**Руководство сюжетно-ролевой игрой в старшей группе (картотека игр).**

*Губарева Елена Николаевна,*

*воспитатель МБДОУ №45 г.Канска*

**Супермаркет**

**Цели:**

Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников,

менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания

об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

**Примерные игровые действия:**

- приход в супермаркет;

- покупка необходимых товаров;

- консультации менеджеров;

- объявления о распродажах;

- оплата покупок;

- упаковка товара;

- решение конфликтных ситуаций с директором или адми­нистратором супермаркета.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

касса;

наборы продуктов;

спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров;

сувениры;

чеки, сумки, кошельки, деньги;

наборы мелких игрушек;

журналы, газеты;

одежда, обувь, головные уборы и др.;

учетные книги, ценники, указатели, названия отделов;

телефоны, рации, микрофоны;

упаковка, тележки для продуктов.

**Строительство**

**Цели:**

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли,

использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные

материалы, спра­ведливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение,

выразительность речи детей.

**Примерные игровые действия:**

выбор объекта строительства;

выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку;

строительство;

дизайн постройки;

сдача объекта.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

планы строительства;

различные строительные материалы;

инструменты;

униформа;

строительная техника;

каски;

образцы материалов;

журналы по дизайну.

**Скорая помощь. Поликлиника. Больница.**

**Цели:**

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по

окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость

медицины. Воспитывать уважение к труду меди­цинских работников, закреплять

правила поведения в обще­ственных местах.

**Примерные игровые действия:**

приход в поликлинику, регистратура;

прием у врача;

выписка лекарства;

вызов «Скорой помощи»;

госпитализация, размещение в палате;

назначения лечения;

обследования;

посещение больных;

выписка.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

халаты, шапочки врачей;

карточки больных;

рецепты;

направления;

наборы «Маленький доктор»;

«лекарства»;

телефон;

компьютер; носилки

**Телевидение.**

**Цели:**

Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд —

коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива.

Закреплять пред­ставления детей о средствах массовой информации, о роли

телевидения в жизни людей.

**Примерные игровые действия:**

выбор программы, составление программы редакторами; составление текстов для

новостей, других программ; подготовка ведущих, зрителей; оформление студии;

работа осветителей и звукооператоров; показ программы.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

компьютеры;

рации;

микрофоны;

фотоаппараты;

«хлопушка»;

программы (тексты);

символика различных программ;

элементы костюмов;

грим, косметические наборы;

элементы интерьера, декорации;

сценарии, фотографии.

**Водители. Гараж.**

**Цели:**

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать

взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транс­портников,

пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники,

закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.

**Примерные игровые действия:**

диспетчер выдает путевые листы водителям;

водитель отправляется в рейс, проверяет готовность ма­шины, заправляет машину;

при необходимости механиком производятся ремонтные работы;

оказывает необходимую помощь товарищу; доставляет груз по назначению;

приводит машину в порядок;

возвращается в гараж.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

рули;

планы, карты, схемы дорог;

различные документы (права, технические паспорта ав­томобилей);

наборы инструментов для ремонта автомобилей;

дорожные знаки, светофор;

страховые карточки;

автомобильные аптечки;

телефоны.

**Ателье. Дом мод.**

**Цели:**

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соот­ветствии с сюжетом и по окончании

заданного игрового дейст­вия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение

к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный,

что от доб­росовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения

применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.

**Примерные игровые действия:**

выбор и обсуждение модели с модельером, подбор мате­риала;

закройщики снимают мерки, делают выкройку; приемщица оформляет заказ, определяет сроки

выполне­ния заказа;

швея выполняет заказ, проводит примерку изделия;

заведующая ателье следит за выполнением заказа, разре­шает конфликтные ситуации при их

возникновении;

кассир получает деньги за выполненный заказ;

может действовать служба доставки.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

швейные машинки;

журнал мод;

швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.);

фурнитура;

выкройки;

бланки заказов;

«манекены».

**ГИБДД**

**Цели:**

Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в

соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инс­пекции

безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях

труда и взаимоотно­шениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход».

Развивать диалогическую речь.

**Примерные игровые действия:**

определение места работы инспекторов, работа с пла­нами;

инспектор — водитель;

инспектор — пешеход;

оформление документов на машину;

отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

жезлы;

свистки;

дорожные знаки;

светофоры;

водительские права.

Пираты

Цели:

Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по

окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, Учить создавать

необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию

и действовать в соответствии с ней. Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы,

просмотренных мультфильмов, фильмов. Развивать творческое воображение, активизировать

речь детей.

Примерные игровые действия:

постройка пиратского корабля;

поиски сокровища;

встреча двух судов;

разрешение конфликта.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

флаг;

сундуки,

шкатулки;

«сокровища».

Модельное агентство

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать в соответст­вии с ними, учить моделировать

ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев,

оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.

Примерные игровые действия:

поступление в модельное агентство;

обучение, сценическая речь, сценодвижение и др.;

выбор моделей для показа;

работа с модельерами;

работа с фотографами;

составление «портфолио»;

показ мод,

Предметно-игровая среда. Оборудование:

камера;

декорации;

косметические наборы.

Школа

Цели:

Научить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать согласно принятой на себя роли.

Понимать воображае­мую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу

социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему

возможность занимать различ­ные позиции взрослых и детей (учитель — ученик —

директор школы).

Примерные игровые действия:

поступление в школу;

подготовка к школе, приобретение необходимых школь­ных принадлежностей;

1 сентября, торжественная линейка;

Урок;

перемена;

уход домой.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

школьные принадлежности;

доски;

журналы;

указки;

карты, атласы;

дневники.

**Цирк**

**Цели:**

Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать

дружеское отношение друг к другу. Закреплять представления детей об учреждениях культуры,

правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.

**Примерные игровые действия:**

изготовление билетов, программок циркового представ­ления;

подготовка костюмов;

покупка билетов; приход в цирк;

покупка атрибутов;

подготовка артистов к представлению, составление про­граммы;

цирковое представление с антрактом;

фотографирование.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

афиши; билеты;

программки; элементы костюмов;

атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузы­ри, «ушки»;

гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.;

атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары,

булавы;

грим, косметические наборы;

спецодежда для билетеров, работников буфета и др.

**Театр**

**Цели:**

Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать

доброжелательное отношение между ­детьми. Закреплять представления детей об учреждениях

культуры, их социальной значимости. Закреплять знания детей о театре, о труппе театра,

работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать

выразительность речи.

**Примерные игровые действия:**

выбор театра;

изготовление афиши, билетов;

приход в театр зрителей;

подготовка к спектаклю актеров;

подготовка сцены к представлению работниками театра;

спектакль с антрактом.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

ширма;

различные виды театров;

афиши;

билеты;

программки;

элементы костюмов.

**Исследователи**

**Цели:**

Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять

знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфиче­ских

условиях труда. Учить моделировать игровой диалог.

**Примерные игровые действия:**

выбор объекта исследований;

создание лаборатории;

проведение опытной работы;

фотографирование, съемки промежуточных результатов;

занесение результатов исследований в журнал;

научный совет;

подведение итогов исследований.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

наборы для лаборатории;

микроскопы;

увеличительные стекла;

различные насекомые (пласт.);

природные материалы;

стаканчики, пробирки;

насос.

**Почта**

**Цели:**

Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую

ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников

связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд

взрослых, передавать отношения между людьми, практическое примене­ние знаний о количестве

и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о

выполняемых действиях.

**Примерные игровые действия:**

оформление почтового отделения с различными отделами;

работа отдела доставки;

работа отдела связи;

работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей;

телеграф.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

сумки почтальонов;

конверты;

открытки;

газеты, журналы;

посылки;

подписные листы;

бланки;

справочные журналы;

печати, штампы.

Редакция

Пели:

Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный,

от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о

средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

редакционная коллегия;

изготовление макета газеты, журнала;

распределение заданий и их выполнение;

фотографирование, написание статей;

использование рисунков, придумывание заголовков;

составление газеты (журнала).

Предметно-игровая среда. Оборудование:

фотоаппараты;

макеты журналов;

блокноты;

фотографии;

фотопленка;

пишущая машинка;

компьютер;

рисунки.

**Корпорация «Билайн»**

**Цели:**

Научить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать согласно принятой на себя

роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения

в общественных местах, корпоративную этику, формирование навыков речевого этикета,

учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней при­влекательные

для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки

сотрудничества.

**Примерные игровые действия:**

работа операторов связи;

работа менеджеров по продажам средств связи;

ремонтная мастерская;

оплата услуг;

справочная служба.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

сотовые телефоны;

компьютеры;

бланки счетов;

чеки;

предметы и пакеты с символикой «билайн»;

бейджики для сотрудников;

рекламные проспекты, журналы.

**Зоопарк**

**Цели:**

Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании

заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять пред­ставления

детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор

зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основ­ных трудовых

процессах по обслуживанию животных.

**Примерные игровые действия:**

приобретение билетов в зоопарк;

изучение плана зоопарка,

выбор маршрута;

площадка молодняка,

работа проводников с молодня­ком;

экскурсия по зоопарку, наблюдение кормления животных, уборки вольеров;

площадка отдыха.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

билеты;

схема зоопарка;

указатели;

строительный материал;

элементы костюмов животных;

набор игрушек-животных.

**Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия.**

**Цели:**

Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необ­ходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.

**Примерные игровые действия:**

выбор столика;

знакомство с меню;

прием заказа;

приготовление заказа;

прием пищи;

работа с менеджером при необходимости (жалоба, благо­дарность);

оплата заказа;

уборка столика, мойка посуды.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

фартуки;

наборы посуды;

подносы;

меню;

скатерти;

полотенца;

салфетки;

наборы продуктов;

пиццерия.

**Библиотека**

**Цели:**

Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу

игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную зна­чимость

библиотек. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения

в общественном месте. Развивать память, речь детей.

**Примерные игровые действия:**

оформление формуляров читателей;

прием заявок библиотекарем;

работа с. картотекой (использование компьютера);

выдача книг;

поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

компьютер;

учетные карточки; книги; картотека.

**Служба спасения**

**Цели:**

Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться

на подгруппы в соответст­вии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия

снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной

направленности работы служ­бы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных

ситуациях. Развивать речь детей.

**Примерные игровые действия:**

вызов по тревоге;

осмотр места происшествия, ориентировка на местности;,

распределение спасательных работ между разными груп­пами;

использование техники специального назначения;

спасение пострадавших;

оказание первой медицинской помощи;

доставка необходимых предметов в район происшествия;

возвращение на базу.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

набор техники специального назначения;

рации, телефоны;

планы, карты;

символика службы спасения;

инструменты;

защитные каски, перчатки;

фонари;

использование атрибутов из других игр, например «Скорая помощь».

Перспектива обогащения предметно-игровой среды:

пульты управления,

грузовой транспорт;

тросы (веревки).

**Олимпиада**

**Цели:**

Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и

по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отобразить

события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели,

способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной де­ятельности, направлять

внимание детей на качество испол­няемых ролей, их социальную значимость.

**Примерные игровые действия:**

зажжение олимпийского огня;

представление и шествие команд;

приветствие спортсменам руководителя страны или ми­нистра спорта;

открытие олимпиады и концерт;

спортивные выступления;

закрытие олимпиады.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

олимпийская символика;

эмблемы команд;

судейские свистки, финишные ленты;

медали и др. награды;

секундомер, рулетка;

микрофоны, фотоаппараты.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

фотографии столиц Олимпийских игр;

флаги, флажки для болельщиков;

стартовый пистолет;

имитация факела.

**Музей**

**Цели:**

Учить детей самостоятельно распределять роли и дейст­вовать в соответствии с ними.

Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения

в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу.

Развивать речь детей, обогащать словарь детей.

**Примерные игровые действия:**

подготовка к посещению музея;

рассматривание путеводителей;

выбор музея;

оформление экспозиции;

экскурсия;

реставрационная мастерская.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

коллекции предметов декоративно-прикладного искус­ства;

фотографии, репродукции;

вывески;

альбомы по искусству;

путеводители по музеям различной направленности.

**Перспектива обогащения предметно-игровой среды:**

•паспорта на экспонаты;

•инструменты для реставраторов, спецодежда.

**Банк**

**Цели:**

Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, фор­мировать навыки сотрудничества.

Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведе­ния в

общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

**Примерные игровые действия:**

посещение банка, выбор необходимых услуг;

работа кассы, пункта обмена валют;

оформление документов, прием коммунальных платежей;

работа с пластиковыми картами;

консультации с директором банка.

**Предметно-игровая среда. Оборудование:**

бланки;

касса;

сберегательные книжки;

компьютер.

Перспектива обогащения предметно-игровой среды:

пластиковые карточки;

деньги разных стран;

аппарат для работы с пластиковыми карточками.