

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 товаров;
- Консультация менеджеров;
- Объявления о распродажах;
- Оплата покупок;
- Упаковка товара;
- Решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- Касса;
- Наборы продуктов;
- Спецдежда для продавцов, кассиров, менеджеров;
- Сувениры;
- Чеки, сумки, кошельки, деньги;
- Наборы мелких игрушек;
- Журналы, газеты;
- Одежда, обувь и т.д.;
- 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;

- Назначение 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, 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, побуждать 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, 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 сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами – заместителями. Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов. 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».

Моряки. Рыбаки. Подводная лодка.

Цели: научить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, самостоятельно делать необходимые постройки. Отображать в игре знания детей об окружающей жизни, формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.

Примерные игровые действия:

- постройка корабля, подводной лодки;
- подготовка к плаванию, выбор маршрута;
- плавание, выполнение ролевых действий;
- ремонт судна;
- работа водолазов;
- подъем флага на корабле;
- возвращение в порт.

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- флаги;
- спасательные круги;
- спасательные жилеты;
- акваланги;
- матросские воротники.

Перспектива обогащения предметно – игровой среды:

- экран слежения;
- перископ.

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 фотографиями;
- 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

Цель: 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, программ 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»;
- girлянды, фигурки клоунов, флажки и др.;
- атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы;
- грим, косметические наборы;
- спецодежда для билетеров, работников буфета и т.д.

Театр

Цели: научить действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать дружеское отношение друг к другу. 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 (пластмасс.);
- природные материалы;
- стаканчики, пробирки;
- насос.

Почта

Цели: научить детей пользоваться 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 почтальона;
- конверты;
- открытки;
- газеты и журналы;
- посылки;
- подписные листы;
- бланки;
- справочные материалы;
- печати, штампы.

Редакция

Цели: закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд – коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей с 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 телефонов и других 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: формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с 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. «Макдональдс». Пиццерия.

Цели: научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного общения 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.

Агентство недвижимости

Цели: формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им. Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем, закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых (директора агентства – менеджер по продажам – работник рекламной службы – покупатель).

Примерные игровые действия:

- знакомство с рекламными проспектами;
- выбор недвижимости;
- обсуждение местонахождения недвижимости;
- знакомство с особенностями планировки и оформления;
- оформление сделки;
- оплата покупки;
- оформление документов.
-

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- рекламные журналы;
- планы квартир;
- фотографии домов.

Исследователи космоса

Цели: научить самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы – заместители. Развивать творческое воображение, связную речь детей.

Примерные игровые действия:

- выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с другой планеты и т.д.);
- создание лаборатории;
- работа в обсерватории;
- проведение опытной работы;
- изучение фотографий, видеосъемки из космоса;
- использование космических научных станций;
- ученый совет;
- подведение итогов исследований.

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- карта космического неба;
- карта созвездий;
- элементы космических кораблей;
- бинокли, рации;
- журнал наблюдений.

Перспектива обогащения предметно – игровой среды.

- телескоп.

Химчистка

Цели: формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы – заместители. Отражать в игре представления о сфере

обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки. Развивать память, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

- прием заказа;
- оформление заказа;
- оплата заказа;
- чистка одежды;
- использование лаборатории для поиска новых средств;
- выполнение заказа;
- доставка заказа.

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- бланки приема;
- чехлы для одежды;
- одежда;
- набор для лаборатории;
- стиральная машинка;
- утюг.

Экологи

Цели: создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.

Примерные игровые действия:

- выбор объекта, работа с картами, планами местности;
- изучение экологических паспортов;
- изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т.д.);
- предъявление штрафных санкций;
- работы по исправлению экологической ситуации;
- фотографирование, съемка нарушений.

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- планы, карты, схемы местности;
- «Красная книга»;
- халаты;
- путеводители;
- видеокамера;
- паспорта различных животных и растений.

Служба спасения

Цели: создавать условия и поощрять социальное творчество, 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 и 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 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.

Первобытные люди

Цели: выполнять различные роли в соответствии с развитием сюжета, использовать различные строительные, бросовые материалы для изготовления необходимой атрибутики, формировать умение планировать действия всех играющих. Отобразить в игре события прошлого. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

Примерные игровые сюжеты:

- устройство пещер, обустройство их;
- изготовление орудий труда, посуды, оружия, украшений и т.д.;
- охота, приготовление пищи;
- воспитание детей и обучение их письму, счету;
- рисование наскальной живописи, написание пиктограмм;
- праздники древних людей.

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- инструменты и орудия труда (предметы – заместители);
- природный материал;
- украшения;
- следы животных;
- лук, копье;
- макеты костра, пещеры;
- плоскостные изображения древних животных;
- наскальная живопись.

Перспектива обогащения предметно – игровой среды:

- элементы одежды первобытных людей;
- сети, арканы.

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.

Дизайнерская студия

Цели: учить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

Примерные игровые действия:

- выбор объекта, прием заказа;

- конкурс макетов;
- подбор материалов, измерение площади работ;
- согласование с заказчиками;
- оформление интерьера, сдача заказа;
- дополнения декоративными деталями;
- решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций;
- оплата заказа.

Предметно – игровая среда. Оборудование:

- альбомы для оформления интерьеров;
- образцы тканей, обоев, краски и др.;
- планировка различных помещений;
- декоративные украшения;
- фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений;
- сантиметр;
- рулетка.

Перспектива обогащения предметно – игровой среды:

- альбомы с образцами светильников;
- альбомы по флористике.