвязаны, подвержены взаимовлиянию, могут по-разному соотноситься в различных видах игр.

В сюжете отражаются события окружающей жизни, поэтому он зависит от социального опыта детей и степени понимания ими взаимоотношений людей. Сюжет определяет направленность игровых действий, разнообразие содержания игры (при одном и том же сюжете – разное содержание игры).

Исследователи подчеркивают важную роль в развитии детского творчества самостоятельных сюжетно-ролевых игр. Именно самодеятельная игра детей составляет сущность воспитания. В творческой самодеятельной игре ребенок не просто запечатлевает увиденное, в ней происходит творческая переработка, преобразование и усвоение всего того, что он берет из жизни. Педагогическое руководство детской творческой игрой с точки зрения ее сохранности и дальнейшего развития в дошкольном учреждении имеет большое значение.

### **3. Сюжетно-ролевая игра в настоящее время**

Сюжетно-ролевая игра уходит из жизни детей дошкольного возраста. Причин очень много:

1. Компьютерные игры, телевидение подменили сюжетно-ролевую игру.
2. Погоня в подготовке детей к школе превращает детские сады в мини-школы. Приоритетными становятся задачи научить детей читать и писать, а не умение совместно играть.
3. В режиме дня детского сада не остается времени на самостоятельную игровую деятельность.
4. Современные игрушки не развивают воображение ребенка: книги сами говорят, малыш пупс сам скажет, что с ним нужно сделать, а куклы Барби задают игры во взрослую жизнь.
5. Дети не гуляют во дворе все вместе, а только под присмотром взрослого.
6. Педагоги детского сада в прошлом не учили детей играть, так как дети играли самостоятельно. У современных педагогов не хватает профессиональных знаний и умений в области игровой деятельности.

Для того чтобы вернуть в детский сад полноценно развивающуюся самодеятельную сюжетно-ролевую игру, необходимо прежде всего хорошо понимать, в чем состоят педагогические возможности сюжетно-ролевой игры по отношению к ребенку, определить содержание и цели педагогической работы по развитию игры.

Педагог должен помнить о том, что обогащение содержания игры во многом зависит от того, как организовано наблюдение за жизнью и деятельностью взрослых и общение с ними. В этом помогут экскурсии по детскому саду и за его пределы, встречи и беседы с представителями разных профессий, чтение соответствующей литературы.

Большое значение предается в игре возникновению замысла. Педагог, принимая на себя руководство игрой в младших группах выступает в роли участника игры, а в старших чаще является советчиком, партнером.

Совершенствование игровых умений (создание замысла, придумывание сюжета, определение содержания игры, распределение ролей и т.д.) происходит в совместной игре, когда дети и воспитатель являются партнерами. Взаимодействие в ролевом диалоге учит детей планировать свои ролевые действия, а на более позднем этапе овладения игровыми навыками – действовать более свободно, импровизированно.

Подходить к игре творчески - это значит учить детей создавать необходимую игровую среду: окружать себя предметами-игрушками и заместителями, использовать и конструировать игровые зоны и уголки (стационарные, временные). К старшей группе параллельно с сюжетно-ролевой игрой в жизнь ребенка входит режиссерская игра, в которой он одновременно управляет всеми персонажами и действием. Это индивидуальная игра, в которой дошкольник учиться планировать, создавая замысел (оттачивая игровые действия героев), и удовлетворяет свою потребность быть организатором, распорядителем игры.

В сюжетную ролевую игру дошкольники включают различное содержание. Строго деление на классы здесь нет, но наиболее характерны следующие разновидности сюжетно-ролевой игры:

- игры, отражающие профессиональную деятельность людей (моряков, строителей, космонавтов и др.);
- игры в семью;
- игры, навеянные литературно-художественными произведениями (на героическую, трудовую, историческую тематику).

Взаимоотношения взрослых и детей в сюжетно-ролевых играх строятся на основе личностно-ориентированного подхода, с соблюдением принципов партнерского взаимодействия, активности в построении предметно-игровой среды, творческого характера игровых действий.

**Основными специфическими методами педагогического руководства** являются детской творческой сюжетно-ролевой являются:

- метод диалогического общения,
- метод полилогического общения, предполагающий диалог с несколькими участниками игры одновременно и воспитывающий полифоническое слуховое восприятие;
- создание проблемных ситуаций, позволяющих стимулировать творческие проявления детей в поиске решения задачи.

**Общими методами** (приемами) руководства детской творческой сюжетно-ролевой игрой являются прямые (предполагают «вмешательство» взрослого в виде прямого показа и руководства деятельностью) и косвенные (предполагают ненавязчивое побуждение к деятельности) воздействия на игру и играющих.

Специалисты советуют проводить сюжетно-ролевую игру в утренние и вечерние часы, находить время для индивидуально-групповых игр в перерывах между занятиями, обустроить вместе с детьми игровые зоны на прогулочных площадках, специально отводить для сюжетно-ролевой игры время после дневного сна, предоставляя детям возможность в полной мере насладиться свободной игровой деятельностью. Воспитатель должен планировать свою работу по сюжетно-ролевой

игре, намечая конкретное содержание, планируя тематику, цели, задачи, примерные роли; постоянно анализировать игру, намечая пути дальнейшего совершенствования игровой деятельности дошкольников.

#### **4. Организация сюжетно-ролевой игры в группе раннего возраста**

Дети группы раннего возраста проявляют интерес к различным предметам, манипулируют ими, стремясь познать их назначение, но только взрослый может открыть способы действия с предметами и тем самым ввести ребенка в предметный мир, направляя его действия, стимулируя возникший интерес. Воспитатель должен не только показывать предметы, называть их (это чашка, это лопатка, это платье), но и производить с ними действия (вот так надо наливать в чашку воду, лопаткой насыпаем в ведерко снежок, наденем кукле платье и т.д.).

Действия с предметами воспитатель сопровождает словом, раскрывающим результаты действия (перелили воду в чашку, чтобы пить; насыпали снежок, чтобы получился куличик; надели новое платье, чтобы пойти в гости), оценку собственных действий и качество предмета («Ловко получилось – воду не пролили!», «Горкой насыпали снег- красиво получилось!», «Аккуратно надевали платье - не помяли его!»).

В результате совместной с воспитателем деятельности малыш постепенно учиться действовать с предметами самостоятельно: кормить куклу, которую кормил воспитатель; нагружать машинку кубиками, как показал взрослый. Необходимо расширять круг предметов, находящихся в обиходе малыша, стимулируя его простейшие игровые ситуации, показывая все новые и новые способы использования предмета.

Дети, проявляя интерес к предметным действиям, постепенно узнают свойства различных предметов, выделяя операционную сторону вещей. Первые успехи вызывают у малыша бурные эмоции – сам сделал куличик, сам надел шапочку мишке. Д.Б.Эльконин отмечает, что в данном возрасте дети добиваются оценки своих действий со стороны взрослого как носителя образцов предметных действий. Поэтому воспитатель должен отмечать каждый удачный шаг ребенка, подбадривать в случае неудачи, приветствовать повторное действие.

Предметная отобразительная деятельность становится своего рода предпосылкой игровой деятельности, которая в качестве предметной игры получает свое развитие, когда дети усваивают разнообразные действия с предметами. Например, педагог говорит: «Наша куколка пойдет гулять. Наденем ей шарфик... Вот она гуляет... Пошел дождик-куколка спрячется на веранде.» В процессе предметной игры выстраиваются простейшие сюжетные цепочки: кормить куклу-раздевать-укладывать спать-одевать-вести гулять. При этом дети переносят действия с одними предметами на действия с другими. Чем больше опыт, тем совершеннее предметные действия.

Воспитатель в процессе игрового взаимодействия побуждает малыша к совместному общению (куколка не спит-давай ее качать, вместе припевая: «А-а-а»).

Со временем в игре возникает потребность замещения недостающего предмета. Воспитатель, видя, что ребенок хочет накормить куклу, предлагает ему

палочку в качестве ножа, говоря при этом: Не забудь нарезать хлеб, отрежь кусочек и дай совей дочке». Освоив умение «резать хлеб», ребенок непременно будет возвращаться к этим действиям. В следующий раз взрослый предложит ему «порезать» колбасу, сыр и т. д. В ходе игры одни и те же предметы – заместители употребляются неоднократно и могут использоваться для осуществления разных функций. Воспитатель показывает, как полифункциональный предмет, например, кружочек, в одной игре служит тарелочкой, в другой – монетой, в третьей – колесом.

Для того чтобы ребенок мог адекватно производить необходимые действия с заместителем, взрослый должен назвать данный предмет (показывая на палочку, сказать, что это нож) и осуществить с ним примерные действия. Освоив действия, ребенок в дальнейшем по-своему будет использовать предмет-заместитель. Исследователи подчеркивают, что формирование игровых замещений происходит в совместной игре со взрослым, когда путем совместно-индивидуальных действий ребенок изобретает новые способы игровых замещений.

Целенаправленное педагогическое руководство игрой в группе раннего возраста позволяет расширить предметно-игровую деятельность детей. Воспитатель вступает в игровые контакты с ребенком с целью привлечь его внимание к сюжету и содержанию игры, предлагая его возможное продолжение («Во что будем сегодня играть?», «Давай посмотрим, что куколка будет делать дальше». «Самолет приземлился, а кто же его встречает?»); применяет методы прямого руководства игрой: придумывает сюжет, показывает и объясняет действие, становится участником игры, берет на себя роль, вовлекает ребенка в игру путем внесения новой игрушки. Поведение детей в игре не всегда предсказуемо, так же как и дальнейшее развитие игры, поэтому педагог должен установить контакт с ними.

Содержание игры в этом возрасте еще не побуждает детей к устойчивому взаимодействию, поэтому общение со сверстниками носит кратковременный характер, так как главным партнером по игре малыша является взрослый. Тем не менее и в этом направлении зарождается первый игровой опыт, но зачастую ребенок, столкнувшись с проблемой контакта с товарищем по группе, не знает, как поступить, и это иногда становится причиной конфликта. Роль взрослого состоит в том, чтобы направить внимание малыша на положительное взаимодействие с другими детьми.

Педагог должен постоянно у ребенка потребность в общении с другим человеком, данную ему от рождения; формировать умение жить и действовать в коллективе, испытывая при этом радость от общения.

В случае конфликта воспитатель должен помочь малышам, успокоить их и продолжить игру. Например, дети поссорились из-за какого-либо предмета, игрушки. Педагог должен мгновенно оценить ситуацию и предложить малышам поочередно пользоваться предметом или игрушкой.

В самом начале сюжетной игры ребенок еще не называет себя именем героя, он действует с игрушкой как бы от своего имени, режиссируя дальнейший ход событий. При этом малыш комментирует игровые действия, выделяя их как свои собственные: «Коля варит суп».

По мере развития ребенка и при создании благоприятных условий в игру вовлекаются все новые и новые предметы-заместители; расширяется состав игрушек-персонажей, участвующих в игре; обогащается содержание и сюжет игры. Ребенок берет две-три куклы, сажает их на стулья и показывает им концерт, как это делал взрослый; самостоятельно придумывает сюжеты, в которых отражаются действия героев художественных произведений. Дети, играющие «Рядом, но не вместе», по мере своего развития проявляют все больше внимания к играющим сверстникам. Задача педагога-направлять активность малышей в нужное русло с помощью советов, прямых указаний и непосредственного участия в игре.

Таким образом, начиная игровую деятельность с одноактных манипуляций с предметами, далее объединяя несколько таких действий в одной игре, затем – применяя игровые заместители предметов, ребенок наконец более или менее осознанно воспроизводит последовательные цепочки сюжетных действий. Игра из ознакомительной переходит в отобразительную, затем в сюжетно-отобразительную.

#### **4.1. Примерная тематика и ролевое сопровождение игр-ситуаций в группе раннего возраста**

##### **Игры с куклами**

- Знакомство с куклами.
- Кормление кукол.
- Купание.
- Укладывание спать.
- Куклы просыпаются.
- Куклы одеваются на прогулку.
- Куклы на прогулке.
- Обед для кукол.
- Кукла заболела.
- Комната для куклы.
- Новая кукла: знакомство с игровым уголком.
- Куклы идут в детский сад.
- Куклы отдыхают (смотрят телевизор, читают, слушают музыку, идут в гости, на праздник, едут на дачу, на море, в деревню).

**Роли.** Мама (папа), ребенок (дочка, сын).

**Основные игровые действия.** Кормить куклу – купать; купать – укладывать спать; укладывать спать – петь колыбельную (рассказывать сказки); готовить кукле обед (завтрак, ужин) – кормить; одевать куклу на прогулку – гулять с ней.

##### **Игры с машинами и другим транспортом**

- Машина едет по улице.
- Мойка машины.
- Ремонт машины.
- Заправка машины.
- Разные машины (легковая, грузовая, подъемный кран, трактор, самосвал, автобус, паровоз).

- Легковая машина везет гостя; катает друзей (куклу, зайку).
- Грузовая машина везет грузы (на стройку, в гараж, домой).
- Подъемный кран работает на стройке.
- Трактор работает в поле.
- Самосвал выгружает груз (кирпичи, песок, снег).
- Продуктовая машина везет продукты (в магазин, в детский сад, в больницу).
- Автобус везет пассажиров.
- Паровоз (поезд) едет.
- Самолет летит.
- Корабль плывет.

**Роли.** Шофер, пассажир, строитель; работники магазина, детского сада, больницы, бензозаправки; машинист, летчик, капитан.

**Основные игровые действия.** Машину нагружают грузом – машина везет груз; машина едет с грузом – машину разгружают, в кузов самосвала нагружают груз – выгружают груз (поднимают кузов вверх) – опускают кузов; пассажиры входят в автобус – выходят из автобуса на остановках; машину осматривают – ремонтируют; подъемный кран привозит плиты – поднимает – опускает; самолет летит – приземляется; машина заводится – едет; машину моют из шланга – вытирают.

#### **Игры с игрушечными животными**

• Уход за животными: кормление, укладывание спать, прогулка, купание, одевание, лечение.

- Цирк зверей.
- Звери-музыканты (звериный концерт).

**Роли.** Мама (папа), ребенок, артист, дрессировщик, помощник дрессировщика.

**Основные игровые действия.** Показывать прыжки зверей через предметы (бег по кругу, поскоки) – кланяться зрителям; кормить животных – мыть их; показывать концерт.

#### **Игры со строительным материалом**

• Постройка помещений, архитектурных сооружений (дома, башенки, гаражи, заборы, сараи).

• Постройка путей сообщения (мосты, железная и шоссейные дороги, трамвайные пути).

- Постройка транспортных средств (машины, трамваи, корабли, самолеты).

**Роли.** Строитель, водитель (шофер, летчик, капитан).

**Основные игровые действия.** Строить мост – возить по нему грузы; строить самолет – «лететь» на нем; готовить для игры строительные материалы – строить.

#### **Игры в магазин**

- Булочная (хлебный магазин).
- Овощной магазин (палатка).
- Мясной, колбасный магазины.
- Бочка (палатка) с квасом.
- Магазин одежды.

- Обувной магазин.
- Мебельный магазин.

**Роли.** Покупатель, продавец, подсобный рабочий, шофер.

**Основные игровые действия.** Привозить товар – разгружать; взвешивать на весах – продавать; резать продукты ножом – взвешивать на весах; покупать товар.

#### **Игры в больницу (аптеку)**

- Прием в кабинете врача (доктора).
- Работа процедурного кабинета (прививки, уколы).
- Работа физиокабинета.
- Аптека.

**Роли.** Врач, больной, медсестра, фармацевт.

**Основные игровые действия.** Осматривать больного (слушать, ставить градусник) – лечить (давать лекарство; лечить уши); делать уколы (прививки).

#### **Игры в деревню**

- Обитатели бабушкиного двора (домашние животные).
- Бабушкин огород.
- Бабушкин сад.

**Роли.** Бабушка, ребенок, мама, папа, домашние животные.

**Основные игровые действия.** Ехать в автобусе – выходить на остановке; кормить животное – гулять с ним; копать лопаткой.

#### **Игры в мастерскую**

- Ремонт (пошив) одежды, обуви.
- Ремонт машин и механизмов (телевизоров, холодильников).
- Изготовление инструментов, приспособлений (замков, ключей).

**Роли.** Мастер, клиент.

**Основные игровые действия.** Привозить в ремонт – ремонтировать (стучать, шить, включать).

#### **Игры в парикмахерскую**

- Стрижка волос.
- Прически.
- Маникюр.

**Роли.** Мастер (парикмахер, мастер по маникюру).

**Основные игровые действия.** Мыть голову шампунем – вытирать; причесываться – смотреться в зеркало; расчесывать волосы; стричь; красить ногти лаком.

#### **Игры в почту**

- Почтальон разносит письма и телеграммы.
- Отправление посылок на почте.

**Роли.** Почтальон, работники почты, клиенты.

**Основные игровые действия.** Писать письма – относить на почту; получать письма – читать; приносить почту – раздавать письма.

## 5. Организация сюжетно-ролевой игры в младшей группе

В 3-4 года ребенок активно переходит от предметного взаимодействия к воспроизведению человеческих взаимоотношений, в его игре отражаются нормы и правила социальных контактов, которые воздействуют на становление его нравственной сферы. Кризис трех лет сопровождается желанием ребенка действовать все более самостоятельно: одеваться, выбирать себе пищу, производить постройки, устанавливать правила в игре. Тенденция к самостоятельности отражает его стремление жить общей со взрослым жизнью, принимать в ней активное участие, а не только следовать чужой воле. Воспитателю на данном этапе необходимо устанавливать новые формы взаимодействия с ребенком, давать ему возможность проявить себя.

Взрослый, несмотря на потребность ребенка действовать самостоятельно, интересен малышу как носитель разнообразной информации. Поэтому, играя самостоятельно, ребенок ощущает потребность постоянно общаться со взрослым для того, чтобы тот посмотрел, выразил свое отношение к его постройке, действиям: «Хорошо ли у меня получилось?».

В сюжетной игре с использованием игрушек происходит обогащение ее содержания посредством объединения отдельных действий: медвежонок моет лапы - ест - спит. Применяя методы прямого и частично косвенного руководства, воспитатель способствует развитию коротких игровых цепочек. Игровые цепочки могут наращиваться и образовывать различные сюжетные линии. Например, мама причесывает дочку – дочка надевает платье – мама кормит дочку – ведет дочку в детский сад. Или иначе: мама причесывает дочку – готовит завтрак – кормит дочку – мама уходит на работу – дочка играет дома. Выстраивать такие цепочки можно путем наводящих вопросов («Что теперь будет делать дочка? Нужно ли ей убрать со стола? Почему мама спешит?»), соответствующей организации предметной среды и уточнения игровой ситуации («Вот домик, здесь живут мама и дочка. Скажи, куда они так рано собрались?»).

Через режиссерскую игру ребенок приобретает умение разыгрывать сюжеты, действовать за всех персонажей, объединять различные сюжетные линии; совершенствуется его умение вставать на позицию персонажа. В режиссерских играх отражается повседневный быт, окружающий ребенка: происходит оперирование понятными ему представлениями. Малыш способен охватить ситуацию в целом: кукла пришла с прогулки, будет раздеваться, мыть руки, мама покормит ее обедом. Постепенно развивается умение принимать на себя роль, говорить от лица персонажа и отражать его настроение, эмоции; ребенок овладевает ролевым поведением.

Сюжетно-ролевая игра позволяет брать на себя роль, способствует развитию мышления в плане образов и представлений. Для формирования способности вживаться в роль, в образ воспитатель учит детей сопереживать конкретному герою, комментируя игровую ситуацию и уточняя их действия.

Современные дети плохо представляют себе производственно-профессиональные роли взрослых. Очень мало специальных телепередач для детей. Ребенку трудно уловить «образ будущей взрослости». Показать, что жизнь

интересна, что она может быть насыщена увлечениями, полезной деятельностью, может только чуткий к нуждам ребенка взрослый.

Необходим тесный контакт воспитателя с родителями. Совместно организованная работа по обеспечению методического сопровождения семьи в области развития игровой деятельности детей может включать в себя открытые педсоветы, деловые игры и тренинги, родительские клубы, консультации, встречи. Педагог должен помнить о том, что именно он являет собой тот образ будущей взрослости, к которому будет стремиться ребенок. Формированию опыта нравственного поведения способствует самостоятельная игра, так как у ребенка в ходе обыгрывания различных ситуаций возникает желание подражать положительным героям, стремление быть похожим на них. На этом этапе одной из основных задач педагога является передача детям способов ролевого поведения. В этом помогают ролевые обучающие игры. Например, игра в магазин:

Педагог приносит игровой набор и объявляет, что сейчас начинается игра в магазин, только играть будут игрушки. Воспитатель рассказывает, что кукла Маша продавец, у нее фартук, она ставит весы кладет овощи и ждет покупателей. А это ежик Топ, он просит Машу взвесить ему килограмм яблок, Маша набирает яблоки в пакет, взвешивает, берет ежика деньги и отдает пакет с яблоками. Воспитатель спрашивает: «Как вы думаете, что скажет ежик? Кто из вас будет покупателем, а кто сыграет роль Маши?».

Посредством таких игр у детей постепенно формируется умение соотносить сюжет с определенными действиями и атрибутикой, которые требуют роль.

В этом возрасте дети с помощью воспитателя уже могут выделять разные наборы взаимозависимых ролей и их ролевое соподчинение (папа-дети, продавец-покупатель, врач-больной и т.д.). Вместе с этим необходимо показывать реальный труд людей, специально создавая ситуацию наблюдения за работой взрослых, например, во время экскурсий по детскому саду (прачечная, медкабинет, кухня, на прогулке – дворник, офис-рабочего по текущему ремонту, кладовая и др.). В процессе работы по расширению представлений о профессиональном труде педагог должен подбирать художественную литературу по теме, проводить беседы, обсуждать увиденное и прочитанное, чтобы выявить степень усвоения знаний и закрепить их, включая детей в ролевую игру, в которой они смогут отразить свои впечатления.

В процессе игры ребенок этого возраста использует игрушки и необходимые для игры материалы. Часто можно наблюдать, как воспитатели, стараются сберечь игрушки от поломки, а также для того, чтобы они «не пачкались и не пылились зря», убирают игрушки в шкаф или на недостижимую для детей высоту; не разрешают им брать на прогулку новые игрушки. При этом игра детей значительно обедняется, они скучают на прогулке, начинают просто бегать друг за другом; возникают конфликтные ситуации. В результате отрицательных эмоций взрослые и дети испытывают в процессе общения не радость, а раздражение и горечь. Педагог должен помнить, что именно игрушки обогащают жизнь малышей, обеспечивают приток новых эмоций, дают толчок к возникновению и развертыванию сюжетно-ролевой игры, определяя ее содержание. Специалисты советуют периодически убирать

игрушки, которые долгое время служили основой для игры, и доставать другие, чтобы вызывать новые игровые замыслы. В самом начале развития ролевой игры именно игрушка является источником творческой мысли ребенка, служит организующим началом в игре. Чем разнообразнее ассортимент игрушек и игровых материалов, тем богаче игровой замысел, а следовательно, сильнее действует воображение, активнее творческие проявления детей.

Воспитатель постоянно должен наблюдать за играми малышей, чтобы вовремя заметить момент, когда игра зашла в тупик. В данной ситуации важно оценить состояние игры и предложить продолжить ее, внеся новую игрушку и вызвав поворот в сюжетной линии, либо запустить игру при помощи нового предмета-заместителя; в случае конфликтной ситуации успокоить ребенка и отвлечь его.

Исследователи считают, что по мере овладения способами игровой деятельности организация предметно-игровой среды усложняется за счет увеличения количества игрушек и использования предметов полифункционального назначения. Необходимо предоставлять детям возможность пользоваться атрибутами, предметами и игрушками в игровых зонах и уголках. Для игры в магазин, в больницу, в парикмахерскую, в путешествия на корабле, на машине отдельные зоны могут быть оборудованы как самостоятельно, так и временно и сменяться с возникновением нового игрового замысла. В младшей группе стационарных зон должно быть несколько, так как дети постепенно осваивают ту или иную территорию игры и для них важно, чтобы все имело привычное место для продолжения игры в следующий раз. Динамичные зоны предполагают подвижность и сменяемость игровых замыслов и решений. В таких зонах могут располагаться игровые модули (неоформленные и полифункциональные предметы: бруски, кубики, дощечки, бумажки, кусочки ткани, камешки, детали предметов, игрушек), которые могут применяться в качестве подручного и заместительного материала. В этих зонах модно достаточно быстро изменять предметную обстановку, создать новые условия для игры. Н.Я Михайленко считает, что в управлении самостоятельной игрой младших дошкольников важным моментом является предварительная организация взрослым предметно-игровой среды, ее специфическое изменение и обновление, так как предметная обстановка определяет для малыша сюжет игры.

Хорошим сюрпризом для детей будут постройки, периодически возникающие во время их отсутствия в игровых уголках групповой комнаты. Подойдя к постройке, сделанной воспитателем во время сна, ребенок начинает манипулировать отдельными предметами; в процессе этих действий у него появляется замысел новой игры. Малыш дополняет недостающие детали, оборудование, используя предметы-заместители, перекраивая игру на свой лад. Возникают новые персонажи, в игру вовлекаются новые дети – игра набирает ход.

Одной из трудностей, возникающих в подобного рода играх, является неумение детей ладить между собой. Если игра начинается с подачи взрослого, по его предложению, то сюжетные линии сразу во многом определены: вот озеро, а вот утка купается. Когда же дети видят перед собой неизвестное сооружение, постройку для игры, то они должны определить ее назначение, функциональные возможности.

Ребенок, первым увидев постройку сразу начинает пытаться действовать. Подросшие малыши подходят к постройке с другой стороны, реализуя свой замысел. Воспитатель, создав такую полифункциональную предметную среду, должен позаботиться о том, чтобы дети могли соотносить свои интересы и желания, уважали чужое творчество и труд. Поэтому еще до того, как малыши встанут с кроваток, педагог должен попросить их поскорее одеться, потому что в игровой комнате их ждет сюрприз; тот, кто увидит и раньше всех отгадает, что это такое и для чего это нужно, первый начнет игру. Педагог приводит детей в комнату, они рассматривают постройку и обмениваются впечатлениями. Затем с помощью взрослого дети играют, следуя замыслу.

Детские замыслы не стойки и распадаются, едва возникнув, поэтому педагог должен постоянно заботиться о формировании у детей умения вести игру, опираясь на замысел. Этому надо начинать учить их как можно раньше именно в предметно-игровой деятельности. Детям младшей группы доступно понимание смысла их деятельности.

В совместной игре воспитатель должен научить детей общаться, взаимодействовать в конкретных ситуациях, объяснять выбор роли, поступка. Именно при анализе конкретных действий, ситуаций проявляется эмоциональное отношение ребенка к обыгрываемому сюжету, персонажу. Дети этого возраста в основном еще продолжают играть «рядом», но интерес побуждает их все чаще обращаться к товарищу, например, заглядывать на площадку к соседу, чтобы узнать, чем он занимается. Малыши пытаются обмениваться игрушками, идеями и советами, взаимодействуют по просьбе воспитателя. Воспитатель выступает в роли организатора, координатора и вдохновителя в их сюжетно-ролевой игре. Он направляет игру в нужное русло, способствует увеличению количества ролей в игре, устраняет конфликтные ситуации, вызывает речевую активность детей в ролевом диалоге.

Для развития ролевого поведения и взаимодействия детей в сюжетно-ролевой игре воспитатель должен использовать литературно-художественный материал, способствующий ознакомлению с различными сюжетами, развитию умения анализировать поступки героев, улавливать на слух особенности интонаций в ролевом диалоге в различных ситуациях. В каждой игре заложена возможность драматизации, поэтому воплощение в роли в сюжетно-ролевой игре невозможно без переживания тех обстоятельств, в которых ребенок действует как персонаж. Развитие эмоциональной отзывчивости является объективно необходимым процессом, влияющим на формирование начал общей духовной культуры личности и способствующим введению ребенка в игровую ситуацию, его вхождению в роль.

Л.С. Выготский пишет, что игра ребенка – это не просто воспоминание о пережитом, авторская переработка пережитых впечатлений. В игре ребенок может проявить свое творчество, заключающееся в умении создавать продукт из различных элементов, комбинируя старое и новое, а сам факт принятия роли уже есть акт творчества.

## 5.1. Примерная тематика и ролевое сопровождение сюжетно-ролевых игр –ситуаций

### Игры с куклами

- Знакомство с куклами.
- Кормление кукол.
- Купание.
- Укладывание спать.
- Куклы просыпаются.
- Куклы одеваются на прогулку.
- Куклы на прогулке.
- Обед для кукол.
- Кукла заболела.
- Комната для куклы.
- Новая кукла: знакомство с игровым уголком.
- Куклы идут в детский сад.
- Куклы отдыхают (смотрят телевизор, читают, слушают музыку, идут в

гости, на

праздник, едут на дачу, на море, в деревню).

**Роли.** Мама (папа), ребенок (дочка, сын).

**Основные игровые действия.** Кормить куклу – купать; купать – укладывать спать; укладывать спать – петь колыбельную (рассказывать сказки); готовить кукле обед (завтрак, ужин) – кормить; одевать куклу на прогулку – гулять с ней.

### Игры с машинами и другим транспортом

- Машина едет по улице.
- Мойка машины.
- Ремонт машины.
- Заправка машины.
- Разные машины (легковая, грузовая, подъемный кран, трактор, самосвал, автобус, паровоз).

- Легковая машина везет гостя; катает друзей (куклу, зайку).
- Грузовая машина везет грузы (на стройку, в гараж, домой).
- Подъемный кран работает на стройке.
- Трактор работает в поле.
- Самосвал выгружает груз (кирпичи, песок, снег).
- Продуктовая машина везет продукты (в магазин, в детский сад, в больницу).
- Автобус везет пассажиров.
- Паровоз (поезд) едет.
- Самолет летит.
- Корабль плывет.

**Роли.** Шофер, пассажир, строитель; работники магазина, детского сада, больницы, бензозаправки; машинист, летчик, капитан.

**Основные игровые действия.** Машину нагружают грузом – машина везет груз; машина едет с грузом – машину разгружают, в кузов самосвала нагружают

груз – выгружают груз (поднимают кузов вверх) – опускают кузов; пассажиры входят в автобус – выходят из автобуса на остановках; машину осматривают – ремонтируют; подъемный кран привозит плиты – поднимает – опускает; самолет летит – приземляется; машина заводится – едет; машину моют из шланга – вытирают.

### **Игры с игрушечными животными**

• Уход за животными: кормление, укладывание спать, прогулка, купание, одевание, лечение.

- Цирк зверей.
- Звери-музыканты (звериный концерт).

**Роли.** Мама (папа), ребенок, артист, дрессировщик, помощник дрессировщика.

**Основные игровые действия.** Показывать прыжки зверей через предметы (бег по кругу, поскоки) – кланяться зрителям; кормить животных – мыть их; показывать концерт.

### **Игры со строительным материалом**

• Постройка помещений, архитектурных сооружений (дома, башенки, гаражи, заборы, сараи).

• Постройка путей сообщения (мосты, железная и шоссейные дороги, трамвайные пути).

• Постройка транспортных средств (машины, трамваи, корабли, самолеты).

**Роли.** Строитель, водитель (шофер, летчик, капитан).

**Основные игровые действия.** Строить мост – возить по нему грузы; строить самолет – «лететь» на нем; готовить для игры строительные материалы – строить.

### **Игры в магазин**

- Булочная (хлебный магазин).
- Овощной магазин (палатка).
- Мясной, колбасный магазины.
- Бочка (палатка) с квасом.
- Магазин одежды.
- Обувной магазин.
- Мебельный магазин.

**Роли.** Покупатель, продавец, подсобный рабочий, шофер.

**Основные игровые действия.** Привозить товар – разгружать; взвешивать на весах – продавать; резать продукты ножом – взвешивать на весах; покупать товар.

### **Игры в больницу (аптеку)**

- Прием в кабинете врача (доктора).
- Работа процедурного кабинета (прививки, уколы).
- Работа физиокабинета.
- Аптека.

**Роли.** Врач, больной, медсестра, фармацевт.

**Основные игровые действия.** Осматривать больного (слушать, ставить градусник) – лечить (давать лекарство; лечить уши); делать уколы (прививки).

### **Игры в деревню**

- Обитатели бабушкиного двора (домашние животные).
- Бабушкин огород.
- Бабушкин сад.

**Роли.** Бабушка, ребенок, мама, папа, домашние животные.

**Основные игровые действия.** Ехать в автобусе – выходить на остановке; кормить животное – гулять с ним; копать лопаткой.

#### **Игры в мастерскую**

- Ремонт (пошив) одежды, обуви.
- Ремонт машин и механизмов (телевизоров, холодильников).
- Изготовление инструментов, приспособлений (замков, ключей).

**Роли.** Мастер, клиент.

**Основные игровые действия.** Привозить в ремонт – ремонтировать (стучать, шить, включать).

#### **Игры в парикмахерскую**

- Стрижка волос.
- Прически.
- Маникюр.

**Роли.** Мастер (парикмахер, мастер по маникюру).

**Основные игровые действия.** Мыть голову шампунем – вытирать; причесываться –

смотреться в зеркало; расчесывать волосы; стричь; красить ногти лаком.

#### **Игры в почту**

- Почтальон разносит письма и телеграммы.
- Отправление посылок на почте.

**Роли.** Почтальон, работники почты, клиенты.

**Основные игровые действия.** Писать письма – относить на почту; получать письма – читать; приносить почту – раздавать письма.

### **6. Организация сюжетно-ролевой игры в средней группе**

В этом возрасте сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизнедеятельности детей. У них появляется стремление не просто играть, а исполнять ту или иную роль. Приняв на себя роль, ребенок ведет себя в соответствии с правилами, которые она налагает на него. Содержанием игры становится не предмет и его употребление или изменение, а отношения между людьми. Предметное содержание роли требует выполнения игровых обязательств (например, «воспитатель» учит детей мыть руки, застилать кровать; кормить обедом, читать им сказки); это выражает единство предметного и социального содержания игры дошкольника. В играх сюжет помогает подчиняться правилам: представив себя шофером, ребенок по сигналу светофора отправляется в путь; вживаясь в роль летчика, по приказу диспетчера ищет место для посадки на аэродроме.

Исследователи рекомендуют для развития полноценной сюжетно-ролевой игры параллельно проводить игры с правилами, развивающие познавательную активность

детей, регулирующие отношения между играющими, побуждающие их к самостоятельным действиям.

В этом возрасте ребенок становится более инициативным и овладевает самостоятельным ведением игры. В связи с этим меняются позиции воспитателя и ребенка в игре: педагог активнее применяет формы косвенного руководства детской игрой, предоставляя ребенку возможность действовать более самостоятельно, поощряя его инициативу. Например, в развернутой по инициативе детей игре в магазин, педагог дает им образец обогащения сюжета новыми линиями («приехала машина с хлебом-что делать?»), побуждает к дальнейшему развитию действия («Какие еще продукты необходимы в магазине?»), в котором будут использоваться предметы-заместители.

А процессе формирования игровой деятельности детей воспитатель старается привлечь внимание к различным предметам, которые могут быть применены в игре в качестве заместителей. Для этого необходимо пополнить специально выделенные шкафы, отделения, ящики соответствующим материалом: при уборке группы не выбрасывать детали игрушек и другие предметы, которые могли бы пригодиться в качестве вспомогательных средств, привлекать детей для отбора различных подручных элементов.

Дети средней группы могут изготавливать необходимые игрушки и атрибуты для игр. На это следует отводить время на занятиях по труду и в свободной деятельности. Ребята будут особенно стараться, если изготовят поделки специально для игры и тут же смогут пустить их в ход.

Роль взрослого в играх детей этого возраста обусловлена не только чисто «техническими» средствами; педагогическое воздействие на игровую деятельность ребят во многом определяется личностью самого воспитателя. Пробудить интерес детей к игре может лишь тот педагог, который не только умеет «всколыхнуть» их эмоции, владеет теорией и практикой игры, но и является просто неравнодушным человеком. Воспитатель не может стоять в стороне от играющих в ролевые игры детей; он должен уметь наблюдать за игрой для того, чтобы вовремя дать ей новую жизнь, новое направление.

В разветвленной детской игре воспитатель является партнером-координатором: он посоветует, что делать в тупиковой ситуации (если на станции скопились неразгруженные вагоны, то их следует разгрузить, а товар в магазин, доставить в детский сад), вовлечь детей в игру так, чтобы предоставить каждому на выбор роли, в которых они будут взаимодействовать попарно, втроем. При нехватки ролей следует объяснить детям, что для игры в магазин будут необходимы еще и менеджеры, грузчики, водители, кассиры и др. Пока еще ролевое взаимодействие ограничивается отдельным действием в цепочке согласно сюжету: водители везут груз-грузчики его разгружают; боцман отдает команды-матросы выполняют. Игра идет по принципу «рядом и вместе», но взаимодействие между играющими постепенно становится все более продолжительным, а ролевое поведение все более осознанным и эмоционально окрашенным. Происходит оценка своего и чужого труда, контроль за качеством работы и корректировка действий. Для того чтобы дети смогли почувствовать себя уверенно в игре, нужно дать им возможность

проиграть все роли, которые есть в этой игре. Таким образом, происходит обмен ролями, накапливается игровой опыт: каждый ребенок побывал в роли грузчика, машиниста, кассира.

Воспитатель, наблюдающий детскую игру, не должен прерывать ее, без надобности вмешиваться в детские отношения. Если игра явно завершится не скоро, следует тактично и твердо заранее предупредить детей о том, что надо сделать перерыв в игре или оставить ее до следующего раза; при этом они должны иметь возможность на определенное время оставить на месте свои постройки.

Дети средней группы живо интересуются профессиональной деятельностью взрослых. Они любят наблюдать, как мама дома гладит белье, как продавец в магазине ловко взвешивает товар. Ребенок в реальной жизни еще не готов к овладению многими деятельностями, но с увлечением может это делать в игре. Для развития сюжетно-ролевой игры воспитатель должен расширять жизненные и игровые представления детей, раскрывая смысл отношений между людьми в профессиях, водить на экскурсию, в том числе по саду и продолжать знакомить с трудом работников дошкольного учреждения; побуждать к разговору о профессиях родителей; водить в зоопарк, учить наблюдать за природой, отражать свои впечатления в игре. Педагог должен подобрать художественную литературу соответствующего содержания, которая смогла бы увлечь детей, дать сюжет для игры.

Иногда воспитатель тратит много времени на оборудование игрового уголка, предоставляет различные игровые материалы, а дети, едва заинтересовавшись новыми игрушками, оставляют их; игра быстро затухает. Происходит это по разным причинам. Возможно, дети не смогли распределить роли, договориться, как станут играть, что что каждый будет делать; может быть, игра не развивается потому, что дети не знают назначение некоторых предметов, не умеют ими пользоваться. В научно-методической литературе описывается случаи, когда дети не смогли развернуть сюжет игры в моряков, потому что в данной местности, где они проживали, нет водоема. Воспитатель в таком случае должен тщательно подготовиться к общению с детьми: прочитать им интересную, познавательную книгу о моряках, об их повседневных обязанностях, о морской дружбе и взаимовыручке, о захватывающих приключениях на море. Можно проиграть с детьми некоторые сюжеты на морскую тематику, придумать ролевые игры («Подготовка корабля к плаванию», «День на корабле», «Приключения на необитаемом острове», познакомить с ранговыми и профессиональными отношениями на флоте в играх «Кок и команда», «Командир и боцман», «Радист на корабле»).

Хорошим действенным средством для развития сюжета являются игры-упражнения, в которых у детей формируется умение придумывать истории и сказки. Такие упражнения будят фантазию, развивают речь и первоначальные навыки сюжетосложения.

Постепенно, с развитием игровых умений, дети подходят к созданию игрового замысла; у них формируются умение планировать игру, осуществлять ролевое взаимодействие. Ребята увлеченно готовят место для игры, оснащают его

различным заместительным материалом, расширяют количество игровых точек: так появляются игры в зоопарк, парикмахерскую, ремонт обуви, кинотеатр, кафе, полицию. Мотивация игровой деятельности ребенка этого возраста направлена на совершенствование роли и игровых правил; у него развиваются волевые качества: самостоятельность, инициатива, лидерство, умение организовать сверстников в игре. Сюжетно-ролевая игра формирует нравственность ребенка через положительное влияние коллективного общения, ситуации выбора поступка, линии поведения. Эмоциональность развивается под воздействием равнодушного отношения к роли, ее толкованию, идентификации себя с персонажем, выражающейся в форме сочувствия.

К концу года у детей средней группы появляются небольшие компании играющих. Дети обговаривают замысел игры, распределяют роли; при этом видны лидеры и аутсайдеры. Пассивным детям (это их мнение), достаются невыигрышные роли, а инициативным достаются роли, с которых мечтают все ребята. Воспитатель должен предоставить каждому ребенку возможность попробовать себя в престижной роли, проиграв ее с ним; это способствует активизации познавательно-творческого потенциала. Дети, которым достаются только пассивные роли, могут и в будущем вести пассивный образ жизни; у них закрепляются нежелательные формы общественного поведения.

Педагог должен учиться руководить индивидуальным игровым развитием ребенка: проследить проигрываемые в течение учебного года роли; предоставлять право выбора наиболее близких и интересных ему ролей; приветствовать каждую попытку ребенка осваивать новую для себя роль; отмечать успехи в ролевом поведении и взаимодействии, а также в умении обустроить место и подбирать атрибуты для игры.

Необходимо помнить, что дети часто находятся в плену стереотипов. Например: белый халат может быть не только у врача, но и у химика, птичницы, фармацевта и т.д.).

В игре педагог учит детей обращаться с друг другом. Например, играют два мальчика, оба они – шоферы. Дети ездят по комнате, почти не взаимодействуя. Педагог предлагает им отправиться в дальнюю поездку взвоем, подсказывает, как лучше общаться в пути.

Первые диалоги впоследствии обрастают подробностями и становятся привычно употребляемые. В игровом взаимодействии появляется много импровизированных моментов, дети на ходу придумывают вопросы и ответы, реплики, монологи, это придает игре творческий характер. По мнению Д.Б. Эльконина, само по себе принятие роли – это уже творческий акт, потому что оно выступает в качестве результата символической функции воображения – ребенок отображает себя с другим человеком.

### **6.1. Примерная тематика и ролевое сопровождение сюжетно-ролевых игр –ситуаций**

## **Игры в семью**

- Совместный отдых.
- Встреча (проводы).
- Уборка.
- Ремонт квартиры.
- Приготовление подарков.
- Подготовка к празднику.
- Забота (о людях, о животных).

**Роли.** Мама, папа, дети, внуки, бабушка, дедушка, сестры, братья, соседи, друзья.

**Игровые действия и поведение.** Приезжать из командировки, приходиться с работы; встречать и провожать гостей; готовиться к празднику (подарки, сюрпризы, программа концерта); убирать квартиру (мыть пол и окна, протирать мебель, мыть игрушки, вешать занавески, стирать вещи, пылесосить, чистить и выбивать ковры); ремонтировать квартиру (штукатурить стены, красить пол, стены и потолки, стелить пол, клеить обои, стеклить окна); готовить еду, вызывать врача для членов семьи, лечить домашних животных, собирать посылки к празднику.

## **Игры с машинами и другими транспортными средствами**

• Автомобильный транспорт (легковые и грузовые автомобили; специальная техника: комбайны, трактора, уборочные машины, поливочные машины, подъемные краны, экскаваторы, бетономешалки, самосвалы; пассажирский транспорт: автобус, троллейбус, трамвай, такси).

• Водный транспорт (речные и морские корабли, теплоходы, катера, лодки, парусники).

- Воздушный транспорт (самолеты, вертолеты, ракеты).
- Железнодорожный транспорт (поезда: грузовые и пассажирские).
- Вокзалы (речной, морской, железнодорожный, авто- и аэровокзалы).

**Роли.** Шофер, комбайнер, тракторист, экскаваторщик, грузчик, заправщик, летчик, механик, техник, начальник поезда, билетный кассир, пассажир, кок, капитан, штурман, боцман, матрос, моторист, судовой врач, командир экипажа, летчик, стюардесса, проводник, начальник вокзала, начальник поезда, билетный контролер, кассир, кондуктор, контролер.

**Игровые действия и поведение.** Грузить и выгружать грузы; подготавливать технику к работе, к поездке (ремонтировать, мыть, заправлять горючим); сеять и убирать урожай; замешивать раствор; убирать улицы; доставлять пассажиров; входить и выходить на остановках; проверять и выдавать проездные документы (билеты); сообщать о правилах поездки; узнавать расписание; отдавать и выполнять приказы и распоряжения; заботиться о пассажирах.

## **Игры в магазин**

- Булочная-кондитерская (хлебный отдел, магазин).
- Овощной магазин (отдел, палатка), «Овощи-фрукты».
- Мясной, колбасный магазин (отдел, палатка).
- Рыбный магазин (отдел, палатка).
- Молочный магазин (отдел, палатка)

- Гастроном (продовольственный магазин).
- Бочка (палатка) с квасом.
- Супермаркет.
- Магазин одежды.
- Обувной магазин.
- Мебельный магазин.
- Магазин посуды.
- Магазин бытовой техники.
- Спортивный магазин.
- Магазин «Турист».
- Книжный магазин.
- Магазин музыкальных инструментов.
- Газетный киоск.
- В магазине (торговый зал; у кассы; оформление витрины).
- Склад.
- Рынок.

**Роли.** Продавец, покупатель, грузчик, шофер, кладовщик, администратор, директор, контролер, охранник.

**Игровые действия и поведение.** Охранять, грузить, привозить, выгружать, проверять, раскладывать, отсчитывать, расфасовывать и взвешивать товар; выписывать чек, квитанцию; оформлять витрину; покупать товар; узнавать цену, вешать ярлык; отсчитывать деньги; предлагать, рекламировать, показывать товар; вступать в диалог с продавцом (покупателем); договариваться о покупке.

#### **Игры в больницу**

- Больница (работа больничных отделений).
- Поликлиника (кабинет врача; процедурный кабинет; физиотерапевтический кабинет; регистратура; вызов на дом).
- Травмопункт.
- Аптека.
- Ветеринарная клиника.

**Роли.** Врач (доктор); ветеринар; больной (пациент), медсестра, аптекарь (фармацевт, продавец), регистратор.

**Игровые действия и поведение.** Осматривать больного (слушать, ставить градусник, осматривать больное место); лечить; назначать лечение и отпускать процедуры, лекарства, делать уколы, прививки.

#### **Игры в мастерскую**

- Ателье по пошиву и ремонту одежды.
- Ателье по пошиву и ремонту обуви.
- Дом моделей.
- Фотоателье.
- Ателье «Мебель на заказ».
- Мастерская по мелкому ремонту (замков, ключей, зонтов, сумок и др.).
- Мастерская по изготовлению инструментов и приспособлений (ключей, замков).

- Мастерская по ремонту машин, бытовой техники и механизмов (телевизоров, холодильников, электроплит, утюгов).

**Роли.** Мастер, клиент, приемщик, швея, столяр, плотник, инженер, модельер, модель.

**Игровые действия и поведение.** Привозить в ремонт, ремонтировать товар; шить, изготавливать на заказ; измерять, кроить, сметывать, примерять, подгонять изделие по размеру; выдавать гарантийный талон, чек, квитанцию; фотографировать клиента; демонстрировать одежду и обувь; предъявлять готовую вещь.

#### **Игры в парикмахерскую**

- Парикмахерская (мытьё, окрашивание, завивка, укладка волос; стрижка; причёска; маникюр).

- Салон красоты (макияж, фитобар, солярий, маски и ванночки, причёски, стрижки, маникюр).

- Салон косметики (магазин).

**Роли.** Мастер (парикмахер, мастер по маникюру, массажист, косметолог), продавец, бармен, клиент, покупатель, администратор.

**Игровые действия и поведение.** Оформлять заказ; отпускать услуги (стрижка, маникюр, массаж и пр.): мыть голову шампунем, стричь, завивать, красить волосы, делать причёску, покрывать волосы лаком, красить ногти лаком, делать массаж, выбирать новое средство для волос (ногтей, кожи лица, рук), составлять фитококтейли (коктейли из трав).

#### **Игры в почту**

- Почтовые услуги.

- Услуги сберкассы.

**Роли.** Почтальон, кассир, телеграфист, грузчик, шофер, рабочий.

**Игровые действия и поведение.** Писать, относить на почту и получать письма, телеграммы; готовить и отправлять посылки и бандероли; покупать или выписывать газеты, журналы; загружать, разгружать, привозить, отвозить, сортировать, раскладывать почту; пробивать, выписывать и оплачивать чеки, квитанции, заполнять бланки в сберкассе и на почте; телеграфировать, звонить и сообщать о срочной доставке.

#### **Игры в детский сад**

- Занятия с воспитателями (музыкальными руководителями, педагогами по физкультуре и др.).

- Труд в детском саду и на участке.

- Прогулки (игры, наблюдения, экскурсии).

- На стадионе.

- В бассейне.

- В живом уголке.

- В музее и на выставке в детском саду.

- В театральной комнате.

**Роли.** Воспитатель, воспитанник, музыкальный руководитель, педагог по физкультуре, артист, зритель, пловец, спортсмен, экскурсовод.

**Игровые действия и поведение.** Проводить занятия и развлечения; учить трудиться на участке и в игровых комнатах; учить правильному поведению в музее и в театре; проводить экскурсии; организовывать игры; выступать перед зрителями; готовить сцену к выступлению; мастерить поделки для праздника; ухаживать за животными и птицами в живом уголке.

### **7. Организация сюжетно-ролевой игры в средней группе**

Стремление воспроизвести мир отношений взрослых рождает у ребенка 5-6 лет потребность в партнерском взаимодействии, реализующуюся в более длительном общении с другими детьми. Сюжетно-ролевая игра в этой группе достигает своего пика. Подражание взаимоотношениям взрослых в их общественной жизни усиливается в связи с расширением представлений детей об окружающем мире, дальнейшем развитии игровых умений, усложнением игровых замыслов. Возникает необходимость