

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ДЕТСКИЙ САД №1» г. КАЛАЧИНСКА ОМСКОЙ ОБЛАСТИ

ул. Пионерская, д.3, г. Калачинск, 646900, тел 8(38155) 21-513, E-mail: natalja.shulga2014@kalach.omskportal.ru

Сборник сюжетно-ролевых игр

для детей старшего дошкольного возраста

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Калачинск 2023

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО

Задачи

1. Воспитывать уважение к работе инженеров-проектировщиков, инженеров-конструкторов, инженеров-технологов и др.;
2. Развивать воображение и фантазию детей;
3. Развивать внимание, наблюдательность, навыки общения в процессе игры и игровые навыки (придумывать и развивать замысел игры, умение взять на себя роль и выполнять игровые действия в соответствии с ней, вести ролевой диалог);
4. Побуждать создавать конструкции разной сложности с использованием различного строительного и бросового материала и использовать их в игре;
5. Формировать представления детей о работе конструкторских бюро, технологических бюро, изобретательской деятельности;
6. Обогащать словарь детей понятиями, связанными с инженерной деятельностью (инженер, проектировщик, технолог, дизайнер, чертёж, операции, технологическая карта, конструирование, испытания, менеджер, снабжение, экономист, доставка, транспортировка).

Развивающая предметно-игровая среда: Картон, бумага, карандаши, линейки, треугольник, цветная бумага, магнитная доска; бумажные квадраты, треугольники, круги, квадраты, прямоугольники, фломастеры. Строительные наборы разного размера. Конструкторы разных видов. Бросовый материал. Инструменты для ремонта оборудования, машин, насосы. Запасные детали для оборудования. Шланги для имитации заправки машины бензином, маленькие канистры. Счётные палочки, калькуляторы, набор цифр. Бейджики, путевые листы, талоны на бензин, Предметы-заместители. Грузовые машины.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Видео экскурсия в конструкторское бюро приборостроения г.Липецка. Рассматривание плакатов из серии «Работа конструкторского бюро», тематических альбомов «Приборостроение», «Станкостроение», «Автомобилестроение», журналов о приборах, станках, автомобилях Чтение стихов и рассказов о машинах, приборах, загадки о транспорте, о бытовых приборах. Игра «определи из чего сделано» (материалами: дерево, пластмасса, железо, резина, картон). Игровые задания в уголке ИЗО: «Нарисуй радуголеп, ветродуй, водонос, пескорисуй и др.» Игровые задания в уголке ИЗО: «Соедини две точки, нарисуй прямоугольник, нарисуй квадрат, нарисуй треугольник, нарисуй трапецию» Игры на внимание «Какой части бытового прибора не хватает в рисунке?» Творческие задания «Телевизор будущего?», «Телефон будущего», «Фен будущего» и др.

	Дидактические игры «Виды транспорта», «Узнай по описанию», «Четвёртый лишний», «Назови одним словом». Настольные игры: лото «Наши приборы», «Из чего состоит машина». Подвижные игры «Покажи бытовой прибор», «Эстафета: изобрази автомобиль». Изучение домашней бытовой техники и электроприборов. Из чего состоит, какие детали повторяются в нескольких электроприборах; Настольные игры «Собери телевизор (телефон, компьютер и др.)» (разрезные картинки, пазлы, мозаика, геометрический конструктор); Посещение вместе с родителями магазина бытовой техники, рассматривание представленных товаров; Творческие задания. «Назови детали холодильника, телевизора, телефона, компьютера, микроволновка и др.» - общение с детьми о том, из чего состоит бытовая техника. «Необычный прибор» - детям дается задание придумать необычный прибор (сказочный или прибор будущего): Как выглядит? Зачем такой прибор нужен? Каковы его функции? (Что умеет?) Далее прибор можно нарисовать, слепить, сконструировать из деталей конструктора или бросового материала.
Предполагаемые роли и игровые действия	Начальник бюро – следит за порядком и слаженной работой всех составляющих конструкторского бюро Проектировщики – предлагают новые приборы, проектируют свои идеи. Конструктора – по заданию проектировщиков разрабатывают чертежи. Технологи – описывают этапы работы по чертежам. Дизайнеры –разрабатывают внешний вид прибора, упаковку, аксессуары. Экономисты – рассчитывают, сколько нужно материала, для изготовления приборов. Менеджеры –заказывают материал для изготовления приборов. Рабочие по изготовлению –изготавливают прибор согласно чертежам и технологии. Ремонтные работники – производят ремонт оборудования. Испытатели: проводят испытания готовой продукции Водители – осуществляют поставку материала и отправку готовой продукции.
Игровые ситуации	«Организуем конструкторское бюро» «Производим телевизор» «Производим телефон» «Производим стиральную машину» «Производим холодильник» «Производим автомобиль» «Производим микроволновую печь» «Производим компьютер»
Варианты начала игры Поддержка игрового интереса	— У мамы нет микроволновой печи, которая бы делала попкорн и картошку фри. Где её взять? Купить в магазине. Но в магазине продают только микроволновые печи, в которых нет таких способностей. Мы организуем конструкторское бюро и сами разработаем такую микроволновую печь.

	— Наш телевизор только показывает мультики, но с помощью него нельзя снимать мультики самим. Нашему конструкторскому бюро предстоит серьёзная задача: разработать телевизор, с помощью которого можно снимать мультики, а потом их смотреть. Дети придумывают другие необычные функции телевизора и для чего они нужны. — Папа хочет телефон, который бы печатал понравившиеся ему фотографии. Это так удобно! Инженеры конструкторского бюро принялись за работу. Скоро чудо телефон порадует нашего папу. Дети придумывают другие необычные функции телефона и для чего они нужны. — Маме нужна стиральная машина с функцией изменения цвета одежды. Конструкторское бюро, несомненно, справится с этой интересной задачей. Дети придумывают другие необычные функции стиральной машины и для чего они нужны. — Автомобиль будущего. В бюро поступил заказ изготовить автомобиль будущего. Эти машины умеют не только ездить, но и (летать, танцевать, сами себя чинить, ездить без водителя и т.д.). Дети придумывают необычные возможности автомобилей и где бы они могли пригодиться, какие функции выполнять. — Как хорошо иметь холодильник, который не только охлаждает продукты, но ещё и сам подогревает их. Конструкторское бюро возьмётся за эту сложную задачу и предложит другие необычные функции холодильника. — Как же в наше время обойтись без компьютера, но вот бы изобрести компьютер, который бы ещё и сам поил нас газировкой. Такой компьютер сделают в нашем бюро и придумают другие не менее необычные функции.
Руководство игрой	— Обогащение содержания игры – принять на себя роль конструкторского бюро и взять заказ на изготовление воздушного шара, дельтаплана. — Создание проблемных ситуаций: • срываются сроки выполнения работ (Обратиться за помощью к начальнику конструкторского бюро); • сломалась конструкторская доска. Что делать? • Что делать, если во время рабочего дня сработала пожарная сигнализация?
Окончание игры	— Ваши заказы выполнены, благодарим Вас, что вы воспользовались услугами нашего конструкторского бюро. Заказчики довольны работой сотрудников конструкторского бюро. — В случае пожара проводится эвакуация сотрудников и клиентов станции. Анализ игры: — Интервьюирование сотрудников бюро: довольны ли вы своей работой? — Обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль; — Кем бы вы хотели быть из работников конструкторского бюро в следующей игре?

Игры-спутники	«Мастерская для компьютеров», «Магазин бытовой техники», «Роботы-помощники»
---------------	---

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры АВТОСЕРВИС

Задачи

1. Формировать уважительное отношение к профессиям «инженер», «автослесарь». Воспитывать умение играть в коллективе. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать и т. д.), умение принимать и оказывать помощь.
2. Развивать конструктивные умения, умение проявлять творчество, обогащать предметно-игровую среду группового помещения, игровой опыт дошкольников.
3. Закрепить представление о различных машинах, представление о коробке передач в автомобиле, ее функциональном назначении, строении, упражнять в умении понимать элементарную схему постройки, вычленять и называть детали. Обогащать представление детей о такой отрасли производства, как машиностроение.
4. Развивать у детей речевую активность, обогащать и активизировать предметный словарь: слесарь, автомойщик, эвакуатор, коробка передач, двигатель, кузов, кабина, сидения, руль. Ввести понятия: коробка передач, шестеренки, болты и гайки.

Развивающая предметно-игровая среда: строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраски автомобилей: краскопульт для покраски машин (пластиковая бутылочка со шлангом, флаконы из-под лака для волос, дезодорантов, душевой шланг), автозапчасти для ремонта (мелкий бросовый материал).

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Просматривание видеоролика «Автомобиль с коробкой передач в Scrap Mechanic» youtube.com. Воспитатель предлагает детям рассмотреть в журнале картинки деталей автомобиля, вспомнить детали, из которых состоит автомобиль. Вводит новые понятия: «коробка передач», «шестеренки»: Чтение «Про машину» В. Берестов. Просмотр мультфильма «Как машина заболела». Дидактическая игра «Назови инструменты и покажи, как они работают», «На чем люди ездят», «Инструктаж по технике безопасности», «Опиши и назови». Беседа: «Какую работу выполняет слесарь по ремонту машин», «Чтобы ездил машина», «О труде специалистов автосервиса». Наблюдение за транспортом на прогулке. Изготовление и оформление рекламного буклета автосервиса. Изготовление атрибутов (чеки, деньги, спецодежда).
Предполагаемые роли и игровые действия	Директор, менеджер, кассир, слесаря, автомойщик, водители автомобилей

Варианты начала игры	— Сообщить детям о том, что на дорогах очень много автомобилей. Они часто ломаются по разным причинам. Чтобы машину отремонтировать быстро и качественно, водители обращаются на «Станцию технического обслуживания автомобилей». Для ремонта машин в мастерской имеются слесарные инструменты. А ремонтом занимается автослесарь. — Воспитатель – директор автосервиса объявляет: «Внимание! Уважаемые жители игрового города, автосервис проводит «День открытых дверей». — Для клиентов выставлена реклама об оказании услуг (ремонт машин, мойка, покраска). Директор автосервиса представляет услуги. — Проводит инструктаж по технике безопасности «О правилах безопасного поведения обслуживающего персонала во время работы». — Менеджер закупает автозапчасти, привозит их в автосалон, назначает работу. Директор следит за сроком исполнения работы, за качеством выполнения. — В мастерскую обращаются водители (ремонт машин, мойка, покраска). Менеджер принимает заказы, распределяет работу. Кассир выдает чеки и берет деньги с клиентов за выполненный ремонт.
Руководство игрой	— Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора станции техобслуживания и пригласить на работу менеджера, кассира, слесаря, автомойщика. — Создание проблемных ситуаций: • срываются сроки выполнения работ (Обратиться за помощью к директору); • потерялись инструменты. Что делать? (Заказать новые инструменты в магазине. Обратиться в детективное агентство); • Что делать, если во время выполнения работ загорелся гараж?
Стимулирование общения детей между собой	А сейчас мы становимся автослесарями. Каждый ребенок делает индивидуально на своем столе коробку передач из деталей конструктора, используя схемы из инженерной книги. Воспитатель предлагает детям, испытывающим трудности, обратиться за помощью к своим сверстникам, поощряет детей за оказанную помощь
Окончание игры	— Ваши заказы выполнены, благодарим Вас, что вы воспользовались услугами нашей станции. Водители довольны работой сотрудников «Станции технического обслуживания автомобилей». — В случае пожара проводится эвакуация сотрудников и клиентов станции. Анализ игры: — Интервьюирование клиентов: чем довольны, а чем нет? — Интервьюирование сотрудников: довольны ли вы своей работой? — Обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль;

	— Кем бы вы хотели быть из работников салона в следующей игре?
Игры-спутники	В основе сюжетосложения лежит: – обращение клиентов по поломке автомобиля («Моя семья», «ГИБДД», «Служба спасения», «Магазин автозапчастей»); – оказание помощи или услуг сотрудникам организации («Медицинский центр», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»); – реклама организации («Телевидение»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры В ТЕЛЕЦЕНТРЕ

Задачи:

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
2. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру телевизионного искусства. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.
3. Знакомить детей с профессиями людей, работающих на телевидении. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.

4. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.

Развивающая предметно-игровая среда: компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, сумка для телевизионной аппаратуры, «телевизор», микрофон, телефон, рации, «хлопушка»; символика различных программ; элементы костюмов, грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации, ширма, фотографии; костюмы для театрализованной деятельности, маски; логотип передачи в виде аппликации, значков-определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Экскурсия на телевидение: рассматривание обстановки съёмочной площадки и оборудования, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников телевидения. Наблюдение за тем, как проходит съёмка телепередач. Рассказ работников телевидения о своей работе. Беседы с детьми о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей: «Для чего нужно телевидение», «Любимые телепередачи», «Чем можно заменить телевизор», «Как снимается телепередача», просмотр презентации «Откуда пришло телевидение», «Кто работает на телевидении», просмотр познавательных и развлекательных телепередач.

	Чтение литературных произведений А. Барто «Сильное кино», «В кинотеатре», М. Зощенко «Актер», М. Пришвин «Начало осени», Б. Житков «Как идет свет по проводам», М. Алимбаев «Что за странная страна». Дидактические игры: «Разрезные картинки», «Из какой это сказки?», «Чего не хватает?», «Корреспондент», «Составь мультфильм», «Кто больше назовет телепередач», «Кому, что нужно для работы», «Что нужно режиссеру». Выставка детских рисунков «Детское телевидение», «Кино глазами детей», «Реклама к спектаклю» (коллективная работа), рисование вывесок, коллективный коллаж «На телевидении». Составление мини-энциклопедии «Все о телевидении».
Предполагаемые роли и игровые действия	Режиссер – следит за актерами и их игрой. Дает команду, когда начинать съемку фильма, и когда ее остановить. Помощник режиссёра – приглашает участников и зрителей на телепередачи. Оператор – снимает на видеокамеру телепередачу. Телеведущий, диктор – знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы. Репортер – корреспондент – берет интервью, ведет репортаж с места событий. Художник-оформитель – рисует и ставит декорации. Фотограф – делает снимки с места событий, составляет каталоги, отправляет фотографии на выставки, создает рекламу. Зрители, телезрители – смотрят фильм, передачу. Участники телепередач – участвуют в телепередачах, дают интервью. Директор – принимает на работу, ищет спонсоров, проверяет работу. Гримёр – гримирует актеров. Костюмер – одевает актеров в костюмы. Охранник – следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел. Шофер – привозит оборудование, съёмочную группу к месту событий. Грузчик – загружает в машину костюмы, декорации к съёмке, помогает в установке съёмочной площадки, ширм.
Варианты начала игры	— «Телестудия». На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очередность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки. — Телепередача «Наш любимый детский сад». Художники-оформители создают логотип телепередачи, декорации, определяют место для съёмочной площадки и оформляют её. Корреспонденты отправляются на экскурсию по детскому саду и группам, берут интервью, составляют текст телепередачи. Режиссёр выбирает телеведущих, даёт команду на начало съёмки. Помощник режиссёра приглашает и размещает телезрителей в зале. Оператор настраивает аппаратуру, готовится к съёмке.

	— Открыть конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу. — «Визит к гримёру, костюмеру». Телеведущие, актёры приходят к гримёру. Он изменяет их внешний вид: макияж, причёску. Ведёт их к костюмеру, объясняет, какая одежда нужна для телепередачи. Костюмер и его группа подбирают одежду для телеведущих, актёров в соответствии с заказом. Телеведущие, актёры благодарят костюмера и гримёра за хорошую работу. — Создание проблемных ситуаций: 1) открытие кафе, где будет проходить дегустация соков и посещение бесплатного караоке клуба – обращаются за помощью к работникам телевидения; 2) при открытии супермаркета незаметно для детей вносится пакет с посторонним предметом, ведётся наблюдение за действиями детей: Возьмут ли в руки пакет? Обратятся ли к охране? Привлекается внимание работников телевидения, которые разрабатывают программу о правилах поведения при обнаружении посторонних предметов.
Руководство игрой	1. Обогащение содержания игры: — Приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию; — Приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, осветительных приборов, требование установить кабель-каналы. 2. Советы: — Открыть буфет или столовую для персонала и участников телепередач; — Необходима хорошая реклама, анонс телепередачи, чтобы привлечь телезрителей; — Выпуск и показ интересных и познавательных телепередач. 3. Создание проблемных ситуаций: — Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера? — Что делать, если на съёмку не пришёл главный её участник? — У меня проблемы с нестандартной фигурой и я не могу подобрать себе платье, костюм для съёмки. Что делать? К кому обратиться? — Отключили свет, что делать? (Обзвонить участников телесъёмки, обговорить и определить удобное время и место съёмки); — Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования); — Закончилась плёнка в видеокамере, что делать? (Обратиться к директору с просьбой привезти плёнку); — Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников из телестудии, позвонить в пожарную охрану).
Окончание игры	— Рабочий день закончен. Сегодня в телестудии хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу по съёмке различных телепередач.

	— Сотрудники телестудии закрываются на обеденный перерыв, после чего мы опять продолжим работу. — На телестудии отключили свет, сотрудники временно распускаются на перерыв. Анализ игры: • интервьюирование телезрителей: почему они смотрят именно ту или иную телепередачу, устраивает ли их сюжет передач, телеведущие, что нравится, что нет, что хотели бы изменить; • вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому, понравилась или не понравилась роль?
Игры-спутники	«Мы снимаем кино», «Телепередачи на разные темы» («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»); «Реклама мероприятий» («Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»); «Реклама предприятий» («Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин»); «Реклама продукции» («Студия аэродизайна», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»); «Прогноз погоды («Метеостанция»); «Сводка происшествий» («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»); «Интервью сотрудников разных предприятий» («Туристическое агентство «Вокруг света», «Ветеринарный медицинский центр») и др.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры МЕТЕОСТАНЦИЯ

Задачи:

1. Познакомить с профессиями: метеоролога, синоптика, исследователя, лаборанта, геолога, биолога; их функциями. Формировать представление о значении погоды в жизни человека, растительного и животного мира;
2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
3. Упражнять в умении взаимодействовать друг с другом, самостоятельно распределять роли, развивать сюжет игры.

Развивающая предметно-игровая среда: перечень метеооборудования: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конус-ветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
----------------------------	----------------------------------

Предварительная работа	Расширение знаний о погоде, природных явлениях, народных приметах, беседы с использованием информационно-коммуникационных технологий, наблюдения, опыты и эксперименты, дидактические игры. Работа с планетарной моделью и знакомство с народными приметами, проверка их в жизни. Экскурсия на действующую метеостанцию, с целью более подробного изучения работы метеостанции, знакомства с профессией метеоролога. Знакомство с приборами-помощниками, их функциями и устройством, учить снимать показания с приборов, определение условных обозначений, для фиксации результатов наблюдений. Ориентировка в пространстве с помощью компаса, создание своими руками приборов-аналогов из различных материалов. Наблюдения, сбор и зарисовки данных, работа с календарем природы, с картотекой примет, заполнение дневника наблюдений, создание календаря погоды по месяцам и ежедневной газеты «Прогноз погоды» для всего детского сада. Разыгрывание игровых ситуаций, театрализация. Просмотр видеосюжетов, фильмов, презентаций, мультфильмов по теме, чтение энциклопедий, загадок, рассматривание картинок.
Предполагаемые роли и игровые действия	Метеоролог – занимается наблюдениями за погодой, собирая данные приборов, предсказывает с заданной вероятностью погоду на ближайшее будущее, производит разные действия, измерения и расчеты. Синоптик – это метеоролог, который специализируется на анализе атмосферных процессов. Если метеорологи занимаются наблюдением и первичным анализом, то основная функция синоптиков – это составление прогнозов, предсказание будущего состояния погоды. Исследователь – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений. Лаборант – делает лабораторные анализы, проверяет химический состав выпавших осадков, уровень загрязнения атмосферы и т. д. Геолог – это специалист, занимающийся выявлением и оценкой месторождений полезных ископаемых, а также изучением других особенностей земных недр. Биолог – наблюдает зависимость животных, растений и человека от погодных условий, исследует влияние погодных условий и природных явлений на живые организмы; собирает тематический материал, исследует его, организует проведение экспериментов и разрабатывает технологии практического применения полученных результатов. Механик по ремонту оборудования – проверяет оборудование перед началом работы метеостанции, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую. Шофер – привозит оборудование, производит перевозку необходимых материалов для проведения экспериментов и т. д. Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, контролирует работу специалистов.
Варианты начала игры	— Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи,

	синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу. — Объявить, что метеорологи и синоптики нашего города по своим исследованиям и наблюдениям выявили сейсмическую нестабильность, городу грозит опасность. Им нужна помощь геологов, биологов и других специалистов для подтверждения или опровержения этих данных. — Открыть курсы по обучению метеорологов и синоптиков с последующим устройством на работу. — Объявить, что из другого близлежащего города пришло тревожное сообщение о надвигающейся буре, эти данные нужно проверить на метеостанции. Метеорологам и синоптикам предстоит сделать точный прогноз – обойдет ли стороной город эта буря. — Объявить, что в нашем городе скоро будут проводиться соревнования, например Олимпиада, поэтому нам нужна помощь специалистов метеостанции для составления метеопрогнозов для спортсменов. — Объявить, что местному телеканалу требуются точный метеорологический прогнозы для извещения населения города.
Руководство игрой	1. Обогащение содержания игры: — Расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты; — Кончились реагенты и химикаты для проведения опытов; — Для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку; — Сотрудничество метеостанции с другими организациями. 2. Советы: — Открыть буфет или столовую для персонала; — Поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов. 3. Создание проблемных ситуаций: — Что делать, если был получен плохой прогноз: приближается буря, грядут обильные дожди, возможно наводнение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации). — Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников, позвонить в пожарную часть). — Ударил молния и вывела из строя оборудование (организовать наблюдение за погодой без специальных устройств, вызвать службу ремонта).
Окончание игры	— Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику. — Метеостанция закрывается на перерыв. — Олимпийские игры или спортивные соревнования закончились, поэтому сотрудники метеостанции могут немного отдохнуть. Анализ игры:

	— Интервьюирование населения города: зачем они слушают и смотрят метеопрогноз, совпадает ли он с действительной погодой в городе, что нравится, что нет; — Вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому?
Игры-спутники	Игру можно использовать в зависимости от ситуации и сюжета в различных лабораториях или как один большой научный центр с разными отделами. Можно использовать отдельные фрагменты игры в различных сюжетно-ролевых играх: «Больница», «Ателье», «Аэрофлот», «Морфлот», «Путешествие», «Космическая станция», «Ферма», «Семья», «Салон красоты», «Телевидение» и др. Службы спасения: МЧС, Пожарная часть, Полиция, Скорая помощь – в случае чрезвычайной ситуации выезжают на помощь.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры ТУРИСТИЧЕСКИЙ ПОХОД

Задачи:

1. Формировать умение договариваться, планировать, обсуждать действия всех играющих;
2. Формировать умение детей готовить обстановку для игры, подбирать предметы - заместители и атрибуты; Первичное знакомство с оказанием первой медицинской помощи при ранениях и ссадинах.
3. Формировать элементарные туристические навыки; Формировать предпосылки работы с картой (планом). Обучить преодолевать туристские переправы. Познакомить с правилами подготовки к походу и туристскими узлами. Закрепить знания о туристском снаряжении. Применять в игре свою модель сумки-холодильника. Формировать умения применять полученные знания на практике.
4. Развивать творческое воображение, способность совместно развивать игру, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников;
5. Воспитывать дружеские взаимоотношения;
6. Воспитывать бережное отношение к окружающей среде.
7. Развивать речевую активность детей, обогащать и активизировать словарь: сумка-холодильник, аккумулятор холода, процессы холодильной техники.

Развивающая предметно-игровая среда: рюкзаки и кепки на каждого ребенка; продукты для похода(вода в маленьких бутылочках, хлеб, тарелки, чашки, ложки на каждого ребенка);аптечка;2 ведра; 3 удочки; плоскостные муляжи рыб; муляжи овощей для огня;поворешка, палатка; лодка; голубая ткань для речки; котелок; костер; покрывало; пакеты для мусора; аудиокассета с пением птиц и журчанием ручья, физкультурное оборудование «Кочки», фотоаппарат, наглядно – дидактическое пособие: «Животные нашего леса», «Грибы- ягоды», «Насекомые»; Елочки 3 штуки. Сумка-холодильник (модель, сделанная ребенком на конструировании), самостраховки, туристические карабины, прусики, туристические переправы, жумары, карточки, картинки видов костров, палатки, рюкзаки,

туристические коврики, спальники, дрова для костра, макет родника, стойки для лабиринта, гимнастические маты, гитара.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Рассказать для чего люди ходят в поход. Перед тем как идти в поход необходимо собрать нужные вещи и снаряжение. С этой целью проведем игру «Что мы возьмем с собой в поход». Повторить правила поведения на природе (в лесу и на лугу). Познакомить с некоторыми полевыми цветами и интересными фактами о них. Беседа «Что такое поход», Беседы «Кто такие туристы рыбаки?», «Зачем люди ходят в походы, рыбачат?» Дидактическая игра «Полевые и домашние цветы», Беседа «Правила поведения в природе», разучивание песни из мультфильма «Ничего на свете лучше нету...». Презентация «Поведение в лесу и на лугу», Рассматривание иллюстраций рыб, Д/и «Помоги сосчитать рыбок». Просмотр иллюстраций по теме «В лесу», «Санитары леса», «Спички не игрушка», Загадывание загадок о водных обитателях нашего поселка. Загадки о мире растений и животных. Беседа о выборе атрибутов для рюкзака. Рассуждение о выборе транспорта.
Игровые ситуации	Проигрывание сюжета «Болото». Проигрывание сюжета «Математическая полянка». Проигрывание сюжета «Жители нашего леса». Проигрывание сюжета «Привал», «Рыбалка», «Пикник» Проигрывание сюжета «Тушение костра».
Предполагаемые роли и игровые действия	Туристы.
Варианты начала игры	— Посмотрите как я сегодня одета, как вы думаете, куда я собралась? А зачем люди ходят на природу? А вам хочется сходить в поход. Тогда я вас приглашаю. — Обсудить, что является важным условием организации и подготовки к походу. Вспомнить, какими качествами должны обладать туристы. Изучение техники безопасности. — Вы хотели бы отправиться в поход? Чтобы стать бывалыми туристами нужно много знать, многому научиться, нужно любить природу и конечно же ходить в походы. Давайте определим задачи: укладывать рюкзак, преодолевать туристские препятствия, познакомиться с туристскими узлами, но главная наша задача – это научиться работать в коллективе, потому что туризм это коллективный вид спорта. — Для начала давайте поиграем - устроим веселые соревнования и таким образом проверим вашу готовность к походу.
Руководство игрой	— Создание проблемной ситуации, ставящей детей перед выбором замысла и роли, перед необходимостью последовательно решать игровые задачи, воспроизводить те или иные стороны действительности или воображаемой ситуации. — Помощь в организации предметно – игровой среды. — Участие в игре. — Индивидуальная работа (напоминание, указание, помощь).

Окончание игры	1. Мне сегодня запомнилось... 2. Мне сегодня понравилось... 3. Я сегодня узнал... 4. Мне было интересно... 5. Я расскажу друзьям... 6. Чему мы научились... 7. Какие правила работы мы запомнили... 8. При выполнении каких упражнений испытывали трудности... Подведение итогов. Участие детей в обсуждении проведённой игры
Игры-спутники	«Путешествие по экологической тропе детского сада»

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры САЛОН СВЯЗИ

Задачи:

1. Познакомить с профессией «Оператор сотовой связи», «Менеджер», Консультант». Способствовать отражению в игре элементов социальной действительности. Учить детей самостоятельно распределять роли в соответствии с игровым замыслом. Развивать диалогическую речь.

2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, уважительно относиться к окружающим людям, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

3. Воспитывать культуру общения. Воспитывать нравственные качества: обратить внимание на то, что люди, работающие в профессии «человек-человек» должны быть справедливыми, отзывчивыми, вежливыми.

Развивающая предметно-игровая среда: сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов, бейджики для сотрудников (б/у и самодельные), ноутбуки (муляж из футляра диска DVD), рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и др.), терминал (из картонной коробки), каталог моделей телефонов, папка передвижка – коллаж, чеки для терминала, деньги, бланки, подбор игрушек заместителей: брусок кирпичик- телефон, шнурок, верёвочка-шнур, бумажка – деньги, билетик.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Беседа о профессиях: «Менеджер по продажам», «Оператор сотовой связи». Рассматривание иллюстраций по теме игры. Рассказывание из собственного опыта детей и педагога. Чтение художественных произведений: К.И. Чуковский «Телефон», Н. Носов «Телефон».
Предполагаемые роли и игровые действия	Клиент – обращается в салон связи для покупки телефона и других видов услуг. Менеджер – закупает необходимое оборудование; контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы; заключает договора с другими компаниями и клиентами.

	Оператор-кассир – предлагает различные услуги по обслуживанию телефона, принимает платежи за услуги связи, за товары, купленные в салоне. Продавец-консультант – обслуживает клиентов, консультирует покупателей, рассказывает о товарах, советует, продает телефоны. Мастер – устраняет неисправности телефонов, устанавливает домашние телефоны, подключает пользователей интернета.
Варианты начала игры	— Короткие диалоги, действия с игровым предметом минимальные. «Приём сломанного телефона» Клиент: Здравствуйте, у меня сломался телефон. Продавец: Сдайте его к нам на ремонт. (Клиент отдаёт.) Продавец: Приходите завтра за телефоном, до свидания. «Пополнение счёта в терминале» Продавец: Здравствуйте, чем вам помочь? Клиент: Мне нужно пополнить баланс. Продавец: Хорошо, на какую сумму пополняем? Назовите номер телефона. — Диалог удлиняется, действия с игровыми предметами увеличиваются). «Выбор телефона» Менеджер: Здравствуйте, проходите, пожалуйста, что вас интересует? Клиент: Здравствуйте, я хочу себе телефон хороший! Менеджер: Пожалуйста, посмотрите этот белый – сенсорный. Клиент: Какие у него дополнительные функции? «Выбор оператора и тарифного плана» Клиент: Здравствуйте, помогите мне выбрать оператора и тарифный план. Оператор: Мы предлагаем различных операторов: МТС, Мегафон, Билайн, посмотрите буклеты... — Присоединение третьего персонажа (игрока) – перспектива на детей в старшей группе. С двумя ролями: «Рабочий день салона сотовой связи» Продавец: Здравствуйте, проходите к нам, пожалуйста. У нас большой выбор телефонов. Что вас интересует Клиент: Я хочу сделать подарок своей маме, покажите, какие телефоны у вас есть. Продавец: Вот современный, недорогой с фотоаппаратом, флеш-картой. Цвет белый и чёрный. Есть телефон подороже, красного цвета, раскладушка. У него большой экран, много памяти. «Ремонт сотового телефона» (разрешение конфликтной ситуации) Клиент: (с недовольством) Здравствуйте, у меня сломался телефон! Продавец: Здравствуйте, не волнуйтесь, сейчас разберёмся! Что с ним случилось? Клиент: Не знаю, не показывает экран! Продавец: Вы его не роняли? Не попадал под воду?
Игры-спутники	- приобретение продукции салона сотовой связи («Моя семья»); - реклама продукции («Телевидение»); - сотрудничество с другими организациями («Студия аэродизайна», «Дом мод», «Швейное ателье»); - заказ обедов для сотрудников («Супермаркет», «Пиццерия»);

	- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).
--	---

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры ГИБДД

Задачи:

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
2. Закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Уточнить понятия: «дорога», «тротуар», «проезжая часть», их назначение. Расширять у детей представления о труде работников ГИБДД; учить соблюдать правила поведения в общественных местах.
3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

Развивающая предметно-игровая среда: игровая зона для сюжетно-ролевой игры «Семья», детская сумка, муляжи мучных изделий, кошелёк с «деньгами», дорожные знаки, светофор, рули, стульчики, игрушки-машины, полицейская фуражка, жезл, жилетка с надписью «ГИБДД», строительный материал, детский инструмент, билеты, план-схема.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Беседы «Незнайка на улицах города», «Пешеход переходит улицу», «Зачем нужен светофор?», «Сотрудники ГИБДД». Рассматривание иллюстраций из серии «Дошкольникам о правилах дорожного движения». Дидактические игры: «Дорожные знаки», «Светофор». Настольно-печатные игры: «Соблюдай правила дорожного движения», «Дорожная азбука». Сюжетно-ролевые игры: «Автобус», «На улицах города», «Дом». Продуктивные виды деятельности: изготовление светофора, дорожных знаков, плана-схемы, билетов. Предложить родителям вместе с детьми понаблюдать за работой сотрудников ГИБДД. Составление рассказа из личного опыта: «Как я перехожу улицу», «В гости к...». Чтение художественной литературы: А. Усачёв «Правила дорожного движения», Х. Тайдре «Я и улица», М. Каменский «На перекрёстке».
Предполагаемые роли и игровые действия	Мама Маша и Саша – дети. Бабушка Сотрудник ГИБДД – следит за соблюдением правил дорожного движения. Водители – управляют разными видами транспорта, соблюдают правила дорожного движения.

	Кондуктор автобуса – продаёт билеты пассажирам, следит за порядком в автобусе, объявляет остановки.
Варианты начала игры	— Воспитатель берёт на себя роль мамы. Дети по желанию берут на себя роль Маши и Саши. Мама просит детей навестить бабушку. Дети, ориентируясь по плану-схеме, путешествуют по городу, соблюдая правила дорожного движения. — Воспитатель берёт на себя роль сотрудника ГИБДД, который находит на остановке приглашение на день рождения, адресованное Маше и Саше. Спрашивает у детей, кто его потерял? Дети берут на себя роль Маши и Саши и отправляются в гости на день рождения.
Руководство игрой	1. Обогащение содержания игры: - Маша и Саша идут в магазин за подарком. - Маша и Саша идут в салон красоты, чтобы выглядеть нарядно. - пригласить на день рождения фотооператора. - на день рождения пригласить клоуна. 2. Создание проблемных ситуаций: - Что делать, если вы опаздываете на день рождения? - Если вы оставили сумку в автобусе, что делать? - Что делать, если вас на пешеходном переходе не пропускают машины? - Во время поездки на автобусе произошла авария. Что делать? (Если есть пострадавшие, то вызвать скорую помощь; вызвать сотрудников ГИБДД; по возможности оказать помощь пострадавшим). - Что делать, если дома забыл подарок? (Зайти в магазин и купить подарок или вернуться за подарком).
Окончание игры	— Маша и Саша благополучно добираются до бабушки или на день рождения. — Наступает вечер, и дети возвращаются из гостей домой. Анализ игры: - вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, почему так вышло, что надо было сделать по-другому? - интервьюирование сотрудника ГИБДД: все ли соблюдали ПДД?
Игры-спутники	Основой сюжетосложения может быть: – происшествие на дорогах с пешеходами или водителями, («Моя семья», «Наш город»); - установка дорожных знаков («Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Пиццерия»); - соблюдение правил дорожного движения («Моя семья», «Супермаркет»); - профилактика несчастных случаев («Школа будущего», «Телевидение», «Театр»); - сотрудничество с другими организациями («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры АВТОЗАПРАВОЧНАЯ СТАНЦИЯ

Задачи:

1. Упражнять, устно с опорой на знаки (цифры), в сравнении чисел, определении связей и отношений между ними, осознании выражений «до» и «после»; закреплять названия чисел.
2. Закрепить знания детей о работе автозаправочной станции; продолжать знакомить детей с трудом оператора, диспетчера, шофера, регулировщика движения; формировать устойчивый интерес к труду работников автозаправочной станции.
3. Сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Автозаправочная станция», принимать роли на себя;
4. Развивать творческое воображение, способность совместно разворачивать сюжет игры, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников, развивать чувство коллективизма.
5. Развивать диалогическую и монологическую речь, уточнить и расширить словарь по теме «Автозаправочная станция»; Развивать творческие способности, фантазию, воображение.
6. Воспитывать культуру общения на заправке, умение обращаться к оператору, шоферу, диспетчеру; закреплять правила поведения в общественных местах.

Развивающая предметно-игровая среда: гараж, автозаправочная станция, дорожные знаки, бензоколонка с циферблатом, движущейся стрелкой, кнопками и шлангами, форма регулировщиков движения, машины, баки для бензина, деньги, карточки с цифрами, путевые листы.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Просмотр фильма о заправке автомобилей, чтение художественной литературы, стихов, загадывание загадок. Продуктивные виды деятельности: изготовление атрибутов игры совместно с воспитателем. Знакомство с дорожными знаками- знак автозаправка. Беседы с детьми: «Автомобили в нашем городе», «Где заправить транспорт», повторение диалога работников автозаправки. Работа с родителями: экскурсия на заправку совместно с ребенком, помощь в изготовлении атрибутов. Консультации «Правила поведения в общественных местах».
Предполагаемые роли и игровые действия	Профессии: диспетчер, шофер, регулировщик, оператор бензоколонки. Орудия труда: деньги, жезл регулировщика, бензоколонка, путевой лист. Трудовые действия: выдает путевой лист, определяет назначение рейсов, регулирует движение, заправляет машину бензином.
Варианты начала игры	I – введение в игровую ситуацию. Воспитатель имитирует разговор по телефону. Сообщает детям, что звонил директор зоопарка и просил помочь привезти зверей в зоопарк. Воспитатель: Дети вы хотите помочь доставить зверей в зоопарк? Воспитатель: Вы сможете это сделать? Что нам нужно для этого? (Грузовые машины) II - ситуация затруднения Воспитатель: Почему

	наши машины не едут? (Нет бензина) Что нужно сделать? Вы знаете где и как заправляют машины. Хотите узнать? Что нужно сделать, если чего-то не знаешь, но очень хочешь узнать? (Спросить, прочитать, посмотреть). Воспитатель: Хотите построить автозаправочную станцию сами? Сумеете? Хотите научиться? III - игровая деятельность детей. Дети под руководством воспитателя построили автозаправочную станцию.
Ход игры	В игре намечаются роли диспетчеров гаража, оператора, шоферов, регулировщика движения. Диспетчер выдает шоферам путевые листы, определяет назначение рейсов (могут быть различные: привезти стройматериал, продукты в супермаркет, зверей в зоопарк и т.д.) Шоферы отправляются в рейс, регулировщик направляет, регулирует движение. Шофер увидев знак АЗС должен заехать на заправку, с двумя баками. Сказать оператору, какое количество бензина необходимо для одного и другого бака, найти среди разложенных карточек с цифрами нужные цифры, устно определить, в какой бак он нальет бензина больше (меньше) и насколько. Затем на циферблате бензоколонки он (либо оператор) должен передвинуть стрелку на нужную ему цифру, нажать на кнопку открыть шланг и наполнить первый бак, затем поменять показания циферблата и наполнить второй бак (на первом этапе игры на баках можно написать разные цифры). Оператор спрашивает у шофера, какое количество бензина ему требуется, следит за правильностью выбора карточки, предлагает шоферу назвать предыдущее и последующее число по отношению к указанному числу и после этого оплатить стоимость бензина. Диспетчер выдает путевые листы, шофер получает задание привезти зверей в зоопарк. Он едет по улице, регулировщик указывает жезлом куда надо ехать, останавливает проверяет путевой лист. Шофер видит знак АЗС и заезжает на заправку. Оператор: Что вы хотите, товарищ шофер? Шофер: заправить машину бензином. Оператор: Сколько литров бензина вам надо? Шофер: (смотрит на баки) 7 литров и 8 литров. Оператор: возьмите, пожалуйста, талончики с цифрами 7 и 8. Шофер ищет карточки, называет числа, говорит какое больше, какое меньше Выполняя разнообразные действия по доставке грузов, уходу за машиной и т.д., ребята решают практические задачи на сравнение чисел. Причем эту математическую операцию они производят не только устно, но делают и соответствующие «записи» (например, $6=6$, 67, 76, 78, 87 и др.). Таким образом, цифры становятся связующим звеном между предметным и умственным планом действий.
Окончание игры	Дальнейшее развитие сюжета и содержания игры Для успешного продолжения игры, поддержания интереса к ней и к выполняемым счетным действиям игру в «Автозаправочную станцию» можно трансформировать в игру «Зоопарк», «Супермаркет», «Овощная база».

Игры-спутники	«Зоопарк», «Супермаркет», «Овощная база».
---------------	---

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры СТРОЙКА

Задачи:

1. Совершенствовать конкретные представления о строительстве, его этапах; развивать сообразительность, умение активно привлекать и комбинировать представления о постройках и различных трудовых процессах (закладывается фундамент здания, подвозятся материалы, расчищается площадка, какие машины участвуют в работе).
2. Формировать умения творчески развивать сюжет игры. Побуждать детей самостоятельно распределять роли.
3. Закрепление знаний о рабочих профессиях. Воспитание уважения к труду. Расширить знания детей об особенностях труда строителей, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей.
4. Научить детей сооружать постройку, используя схемы, чертежи.
5. Воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
6. Совершенствовать коммуникативные способности. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.

Развивающая предметно-игровая среда: планы строительства, различные строительные материалы, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Чтение художественной литературы: «Теремок», "Строители", «Кто построил тот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева и другие произведения; Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию; Моделирование; Дидактические игры; Игры со строительным материалом; Беседа о технике безопасности на стройке; Беседа-встреча со строителем; Художественное творчество. Рисование на тему «Новый дом», Аппликация «Дом»; Изготовление атрибутов для игры; Экскурсия «На строительство жилого дома», «На развернутое строительство дома», «Завершение строительства дома». Сооружение построек из строительного материала.
Предполагаемые роли и игровые действия	Строители, каменщик, плотник, штукатур, маляр, столяр, электрик, экскаваторщик, плиточник, прораб, мастер, сварщик, бетонщик, водители, крановщик, медсестра, повар. Игровые действия:

	Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.
Варианты начала игры	Приступая к строительству, воспитатель вместе с детьми заранее договаривается о том, что будет в доме, который они собираются строить: замысел должен предшествовать игре, он не должен быть случайным, например: какой это будет дом, для чего он будет строиться и т. д. Педагог может, например, посоветовать детям, поселить в новом доме всех имеющихся у них зверюшек, кукол, построить дом для отдыха семьи и т. п.
Ход игры	Для игры, мы делим детей на бригады, стараемся подвести детей к самостоятельному распределению фронта работ (т. е. поручаем каждой из бригад 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. Во время данной сюжетно-ролевой игры, когда дети строят дом, изображая строительных рабочих: кто-то подает материал, занимается доставкой кирпича, укладкой стройматериалов, а кто-то делает изгородь, вокруг дома. Ребята несколько раз перестраивают дом, стараются сделать его красивым. Отходят, смотрят, а потом что-нибудь переделывают. Дают друг другу советы. В то же время во время строительства может возникнуть травма, поэтому на стройке есть врач, который окажет медицинскую помощь и порекомендует соблюдать правила безопасности.
Руководство игрой	— Перед началом строительства, имеет смысл организовать педагогом показ выполнения постройки, порядок использования материала, расположения постройки, украшения ее, с одной стороны, а с другой, влияние товарищей по игре, от которых заимствуется многое: умение договариваться, доброжелательное отношение друг к другу, взаимопомощь, — все это значительно сокращает время приобретения детьми опыта строительной игры. — 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 его интеграционным качеств и в случае необходимости помогать им.

Стимулирование общения детей между собой	Неподалеку девочки могут устроить столовую, где рабочие стройки просят накормить их, и они договариваются о том, что рабочие в перерыв придут к ним обедать. Девочки начинают сооружать столы, стулья, расставляют посуду: «Ой, скоро рабочие обедать придут, а у нас еще не готово!» Замысел игры в стройку становится шире. В игре объединяются две группы детей, вначале игравшие порознь.
Окончание игры	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, каменщикам было трудно работать; не сложили свой рабочий инструмент. Обсудить, кто в бригаде хорошо работал и кому из строителей можно вынести благодарность за добросовестный труд и. т.
Игры-спутники	«Наш город», «Школа будущего»

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры ФЕСТИВАЛЬ ВОЗДУХОПЛАВАНИЯ (обыгрывание модели воздушного змея)

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
 2. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.
 3. Учить пользоваться предметами заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.
 4. Формировать доброжелательные отношения между детьми. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета. Побуждать детей самостоятельно распределять роли.
- Развивающая предметно-игровая среда:** модели воздушных змеев, сделанных на конструировании, свисток, трибуна для судей, медали, грамоты, пьедестал, прилавки для «буфета», «газетного киоска», гимнастические веревки или скакалки, мешки с песком. Атрибуты для сюжетных игр «Повар», «Больница», набор пилота - штурмана воздушного шара: компас, подзорная труба, рация.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Просмотр видеосюжета о полетах воздушных шаров, воздушных змеев. Беседа с летчиком. Беседа с детьми. Экспериментально исследовательская деятельность «Воздух повсюду». Чтение книги Н. Носова «Приключение Незнайки и его друзей». Беседа о воздушном транспорте.
Предполагаемые роли и игровые действия	Ведущий фестиваля. Судейский состав. Участники фестиваля с моделями воздушных змеев. Фотокорреспондент. Видеограф.

Варианты начала игры	«Конкурс воздушных змеев». Открыть конкурс по отбору воздушных змеев для участия в фестивале.
Руководство игрой	1. Обогащение содержания игры: — Приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарные щиты. 2. Советы: — Открыть буфет или столовую для персонала и участников фестиваля; — Необходима хорошая реклама, анонс фестиваля, чтобы привлечь телезрителей; — Выпуск и показ новостей о фестивале. 3. Создание проблемных ситуаций: — Что делать, если во время фестиваля вышел из строя воздушный змей? — Что делать, если на фестиваль не пришёл главный судья? — У меня проблемы с воздушным змеем. Что делать? К кому обратиться? — Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования); — Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех участников фестиваля с территории, где проходит фестиваль, позвонить в пожарную охрану).
Окончание игры	Фестиваль закончен. А завтра снова мы продолжим работу по улучшению дизайна воздушного змея. Анализ игры: • интервьюирование зрителей: почему они приехали на Фестиваль воздушных змеев? • вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому, понравилась или не понравилась роль?
Игры-спутники	- реклама мероприятий («Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»); - «Путешествие на воздушном шаре».

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЗАВОД

Задачи:

1. Способствовать позитивной социализации детей через уважение к людям работающих на заводе;
2. Дать представление детям о многообразии профессий, задействованных в производстве на автомобильном заводе, о видах выпускаемой продукции;
3. Побуждать использовать в игровой деятельности предметы - заместители, бросовый материал, разные виды конструкторов;
4. Формировать представления дошкольников о том, что такое автомобильный завод и что он производит;

5. Формировать у детей умение играть сообща; представлять, понимать, развивать входить в игровую ситуацию, брать на себя роль и действовать в соответствии с ней;
6. Развивать творческое воображение, диалогическую и монологическую речь детей.

Развивающая предметно-игровая среда: чертежи автомобилей, фотоматериал с разными марками автомобилей, конструкторы, предметы –заменители, Машины легковые, грузовые, подъемный кран, мелкие игрушки,

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Виртуальная экскурсия на завод «Тайота». Чтение художественной литературы: В. Маяковского «Кем быть?» Просмотр презентаций «ЗИЛ», Конструирование «Автомобильный завод», изготовление макета завода. Беседы с детьми «История возникновения машин», «Мои родители работают на заводе». Беседа «Как устроен автомобиль» Рассматривание альбома «Профессии автомобильного завода». Дидактические игры «Найди лишнее», «Собери картинку», «Кому, что нужно для работы», «Кто здесь был, и что забыл», «Сложи автомобиль» Организованная образовательная деятельность - рисование: «Автомобиль моей семьи» -конструирование: «Автомобиль будущего». Подвижные игры, эстафеты. Путешествие по карте: доставка продукции автомобильного завода в автосалон». Коллекционирование: «Такие разные автомобили». «Творческая мастерская» - совместное изготовление атрибуты к игре. Чтение произведения Узюмова «Страна автомобиля», С.Суслов «Кто сильнее». Отгадывание загадок об автомобилях. Рассматривание книги «Производственное объединение «ГАЗ»
Предполагаемые роли и игровые действия	Конструктор – делает чертежи автомобиля. Директор завода. Руководитель высшего звена. Управляет всей деятельностью предприятия и отвечает за нее. Электрик. Водитель автопогрузчика. Сварщик. Кладовщик. Оператор производственной линии. Инструктор по контролю качества. Слесарь-механик. Мастер окраски. Оператор линии окраски. Игровые ситуации: «Мы – конструкторы на автомобильном заводе и делаем чертежи нового автомобиля» «Мы работаем на покраске автомобилей» «Телестудия, детская передача «Хочу все знать». Тема передачи – «Автозавод».
Варианты начала игры	— «Строим макет завода». Дети в группе находят чертеж... Рассматривают, обсуждают, и выясняют что это завод, а для чего он нужен? И решают создать свой завод для выпуска новых автомобилей. — Игровая ситуация. Дети находят в группе несколько образцов автомобилей. Но эти образцы никто из родителей не видел. Как показать их родителям? Создать выставку. Как мы можем ещё пополнить нашу выставку? — Проблемная ситуация. На заводе сломался конвейер по сборке автомобилей. Что делать? Решают из конструктора построить новый конвейер.

	— Проблемная ситуация. По электронной почте дети получают письмо. Что скоро юбилей завода, принимаются поздравления и подарки. Можем ли мы принять участие в изготовлении подарка? — Мастерская. Мне сегодня пришло письмо, что на заводе заказали макеты новых автомобилей, но дизайнеры не успевают. Как мы можем им помочь? — Проблемная ситуация. Ребята мне так хочется попасть на экскурсию на автомобильный завод, но кто там не работает того не пускают. Что делать? (Ребенок предлагает вместе с родителями сделать компьютерную презентацию и провести нам экскурсию)
Руководство игрой	1. Обогащение содержания игры: — Поступил новый заказ на производства автомобиля для семьи с ребенком-инвалидом (колясочник). 2. Создание проблемных ситуаций: — Что делать, если во время сборки автомобиля сломался конвейер?
Игры-спутники	«Автосалон», «Автомастерская», «Завод НЛМК», «Больница» - лечит рабочих завода. «Столовая» - приготовление пищи для рабочих на заводе. «Автосалон», «Путешествие на машине»

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры ФОТОАТЕЛЬЕ

Задачи:

1. Знакомить детей с профессиями людей, работающих в фотоателье: фотограф, видеограф, оператор печати фотографий, ретушер, кассир. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.
2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
3. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.
3. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру фото искусства. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

Развивающая предметно-игровая среда: детские фотоаппараты, изготовленные на занятии по конструированию, фотопленки, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий. Арка, украшенная шарами с ленточкой, бейджики, экран, вывеска фотостудии, парики, зонтик, лошадка, шляпки, различные украшения, чайный набор, поднос, меню, пирожные, зеркало, фартук, накидка, фен, ножницы, различные расчёски, блеск для губ.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Экскурсия в фотоателье. Беседа по проведенной экскурсии. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами фотографий. Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата. Рассматривание семейных фотографий. Изготовление с детьми атрибутов к игре. Знакомство с профессией фотографа, видеографа. Экскурсия в фотоателье. Беседа по проведенной экскурсии.
Предполагаемые роли и игровые действия	Фотограф, видеограф, ретушер фотографий, кассир, администратор фотоателье, клиенты. Игровые действия: Администратор принимает заказ, кассир получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, просмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоальбом, фотопленку.
Игровые ситуации	«Фотоателье». В фотоателье работают фотографы, которые готовят студию для фотосессии. Фотосессия «Мои друзья». Открыть конкурс по отбору фотографов для работы в журнале «Моя собака». «Мне нужна фотография для загранпаспорта»
Начало игры	Ребята у нас в группе будет проходить конкурс на самую лучшую фотографию. Вы хотите в нём участвовать? А как вы думаете, где можно сделать фотографии. Внимание, внимание. В нашей группе открывается фотостудия.
Окончание игры	Рабочий день закончен. Сегодня в фотоателье хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу.
Игры-спутники	«Я снимаю кино», «Магазин в фотоателье», «Семья», «Водители»

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

Задачи:

1. Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге. Знакомить детей с профессиями людей, работающих на железной дороге. Дать детям сведения о других городах нашей Родины – Казань, Уфа, Ульяновск, городах соседних республик.
2. Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

3. В процессе игры развивать у детей диалогическую речь, воображение, отвечать на вопросы полным ответом, активизировать и обогащать словарь детей.

4. Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям, усвоить моральные нормы - правила поведения при путешествиях. Закрепление навыка вежливого обращения. Воспитывать дружелюбное отношение, умение жить и работать в коллективе

Развивающая предметно-игровая среда: Касса 2 шт., железнодорожные билеты, бумажные кошельки, багаж, продукты, кукольное постельное бельё спецодежда, медицинские инструменты, посуда, веник, губка, жёлтый флажок, дудка, диск с записью.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Изготовление атрибутов Обогащение впечатлениями Обучение игровым приемам. Изготовление с детьми билетов из цветной бумаги, карты путей из картона, флажков. Изготовление фуражек из картона и цветной бумаги. Изготовление сигнальных флажков для стрелочников. Экскурсия на железнодорожный вокзал (с родителями). Наблюдение за поездами, за работой ж/д вокзала. Целевая экскурсия к переезду, наблюдение за работой стрелочника. Беседа о труде работников железнодорожного вокзала. Использование ИКТ-технологий - видеофильм о железной дороге, работе сотрудников РЖД. Интерактивная дидактическая игра «Чья одежда?». Заучивание стихотворения о железной дороге А. Кузьмина «Мы играем в паровоз». Настольная игра «Железная дорога». Рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России. Рисование «Едет поезд». Рассматривание фотоиллюстраций о железной дороге. Разыгрывание ситуации продажи билетов; обучение взаимодействию пассажира с кассиром и пассажира с официантом, разыгрывание ситуации проверки билетов проводником; обучение проводника предлагать и разносить чай.
Предполагаемые роли и игровые действия	Пассажиры, сумки, чемодан покупают билеты, берут свои вещи и выходят на перрон, садятся в вагон. «Будьте любезны 4 билета до Москвы». В вагоне: «Здравствуйте, покажите, пожалуйста, наши места.» Машинист фуражка машиниста, карта. Управляет поездом, следит за дорогой (за путями) «Наш поезд проследует по маршруту Самара-Москва» Проводник фуражка, стаканчики проверяет билеты, предлагает чай «Можно Ваши билеты? Спасибо. Проходите в вагон. Не желаете ли чаю?» Обходчик фуражка обходной лист осматривает вагоны, сообщает о исправности транспорта «Поломок нет, все в порядке. Поезд готов к отправке» Кассир касса билеты, деньги продает билеты «Куда отправляетесь? Сколько Вам билетов? Какие: купейный или плацкартный вагон?» Монтеры пути инструменты ремонтируют полотно «Полотно отремонтировано, пути исправны, можете продолжать путь»

	Сопутствующие сюжеты «Вагон-ресторан» официант фартук, поднос, посуда Знакомит с меню, приносит заказ «Что будете, заказывать?», «Пожалуйста, Ваш заказ»
Варианты начала игры	Воспитатель: «Ребята, я вчера разбирала старые книги и нашла вот такие интересные буклеты с разных городов России (показываю). Как вы думаете, для чего они нужны и, где их можно взять? (Ответы, рассуждения детей). Воспитатель мечтательно: " Да, как замечательно было бы съездить в какое-нибудь путешествие. А давайте отправимся в путешествие по железной дороге? - Молодцы, я тоже думаю, что здесь будет очень интересно. Здесь есть стол, карта, кресло, диванчик, вывеску можно повесить вот здесь» Воспитатель предлагает детям распределить роли, используя «Волшебные фишки», которые лежат на столе «рубашками» вверх. Дети берут по одной фишке и играют роль, в соответствии с выбранной темой. Дети занимают свои места, согласно отведенным ролям.
Руководство игрой	Обогащение содержания игры: — Сломались пути, приход монтер ремонтирует железнодорожное полотно; Создание проблемных ситуаций: — Отстал пассажир на станции. Что делать? — Что делать, если в вагоне пассажиру стало плохо?? — Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Сообщить проводнику. Организовать вывод всех пассажиров из поезда, позвонить в пожарную охрану).
Окончание игры	И вот поездка подошла к концу. На станции сообщили, что скорый поезд «Липецк – Москва» прибыл на первый путь. Проводник прощается со своими пассажирами. Дети – пассажиры благодарят проводника. Воспитатель приглашает детей к себе, спрашивает, понравилось ли им игра. Что понравилось больше всего? Хотят ли дети отправиться еще в путешествие? На каком транспорте хотели бы отправиться и куда? Ребята, давайте, мы с вами нарисует, на чем еще можно, отправится в следующее путешествие (дети отправляются рисовать). Анализ игры Воспитатель благодарит детей за хорошую игру: • «машиниста» за интересное путешествие. • «пассажиров» за хорошее поведение в вагоне. • «монтеров путей» за заботу. • «кассира» за быстрое обслуживание и вежливое обращение с покупателями. Воспитатель спрашивает детей, понравилась ли игра им и кого бы они хотели сыграть в следующий раз. Игра получилась интересная, спасибо, дети, за игру!
Игры-спутники	«Семья», «Путешествие на север», «Ремонт железной дороги»

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры МУЗЕЙ СПЕЦИАЛЬНОЙ ТЕХНИКИ

Задачи:

1. Закрепить представления детей о деятельности музея, его назначении.
2. Учить общаться в ходе игры, выражать просьбы, задавать вопросы, пояснять свои действия, доброжелательно относиться друг к другу.
3. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.
4. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру музеев. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

Развивающая предметно-игровая среда: Коллекции специальной техники; Фотографии, репродукции; Вывески; Альбомы; Путеводители по музеям различной направленности. Паспорта на экспонаты. Фотоаппараты, видеокамеры, сделанные на конструировании.

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Чтение художественной литературы: С В Михалков «В музеи Ленина», Ж. Жабаева «Песня об искусстве». Продуктивные виды деятельности Подготовить коллекцию специальной техники. Сделать альбом «Специальная техника», путеводители. Беседы с детьми «Что такое музей», «Что находится в музей», «Кто работает в музей», «Какая одежда у гида, сторожа и т.д.» Дидактические игры «Скажи наоборот», «Когда это бывает?», «Что из чего сделано?», «Кто во что одет?» Организованная учебная деятельность: Экскурсия в музей. Развитие речи «Составление рассказов о специальной технике». Рисование специальных автомобилей. Работа с родителями: Принять участие в экскурсии в краеведческий музей. Посетить с ребёнком музей. Подготовка к посещению музея; Рассматривание путеводителей; Выбор музея; Оформление экспозиции; Экскурсия;
Предполагаемые роли и игровые действия	Директор музея - заведует музеем, приобретает экспонаты, договаривается о транспортировке техники в музей, руководит персоналом: учит музейных работников делать проспекты, оформлять экспозиции, работать с посетителями. Кассир - продаёт билеты, раздаёт путеводители Музейные работники - подбирают экспонаты, делают паспорта на экспонаты, вывески, оформляют экспозицию Художники - делают афиши об открытии музея Экскурсовод (гид) - сопровождает посетителей по музею, рассказывает об экспонатах. Посетители - покупают билеты, знакомятся с программкой, рассматривают экспонаты, задают вопросы, делают записи в книге отзывов

	Киоскёр - продаёт фотографии, открытки, альбомы с изображением специальной техники Водители привозят экспонаты, следят за исправностью транспорта
Варианты начала игры	— «На выставке специального транспорта». На выставке работает директор, который направляет деятельность всех работников, определяет тему выставки, очередность разгрузки транспорта, Дает указания художникам – оформителям для подготовки открытия выставки. — Вдруг раздаётся телефонный звонок. К нам едет группа туристов. Сотрудник музея, смотритель, приглашает посетить музей.
Руководство игрой	Советы: — Открыть буфет или столовую для персонала и участников выставки специальной техники; — Необходима хорошая реклама, анонс выставки в музее, чтобы привлечь посетителей; Создание проблемных ситуаций: Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников и посетителей из музея, позвонить в пожарную охрану).
Окончание игры	Воспитатель - представитель группы: - За вашу замечательную экскурсию мы хотим внести свой небольшой вклад в ваш музей и оставить благодарственную запись в книге отзывов.
Игры-спутники	- «Моя семья», «Наш город», «Техническое обслуживание машин», «Интервью сотрудников музея», «Телевидение»

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры ЛЕСОЗАГОТОВКА

Задачи:

1. Продолжать развивать у детей самостоятельность в организации всех видов игр, выполнении правил и норм поведения. Развивать инициативу, организаторские способности. Воспитывать чувство коллективизма. Продолжать учить детей брать на себя различные роли в соответствии с сюжетом игры; использовать атрибуты, конструкторы, строительный материал.
 2. Развивать знания об обработке древесины. Закреплять новые понятия: делянка (место под вырубку), лесина, (спиливаемое дерево), хлыст (остаток от лесины), пилорама, знакомить со структурой лесной и деревообрабатывающей промышленности, со способами заготовки древесины.
 3. Развивать логическое мышление, формировать умения анализировать осуществлять умозаключение, устанавливать причинно-следственные связи.
 4. Воспитывать интерес к труду и желания к познанию нового материала.
- Развивающая предметно-игровая среда:** Инженерный макет «Лесозаготовка». Машины «Лесовоз с прицепом», каски, специальная одежда, Дорожные знаки сервиса («Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей», железнодорожный переезд со шлагбаумом,

пешеходный переход); детские автомобили (грузовики); автомобиль «Скорой помощи», инструменты для автомеханика, макет проезжей части

Этапы сюжетно-ролевой игры	Деятельность воспитателя и детей
Предварительная работа	Рассматривание иллюстрационного материала «Тяжелая техника» (лесозаготовительные комбайны; харвестер, форвардер, лесовоз, кран, погрузчик), профессии взрослых, которые участвуют в процессе заготовки древесины? (Лесник, вальщик, оператор, раскряжевщик, водитель лесовоза), мультимедийной презентации «Как заготавливают лес?»; Показ слайдовой презентации «Как заготавливают лес». Д/и «Части дерева», Игра «Хвойный, лиственный, смешанный лес», «Правильное и неправильное поведение в лесу» Чтение художественной литературы Ю Прокопович «Ранены деревья», Т. Нуждина «Чудо-всюду», Ю. Дмитриева «Необыкновенное путешествие в обыкновенный лес», пословиц о лесе. Рассматривание картин русских художников: Игорь Прищепа «Русский пейзаж», Юрий Панцырев «Березовый лес», Иван Шишкин «Корабельная роща».
Предполагаемые роли и игровые действия	Лесник, вальщик, оператор, раскряжевщик, водитель лесовоза
Руководство игрой	Создание проблемных ситуаций: — Что делать, если сломался лесовоз? — Загорелся лес. Что делать? — Работник получил травму...
Игры-спутники	«Дороги нашего города», «Железнодорожный переезд», «Больница», «МЧС», «Новоселы»