

Согласовано:  
На педагогическом совете № 2  
Протокол № 2 от 08.02.2023г.

Утверждаю:  
МБДОУ г. Иркутска детский сад №3  
Заведующий МБДОУ г. Иркутска  
детского сада №3  
О.В. Жидкова  
Приказ №10 от 09.02.2023г.



**Технологические карты сюжетно-ролевых игр для старших  
дошкольников.**

Составили:

Тарабаева М.В., заместитель заведующего  
МБДОУ г. Иркутска детский сад №3  
Токарева Е.И., воспитатель МБДОУ г.  
Иркутска детский сад №3  
Турская О.И., воспитатель МБДОУ г.  
Иркутска детский сад №3

Иркутск, 2023

Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности.

Особое значение в ДООУ придается предметно-игровой среде, так как основным видам деятельности ребенка является игра, и ее влияние на разностороннее развитие личности трудно переоценить. Большое разнообразие игр детей в дошкольном учреждении должно быть особенно созданием предметно-развивающей среде.

При создании предметно - развивающей среды для сюжетных игр детей важно помнить, что в игре должны отражаться личный опыт и те знания, которые они получают на занятиях, во время экскурсий, наблюдений, чтения художественной литературы. Поэтому среда должна быть гибкой, видоизменяющейся, в нее постоянно вносятся изменения в зависимости от интересов детей, их потребностей.

Задачи перед педагогом стоят следующие:

- развивать умение самостоятельно выбирать тему для игры;
- развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего, из литературных произведений, во время просмотра телевизионных передач;
- учить согласовывать тему для начала игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия;
- учить детей коллективно возводить постройки, необходимые для игры, совместно планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное;
- развивать умение использовать предметы- заместители.

В соответствии с перечисленными задачами в группах старшего дошкольного возраста необходимо отказаться от стационарных игровых зон, сковывающих игровую инициативу детей, предлагающих детям готовые сюжеты.

Все атрибуты различных сюжетных игр помещаются в яркие пластиковые, деревянные или картонные лотки, коробки, которые помечаются специальными условными обозначениями (например, красный крест на коробке с атрибутами для игр «Больница» или «Аптека» ; изображение книги и глобуса на коробке с атрибутами для игр «Школа» и «Библиотека»; изображение кастрюли на коробке с игрушечной посудой для игры «Семья» и т.д.

Желательно, чтобы в группах было много конструкторов и строительного материала, а также бросового материала – чтобы дети сами могли создавать игровую среду и атрибуты для своих игр. Для этой же цели в группах должны быть мягкие модули.

По-прежнему актуальным остается наличие разнообразных предметов-заместителей.

Макеты: макет корабля, макеты различных жилых помещений, ширмы.

Атрибуты для игры «Семья»: разные куклы, набор кукольной мебели, столовая, кухонная и чайная посуда; различные кухонные приборы и техника - стиральная машина, холодильник, посудомоечная машина и др.

Атрибуты для игры «Супермаркет» или «Магазин»: кассовый аппарат, корзинки для покупок, деньги, разные продукты, одежда и т.д.

Атрибуты для игры «Салон красоты» или «Парикмахерская»: самодельные альбомы с образцами причесок, кукольные расчески, фены, бигуди, щипцы для завивки, флаконы из под духов, шампуней и др.

Атрибуты для игры «Ателье» : выкройки одежды, самодельные журналы мод, швейные машины, кусочки ткани и др.

Атрибуты для игр «Школа»и «Библиотека»: самодельные тетрадки, дневник, учебники, набор цифр и букв, доска, мел, для библиотеки- самодельные формуляры и детские книги.

Атрибуты для игры «Почта»: самодельные посылки, открытки, телеграммы, письма, игрушечный штамп.

## **Руководство сюжетно-ролевыми играми в старшем дошкольном возрасте.**

Сюжетно-ролевая игра в старшем дошкольном возрасте достигает своего пика. Подражание взаимоотношений взрослых в их общественной жизни усиливается в связи с расширением представлений детей об окружающем мире, дальнейшим развитием игровых умений, усложнением игровых замыслов. Возникает необходимость в цепочке ролей, в согласовании ролевых действий, умении сговариваться на игру, определять ролевое поведение согласно поворотам сюжета.

Для того чтобы игра, возникнув, перешла на более высокий этап развития, необходимо ее грамотно организовать. Воспитатель должен знать особенности организации игры в детском коллективе.

Термин **«руководство игрой»** обозначает в педагогической литературе по дошкольному воспитанию совокупность методов и приемов, направленных на организацию конкретных игр детей и овладение ими игровыми умениями. Руководство сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста предполагает, что педагог влияет на расширение тематики этих игр, обогащает содержание, способствует овладению детьми ролевым поведением.

Благодаря взаимосвязи всех компонентов, игра с первых ее этапов организуется как самостоятельная деятельность детей. Постепенно она становится все более творческой и саморазвивающейся. Основные компоненты комплексного подхода к формированию игры сохраняются на всех этапах ее развития. Меняется лишь роль каждого компонента. Для перехода игры на более сложный этап важны все компоненты. Роль каждого из них меняется в зависимости от уровня развития игры на данном этапе. Содержание работы по всем компонентам руководства игрой направлено на постепенное усложнение способов решения игровых задач, развитие сюжета, взаимоотношений детей и их самостоятельности в игре. Воспитатель выполняет в игре роль советника и партнера и может предложить несколько

сюжетов. Воспитатель поддерживает игру, подключается к ней, если есть необходимость.

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят

**задачи:**

- развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания);
- использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

При руководстве сюжетно-ролевой игрой в старшем дошкольном возрасте используются следующие приемы:

**Приемы прямого руководства.**

- Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры).

**Приемы косвенного руководства**

- обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы)
- привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.

Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:

- создание предметно- игровой среды (тематические игровые уголки, характерные для младшего и среднего возраста – «Больница», «Парикмахерская», где характерным образом расположено игровое оборудование и игрушки, не свойственны для старшего возраста);
- расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами;

- включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок;
- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Помощь взрослого:

- вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность, спланировать ход игры, последовательность действий;
- распределить роли, согласовать замысел;
- помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре;
- наблюдение за игрой детей;
- направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды);
- создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности);
- создать игровую ситуацию;
- индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

Таким образом, к пяти годам дети умеют самостоятельно организовать сюжетно-ролевую игру – выбрать тему, создать условия, выполнять соответствующие игровые действия и правила поведения. Педагог использует в основном косвенные приемы руководства игрой.

В данном пособии представили технологические карты сюжетно – ролевых игр для детей старшего дошкольного возраста. Для удобства материалы представлены в виде таблицы. Планирование предполагает определение цели и задач, предварительную работу, разработку игровых действий, составление списка оборудования для создания предметно-игровой среды.

## Семья

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Дом. Семья»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное</p>	<p>Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся». Рассматривание семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Составление детьми рассказов на</p>	<p>мама, папа, дети, бабушка, дедушка.</p>	<p>Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать. Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.</p>	<p>Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день» и др.</p>	<p>Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самodelки, применять природный</p>	<p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)</p>

<p>отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда. <b>Активизация словаря:</b> родственники.</p>	<p>тему «Как я живу дома». Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки. Изготовление с детьми атрибутов к игре.</p>		<p>Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке. Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства. Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год. Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.</p>		<p>материал.</p>	
--	---	--	---	--	------------------	--



### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Семья» («Гости»)

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).	<p>Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости».</p> <p>Разучивание песенки «К нам гости пришли».</p> <p>Составление плана игр</p>	Хозяева и гости.	<p>Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в воображаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой групп.</p> <p>Подготовку к игре педагог начинает с беседы, в которой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяева были вежливы по отношению к гостям, предупредительны, употребляли вежливые слова: «будьте добры»,</p>	<p>Один из вариантов игры может быть следующим. Когда «гости» пришли, «хозяева» правильно рассаживают их, предлагают самые удобные места. Во время чаепития гости занимают интересной беседой, их приветливо угощают: «Кушайте, пожалуйста», «Попробуйте этот пирог», «Не хотите ли еще чаю или</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский</p>	<p>Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья»)</p>

			<p>«пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д. После этого все игровые действия развертываются вокруг подготовки к приему гостей и заботы о них. Воспитатель сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяева должны убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут. Также педагог может разучить с детьми куплет известной песенки с</p>	<p>сока?». После чаепития «хозяева» с помощью воспитателя развлекают гостей коллективными песнями, загадками, подвижными или словесными играми. Все это «хозяева» заранее обсуждают и готовят, распределяя, кто какие развлечения будет проводить</p>	<p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>«Путешествие» и т.д.)</p>
--	--	--	---	---	--	------------------------------

			<p>хлопками: К нам гости пришли, Дорогие пришли, Мы не зря кисель варили, Пироги пекли. И с капустой пирог, И с картошкой пирог. А который без начинки — Самый вкусный пирог! Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить план игры, что, как и зачем будет происходить в ней. Он может подать некоторые идеи более ин- тересного развития сюжета, но основное содержание должны придумать сами ребята.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

**Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Семья» («День рождения»)**

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p>Воспитание чуткости, внимания. Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).</p>	<p>Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры.</p>	<p><b>Игровые роли.</b> Именинник, мама, папа, бабушка, Дедушка, учительница, братья, сестры, гости.</p>	<p>Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята делятся на группы. Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку,</p>	<p>«День рождения куклы Кати» «Праздник именинников»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Школа» и т.д.)</p>

			<p>завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения. Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбирают на роль учителя, остальные — ученики. Таким образом, пока дома готовятся ко дню рождения, старшие братья и сестры, именинник и его товарищи учатся в школе</p> <p>.Содержание игры в день рождения может проводиться аналогично содержанию игры в гости: уборка</p>		<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	--	--	---	--	--	--

			<p>квартиры, приготовление угощений, подарков. Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д. Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать. По окончании игры участники делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, допущенные в игре.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Детский сад»

Цель ,задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.</p>	<p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз .руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за</p>	<p>Воспитатель, младший воспитатель, логопед, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители.</p>	<p>Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду... Логопед</p>	<p>«Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «На музыкальном занятии», «На физкультурном занятии», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк),</p>	<p>Тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Школа», «Семья», «Поликлиника» и т.д.)</p>



<p><b>Активизация словаря:</b>  заведующая,  родители,  методист,  музыкант,  инструктор.</p>	<p>работой врача,  беседы из личного опыта детей.  Осмотр кухни,  беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.  Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петрушки сенок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок».  Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника,</p>		<p>занимается с детьми постановками звуков, развитием речи... Муз. руководитель проводит муз. занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения.  Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни.  Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.</p>		<p>правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.</p>	
---	--	--	--	--	---	--

	повара, помощника воспитателя, медсестры.					
--	--	--	--	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Школа»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры()	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b></p>	<p>Целевая прогулка к школе. Экскурсия (Осмотр школьного здания и пришкольного участка, осмотр класса). Беседа с учительницей 1 класса. Беседа с детьми о экскурсии. Рассматривание проведенной картин о школе. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Дидактическая игра «Собери портфель» Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов</p>	<p>ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.</p>	<p>Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в</p>	<p>«На перемене», «В столовой», «В спортивном зале», «В школу пришли гости» «Школьный концерт»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (Библиотека,</p>	<p>Кукла в школьной форме, маленький портфель, маленькие тетради в клетку, маленькие альбомы для рисования, журнал учителя, цветная бумага, клей-карандаш, маленькие доски для рисования, мел, указка, картинки с сюжетом школьной жизни, буквы и цифры, портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки</p>

<p>Воспитывать у детей желание учиться. Прививать уважение к труду учителя и труду работников школы. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p> <p><b>Активизировать словарь:</b> школьные принадлежности, перемена, звонок, учительская.</p>	<p>«Считалочка». Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу». Разучить песню «Чему учат в школе» Рисование «Наша школа» ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) Ручной труд: сделать маленькие тетради, книжки, учительский журнал для игры « в школу», приготовить тряпочки и мел. Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради,</p>		<p>помещении, дает звонок.</p>		<p>улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.</p>	<p>для дежурных. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Семья» «Библиотека» и т.д.)</p>
---	--	--	--------------------------------	--	---	---

	книжки-малышки, расписание...) Загадки о школе, школьных принадлежностях. Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга).					
--	--	--	--	--	--	--

**Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Библиотека», «Книжный магазин»**

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игр	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работах библиотекаря,</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> закреплять правила</p>	<p>Экскурсия в библиотеку, книжный магазин» с последующей беседой. Беседа о труде работников библиотеки, Продавцов книжного магазина Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и</p>	<p>Библиотекарь, читатели, книги, Картотека, книжные полки</p>	<p>Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотеккой. Выдача книг. Читальный зал.</p>	<p>В библиотеке, книжном магазине много книг, они стоят на полках. В библиотеке всегда очень тихо. В читальном зале читатель может сам выбрать книгу, сесть за стол и почитать, переписать на память стихотворение. Библиотекарь выдает книги на дом, записывает в специальную карточку – формуляр – имя и фамилию читателя и домашний</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>формуляры, книги, картотеки. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа» «Семья» и т.д.)</p>

<p>поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> библиотекарь, формуляр.</p>	<p>возможности воспитателя) Рисование: Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений Ручной труд: Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Работа с родителями: мастерская по ремонту книг-дети совместно с родителями</p>			<p>адрес. Книги читатель возвращает через несколько дней и берет другие. Библиотекарь и читатель уважают друг друга, вежливы. Библиотекарь советует, что почитать, какую книгу получили недавно, что можно взять для детей. Дома книги читают своим детям .Обращаются с книгами очень аккуратно, не рвут, не бросают, возвращают в библиотеку вовремя</p>	<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.</p>	
---	---	--	--	---	---	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Скорая помощь»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о работе врачей скорой помощи.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Вызвать</p>	<p>Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Наблюдение за машиной скорой помощи. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В.</p>	<p>врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.</p>	<p>Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра</p>	<p>«Кукла Катя заболела» «У меня зазвонил телефон...»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский</p>	<p>Телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления</p>



<p>у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> фельдшер, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, первая помощь, реанимация</p>	<p>Маяковский «Кем быть?».</p> <p>Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась».</p> <p>Беседа с детьми о работе врача, медсестры.</p> <p>Рассматривание иллюстраций о врачах, мед. сестре.</p> <p>Лепка «Подарок для больной Ясочки».</p> <p>Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед.карточки и т.д.)</p>		<p>измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу</p>		<p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>пространства «Город», «Зоопарк», «Школа» «Детский сад» и т.д.)</p>
---	---	--	---	--	--	---

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Поликлиника»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p>Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.</p> <p>Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры.</p>	<p>Экскурсия в медицинский кабинет детского сада.</p> <p>Наблюдение за работой медсестры, врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).</p> <p>Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.</p> <p>Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной</p>	<p>Врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные</p>	<p>Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение.</p> <p>Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает.</p> <p>Больной идет в процедурный</p>	<p>«На приеме у лор врача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.</p> <p><b>Врач-окулист</b> – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки.</p> <p>Больные покупают очки в аптеке (без линз).</p> <p><b>Врач «ухо-горло-нос»</b> смотрит горлышко, язык, уши.</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету.</p> <p>Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений.</p> <p>Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский</p>	<p>Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иглолок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки (вата), бланки для рецептов, сумочка для врача с крестом.</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства.</p> <p>Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа», «Детский сад», «Зоопарк», «Путешествие</p>

<p>Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.</p>	<p>специализации. Просмотр видеофильма о работе врача. Беседа после просмотра фильма. Рассмотрение медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.) Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу» Кукольный театр «Доктор Айболит» Чтение литературных произведений о работе врача: (Б. Житков «Обвал», С.Маршак «Ледяной остров» Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский</p>		<p>кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.</p>	<p>Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.</p>	<p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>» и т.д.)</p>
--	--	--	---	--	--	------------------

	<p>«Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».) Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Ясочка простудилась» Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу». Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. У больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

	карточки, талоны и т.д.)					
--	-----------------------------	--	--	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Больница»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p>Вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.</p>	<p>Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Экскурсия к детской больнице. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».</p> <p>Рассматривание медицинских инструментов</p>	<p>Врачи, медсестры, больные, санитарки</p>	<p>Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет</p>	<p>«Кукла Катя заболела»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский</p>	<p>Халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. Элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Зоопарк», «Школа» «Детский сад» и т.д.)</p>

	<p>(фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.). Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассмотрение иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.</p>		<p>температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.</p>		<p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	---	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная лечебница»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача;</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные</b> : воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту,</p>	<p>Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассмотрение с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные</p>	<p>Ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.</p>	<p>В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы,</p>	<p>«Заболел котенок» «Заболел щенок» «Заболели звери в зоопарке» «Айболит спешит на помощь» «Школа Айболита» «Путешествие в Африку»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при</p>	<p>Животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Зоопарк», «Школа» «Детский сад», «Семья» и т.д.)</p>



<p>отзывчивость, культуру общения.</p>	<p>видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)Интерактивные дидактические игры. Рассмотрение медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Рассмотрение иллюстраций, фотографий Рисование «Мое любимое животное»Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Ручной труд: Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)</p>		<p>обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.</p>		<p>этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	--	--	--	--	---	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Аптека»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о профессии фармацевта; о работе аптеки.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.</p> <p>Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость,</p>	<p>Экскурсия в медицинский кабинет д/с, рассматривание шкафа с медикаментами (витамины, травы, лекарства)</p> <p>Просмотр видеофильма про аптеку</p> <p>Беседа с детьми о просмотренном видеофильме (использование интерактивной доски).</p> <p>Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.</p> <p>Просмотр мультфильма «доктор Айболит», беседа по мультфильму, закрепление знаний</p> <p>Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в</p>	<p>Водитель, работники аптеки (фармацевты), покупатели</p>	<p>Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы.</p>	<p>«Кукла Катя заболела» «Школа Айболита» «Путешествие в цветочный город»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>Халаты, шапки, рецепты, мед .инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства.</p> <p>Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Семья», «Школа», «Зоопарк», «Путешествие» и т.д.)</p>

<p>культуру общения.  <b>Активизация словаря:</b>  фармацевт,  аптекарь,  лекарственные травы,  медикаменты,  рецепт.</p>	<p>больницу», В. Маяковский «Кем быть?»  Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения».  Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада.  Дидактическая игра «Травы помощники».  Загадки о лекарственных растениях. Правила безопасности пользования травами.  Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)</p>					
---	--	--	--	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Магазин», «Супермаркет»

Цель , задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры(игровые действия	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Расширить знания детей о работе продавца в магазине.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца. вызвать у детей интерес к профессии продавца.</p>	<p>Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Просмотр видеофильма о работе продавца. Беседа с детьми. Этическая беседа о поведении в общественных местах. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)» Рассказ воспитателя о профессии продавца. Составление детьми рассказов на тему</p>	<p>Директор магазина, продавец, кассир, покупатель, водитель, грузчик, уборщица.</p>	<p>Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавец разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают,</p>	<p>«В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки. Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие), стеллажи для продуктов (из</p>

<p>Формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения</p> <p><b>Активизация словаря:</b>          продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.</p>	<p>«Что мы умеем?»:          «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д.          Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.          Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.          Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».          Рисование «Магазин продуктов»          Лепка «Овощи-фрукты для магазина»</p>		<p>взвешивают.          Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек.          Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек.          Уборщица убирает помещение.          В магазине работает продавец, продает хлеб, молоко, овощи, фрукты, конфеты.          Продукты взвешивают на весах. Продавец вежливо разговаривает с покупателями.          Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.</p>		<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>коробок).          Внесение мягких модулей для строительства.          Внесение предметов заместителей (схем, моделей.элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа» «Путешествие» и т.д.)</p>
---	---	--	---	--	--	---

	<p>Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.)- ручной труд.</p>		<p>Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки. Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар. Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть. Магазин готовой одежды – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом. Магазин посуды – выбираем посуду, какую</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>нам надо, правильно называем ее. Магазин тканей – правильно называем ткань, которую хотим купить. Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей. Магазин обуви – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее. Продавец вежлив с покупателями.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Дом моды»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные</b> : расширить и закрепить знания детей о работе в доме моды, швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты</p>	<p>Экскурсия в швейное ателье, в костюмерную детского сада. Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии. Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду). Беседа о труде работников ателье. Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа</p> <p>Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук».</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя). Рассматривание журналов мод.</p>	<p>Модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик</p>	<p>Выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа</p>	<p>«Дочка участвует в конкурсе красоты» «Открывается магазин «Одежда» «Платье для Золушки» Игра-путешествие «Королевство красивых вещей» «Ателье для игрушек»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский</p>	<p>разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение</p>



<p>игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.</p>	<p>Изготовление альбома «Образцы тканей».</p> <p>Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?»</p> <p>Аппликация «Кукла в красивом платье».</p> <p>Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?»</p> <p>Ручной труд: Ручной труд «Пришей пуговицу».</p> <p>Работа с родителями: Изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)</p>				<p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)</p>
---	---	--	--	--	--	---

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Почта»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> расширить знания о профессии почтальона, о средствах связи между людьми на расстоянии.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> уважительное отношение к труду почтальона.</p> <p><b>Активизация</b></p>	<p>Целевая экскурсия на почту и беседа .</p> <p>Наблюдение за работой почтальона (видеофильм)</p> <p>Беседа о труде работников почты.</p> <p>Встреча с работниками почты</p> <p>Чтение рассказов: «Почтальон Печкин», «Кем быть?»</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) – просмотр</p>	<p>Почтальоны, водитель, отправители и получатели писем, открыток, журналов</p>	<p>Люди пишут друг другу письма, посылают телеграммы, открытки, поздравляют с праздником.</p> <p>Письма и открытки люди несут на почту и бросают в большой почтовый ящик.</p> <p>Телеграммы и письма разносит почтальон. У него большая сумка с письмами и газетами. Письма и газеты разносятся по адресам, адрес написан на</p>	<p>«В гостях у почтальона Печкина»</p> <p>«Письмо деду Морозу»</p> <p>«Весенние поздравления»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа,</p>	<p>Кепка почтальона, сумка почтальона, газеты, письма, открытки, бланки разные, посылочки маленькие из коробок, почтовый штамп, весы, почтовый ящик из коробки, карандаш для записей. несение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов</p>

<p><b>словаря:</b> почтальон, телеграф, телеграмма, конверт, письмо.</p>	<p>мультфильма «Простоквашино» Рассматривание иллюстраций, фотографий Рисование: «Письмо Деду Морозу» Аппликация: «Поздравительная открытка другу» Ручной труд: изготовление атрибутов для игры в почту</p>		<p>конверте: название улицы, номер дома, квартиры и фамилия. Почтальон бросает письма в почтовый ящик каждого дома или квартиры. Конверты покупают на почте, в киоске. На почте можно отослать посылку в другой город. Почтовый работник взвешивает посылку, ставит на ней печать, отправляет на железнодорожную станцию.</p>		<p>улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Путешествие» и т.д.)</p>
--	---	--	---	--	---	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p>Расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу</p>	<p>Посещение детьми парикмахерской с родителями.          Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской.          Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.          Рассматривание альбома с образцами причёсок.          Дидактическая игра «Причешем куклу красиво»          Прогулка к ближайшей парикмахерской.          Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)</p>	<p>Парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.</p>	<p>Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца.          Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги.          Парикмахер моет волосы, сушит, причёсывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает</p>	<p>«Приглашение на день рождение»          «В гостях у Рапунцель»          «В гостях у Варвары-красы, длинной косы»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету.          Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений.          Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Внесение мягких модулей для строительства.          Внесение предметов заместителей (схем, моделей, элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Детский сад» и т.д.)</p>

			одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»		распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности	
--	--	--	--	--	---	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Салон красоты»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера в «Салоне красоты».</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p>	<p>Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской.</p> <p>Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера.</p> <p>Рассматривание журналов, альбома с образцами причесок.</p> <p>Беседа с детьми «Как я с мамой</p>	<p>Парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты, мастер маникюра, мастер косметического кабинета,</p>	<p>Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца.</p> <p>Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу,</p>	<p>«Мастер маникюра»</p> <p>«Мастер косметического кабинета»</p> <p>«Парикмахерская для зверей»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету.</p> <p>Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию</p>	<p>Накидка для посетителей, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы пластмассовые, фен маленький (или игрушечный), флаконы из-под духов, дезодорантов, баночки пластмассовые от кремов, красок, бигуди, машинка для стрижки волос, зеркало, набор</p>

<p><b>Воспитательные:</b> Вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.</p>	<p>ходил в парикмахерскую». Экскурсия в парикмахерскую. Наблюдение за работой мастера. Чтение рассказов Б.Житкова «Что я видел», С.Михалкова «В парикмахерской» Использование ИКТ-технологий – видеофильмы, дидактические игры. Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески. Собрать атрибуты для игры: использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней. Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем» «Для</p>		<p>благодарят за услуги. Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причесывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало. Мастер мужского зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу. Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.</p>		<p>игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>расчесок, бритва, ножницы, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, касса, чеки, деньги, швабра, ведро. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)</p>
---	--	--	---	--	---	---

	<p>чего эти предметы».  «Причешем куклу красиво»  Просмотр видеофильмов, слайдов о работе парикмахерской, салона красоты (использование ИКТ-технологий)  Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.  Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)</p>		<p>Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики</p>			
--	---	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Строим дом»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p>Познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить <b>словарный запас</b> детей: ввести</p>	<p>Экскурсия на стройку. Беседа со строителями. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке. Рисование на тему «Строительство дома».</p>	<p>Строитель, каменщик, шофёр, грузчик</p>	<p>Воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется ...? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения</p>	<p>«Строим теремок» «Дом для куклы Кати» «Новый микрорайон»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей элементов конструктора для оформления</p>



<p>понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».</p>	<p>Изготовление атрибутов для игр.</p>		<p>строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.</p>		<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Детский сад» и т.д.)</p>
--	--	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Строители»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; Строить модель по схеме.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать</p>	<p>Экскурсия на стройку. Беседа со строителями</p> <p>Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию.</p> <p>Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы,</p>	<p>Строитель, каменщик, шофёр, грузчик.</p>	<p>«Строительство». Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку.</p> <p>Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта. Строят дом, заборчик, дорожку из кубиков, кирпичиков. Строят гараж для машины. Строят дом для кукол, украшают его. Строят детский сад, башню, мост</p>	<p>«Строительство о улицы», «Строим гараж» «Строим космическую ракету», «Строим военный катер», «Строим туристический пароход», «Строим рыболовецкое судно»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при</p>	<p>Строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д. Планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная</p>

<p>уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> строитель, каменщик, крановщик.</p>	<p>дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) Беседа о технике безопасности на стройке. Рассматривание иллюстраций, фотографий о стройке, о знаменитых строителях нашего города Дидактическая игра: «Инструменты» Рисование на тему «Строительство дома». Напольные строительные игры: лего, кубики, модули. Ручной труд: Изготовление атрибутов для строительных игр.</p>		<p>по которому потом поедут машины. Делают перекрытия. Строят пароход. Строят дорогу, мост через реку. Строители работают дружно, не ссорятся, строят красиво. Строительство города: дома, магазины, больница, театр. Рабочие строят дома из блоков, кирпичей, панелей, досок. Проводят отопление, электричество. Возле домов сажают деревья, делают тротуары, дороги. Строительство улицы: с двух сторон дороги стоят дома, по дороге едут машины. Строим гараж: в</p>		<p>этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заменители. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. Элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Детский сад» и т.д.)</p>
---	--	--	---	--	---	---

			нем поместятся много разных машин. Строим космическую ракету, военный катер, туристический пароход, рыболовецкое судно и т.д.			
--	--	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Столовая», «Кафе»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Знакомить детей с профессиями повара, кулинара, официанта. Знакомить с правилами правильного питания. Дать информацию о вредной и здоровой пище.</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p>	<p>Экскурсия на кухню детского сада наблюдение за работой повара, няни. Наблюдение за приготовлением еды поваром, дома за мамой на кухне. Беседа о труде работников столовых, кафе. О том что готовит мама .литературы: «Кем быть?» Использование ИКТ-технологий - познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и</p>	<p>Повар, кулинар, грузчик, официант, посетители кафе, столовой.</p>	<p>В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе. На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними</p>	<p>«День рождение» «Юбилей бабушки» «Буратино в гостях у детей» «В гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригасить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при</p>	<p>Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная Детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей</p>

<p><b>Воспитательные</b> : Заботливое отношение друг к другу. Заботиться о себе, о своем организме (здоровое питание). <b>Активизация словаря:</b> повар, официант, администратор, посетители, здоровое питание.</p>	<p>возможности воспитателя) видео фильм о работе сотрудников столовой. Интерактивные дидактические игры «Приготовь блюдо» Рисование «Кто готовит вкусную еду» Ручной труд: изготовление . Рассматривание фотоиллюстраций о продуктах питания, о приготовлении блюд.</p>		<p>разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя. Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку. Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют. Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.</p>	<p>мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.</p>	<p>этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>(схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)</p>
--	---	--	--	--	---	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Зоопарк»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Расширять знания детей о диких животных. Обогащать и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и их повадках и условиях содержания в неволе.</p> <p><b>Развивающие:</b> Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно</p>	<p>Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе. Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живется животным.</p> <p>Чтение литературных произведений о животных: С.Я.Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др. Заучивание стихотворений о диких зверях. Рассмотрение иллюстраций о</p>	<p>Строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.</p>	<p>Строители строят зоопарк: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный</p>	<p>«Путешествие в Африку за животными» «Путешествие на Северный полюс за животными»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги. Фигурки зверей по зонам</p>

<p>создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные</b>: Воспитывать уважение к труду работников зоопарка. воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии,</p>	<p>зоопарке, о диких животных.</p> <p>Лепка «Звери зоопарка»</p> <p>Рисование «Что я видел в зоопарке»</p> <p>Конструирование из строительного материала зоопарка, клеток для животных.</p> <p>Изготовление с детьми атрибутов к игре.</p> <p>Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке.</p> <p>Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. .</p> <p>Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор</p>		<p>врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных.</p> <p>Кассир продает билеты.</p> <p>Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности.</p> <p>Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.</p> <p>Кормление зверей, дрессировка зверей.</p> <p>Экскурсовод рассказывает посетителям о животных.</p> <p>Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение</p>		<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>проживания (Севера, Африки, пустыни, лесов), вольеры или клетки из коробок, силуэты деревьев, шишки, ракушки, камушки, таблички с названиями животных, птиц, инвентарь для ухода за животными (ведерко, совочек, веничек).</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства.</p> <p>Внесение предметов заместителей (схем, моделей элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа» ,»Ветеринарная</p>
--	---	--	---	--	--	---



сумчатые.	Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк»		больным зверям, дает им лекарства			лечебница», «Путешествие» и т.д.)
-----------	--	--	-----------------------------------	--	--	-----------------------------------

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Цирк»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<b>Образовательные:</b> закреплять знания о цирке и его работниках. <b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. <b>Воспитательные</b>	Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. Экскурсия в цирк. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои	Билетёры, ведущий, артисты цирка-клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат	Делаем арену из обручей, из веревок, кубиков. В цирке дрессируют животных, показывают представления, выступают дрессировщики с обезьянами, собачками, слонами, тиграми. Клоуны смешат зрителей. Акробаты,	Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.	Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых	Афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи,

<p>: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах;  <b>Активизация словаря:</b>  билетер, ведущий, дрессировщик, фокусник, акробат.</p>	<p>кошки» Ю. Куклачёв.  Использование ИКТ-технологий – видеофильмы, Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.)</p>		<p>гимнасты делают красивые упражнения.  Фокусники показывают фокусы.  Билеты продаются в кассе. Контролер проверяет билеты, следит за порядком во время представления.  Зрителям в цирке весело, они аплодируют артистам, смеются.</p>		<p>отношений.  Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>шары, булавы), грим, косметические наборы, спецодежда для билетёров, работников буфета и др.  Накидка или красивый халат для фокусника, волшебная палочка, платочки на веревочке, цилиндр, бабочка-галстук, кольца пластмассовые для жонглера, мяч, небьющаяся посуда, мягкие игрушки собачки, кошки, обезьянки, слоники, ленты, шнуры для канатоходцев, бумажные цветы.  Внесение мягких модулей для строительства.  Внесение</p>
---	--	--	---	--	--	---

						предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа» «Путешествие» и т.д.)
--	--	--	--	--	--	---

«Путешественники»

Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Космос»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Обогатить и систематизировать знания детей о работе космонавтов, о полетах в космос.</p> <p><b>Развивающие:</b> Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты</p>	<p>Рассказ воспитателя о космосе и космонавтах. Рассматривание фотоиллюстраций о космических ракетах, о работе космонавтов на Земле и в космосе. Беседа с детьми о первом космонавте Ю.Гагарине, о первой женщине-космонавте В.Терешковой. О первых космонавтах – собаках: Белка и Стрелка Чтение рассказов и книг на тему космоса. Рисование «Космическая</p>	<p>Космонавты, врачи, провожающие, инопланетяне, фотографы, врачи.</p>	<p>Тренировка космонавтов, полеты в космос для изучения звезд, других планет. Врачи «проверяют здоровье» космонавтов перед полетом. Построили космическую ракету, космонавты полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы. Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце.</p>	<p>«Космическое задание» предложение отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета.</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Скафандры из полиэтилена, карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал»,</p>

<p>игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b>          Воспитывать любознательность, желание быть похожими на космонавтов. Воспитывать у детей любознательность. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> космос, космическое пространство, Вселенная, планеты, космический корабль, выход в открытый космос, связь с Землей.</p>	<p>ракета»          Аппликация «Космонавт»          Конструирование: строительство ракеты из крупного строительного материала</p>		<p>По Луне передвигаемся на луноходе. Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет. В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты. Общаемся с инопланетянами. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос. Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты. На земле встречаем космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют</p>	<p>Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.</p>	<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>«Школа» «Путешествие» и т.д.)</p>
---	---	--	--	--	--	--------------------------------------

			давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах.			
--	--	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Кругосветное путешествие»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Расширять кругозор детей, закреплять знания о частях света, разных стран,</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать желание путешествовать, дружеские взаимоотношения</p> <p><b>Активизация словаря:</b> расширить словарный запас детей: «капитан», «путешествие вокруг света»,</p>	<p>Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. Чтение отрывков из книги Ф. Лева «Мы плывем на самоходке». Сооружение из строительного материала причалов и судов. Рисование различных кораблей. Изготовление карты-схемы поездки по морям, океанам. Лепка подарков для</p>	<p>Капитан, матросы, грузчики, пассажиры, жители города</p>	<p>Воспитатель предлагает детям отправиться в кругосветное путешествие на корабле. По желанию выбирают детей на роли Капитана, Радиста, Матроса, Мичмана. Закрепляем знания о том, что делают на корабле эти</p>	<p>«Путешествие в Африку» «Путешествие в Индию» «Путешествие на Северный Полюс» «Путешествие в Австралию»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений.</p>	<p>Корабль, сделанный из строительного материала, штурвал, бинокль, карта мира. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Пароход» «Семья» и т.д.)</p>

<p>«Азия», «Индия», «Европа», «Тихий океан».</p>	<p>отправки в другие города, страны Подготовка выставки рисунков. Рассматривание картины «Морской порт». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «В порту».</p>		<p>люди – их права и обязанности. Корабль проплывает и Африку, и Индию, и другие страны и континенты. Морякам приходится ловко управлять кораблем, чтобы не столкнуться с айсбергом, справиться с бурей. Только слаженная работа и дружба помогают им справиться с этим испытанием.</p>		<p>Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	---	--	---	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Пароход»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Расширить и углубить знания детей о работниках водного транспорта. Дать детям сведения о том, какие бывают пароходы, куда они плывут, что перевозят.</p> <p><b>Развивающие:</b> Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.</p>	<p>Чтение рассказов о морях, о водном транспорте. Рассматривание иллюстраций о водных видах транспорта. Просмотр слайдов или мультфильмов («В порту») о пароходах и работе речного транспорта. Беседа о труде моряков, о работе водного транспорта. Дидактическая игра «На суше, на небе, на воде» Настольная игра-лото «Транспорт» Аппликация «Пароход на реке»</p>	<p>Капитан корабля, матросы, пассажиры</p>	<p><b>«Путешествие на корабле»</b> Строим корабль, отправляемся в кругосветное путешествие. Берем с собой бинокль, карту, компас, рупор. Придумываем название кораблю. Пассажиры поднимаются на борт, расходятся по своим каютам. Капитан корабля приказывает поднять якорь. Матросы слушают команды капитана. Корабль плывет</p>	<p>«Путешествие в Африку» «Путешествие в Индию» «Путешествие на Северный Полюс» «Путешествие в Австралию» Корабль проплывает и Африку, и Индию, и другие страны и континенты. Морякам приходится ловко управлять кораблем, чтобы не столкнуться с айсбергом, справиться с бурей. Только</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые), компас, карта, сеть рыбацкая, рупор., глобус</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья»</p>



<p>Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать у детей уважение к труду работников водного транспорта. Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы-правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> трап, капитан, капитанский мостик,</p>	<p>Ручной труд: изготовление бинокля, рупора, цветных флажков для мачты, спасательного круга. Чтение рассказов, загадывание загадок.</p>		<p>в Африку. Выходим на берег. Встречаем жителей, знакомимся. Гуляем по Африке. Встречаем обезьян, слонов, тигров. Плыдем на Север. Там холодно. Наблюдаем айсберги, пингвинов, белых медведей. Плыдем в Австралию. Там увидим кенгуру, жирафов. Изучаем природу, плаваем в океане, изучаем морское дно. Возвращаемся домой.</p> <p><b>«Пароход»</b> Пароход строят из кубиков, блоков, кирпичиков, веревки,</p>	<p>слаженная работа и дружба помогают им справиться с этим испытанием.</p>	<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>«Путешествие» и т.д.)</p>
---	--	--	--	--	--	------------------------------

<p>штурвальний, палуба, матросы, пристань, мачта.</p>			<p>стульчиков. Пассажиры отправляются в путешествие по реке. Капитан отдает команды, смотрит в бинокль. Штурвальний ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. Моряки на пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана. Повар- кок готовит обед для команды. <b>«Рыболовецкое судно»</b> Рыбаки готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. Капитан</p>			
---	--	--	---	--	--	--

			<p>рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу.</p> <p>Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в контейнеры, кладут в холодильники.</p> <p>Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед.</p> <p>Капитан по карте смотрит направление судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Путешествие по реке»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Обучающие:</b> Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры.</p> <p><b>Развивающие:</b> Формирование представлений о видах речного транспорта, о значимости труда взрослых — работников речного порта для городов и сел страны.</p> <p><b>Воспитательные :</b> Воспитывать уважение к профессиям взрослых</p>	<p>Беседа о порте с использованием иллюстративного материала. Чтение отрывков из книги Ф. Лева «Мы плывем на самоходке». Сооружение из строительного материала причалов и судов. Рисование различных кораблей. Изготовление карты-схемы реки. Лепка подарков для отправки в другие города. Подготовка выставки</p>	<p>Капитан, матросы, грузчики, пассажиры, жители города, директор завода, рабочие.</p>	<p>Воспитатель рассказывает детям, что суда привозят в город руду, лес, щебень. Из руды, например, на металлургических заводах выплавляют металл, из которого делают станки, машины, посуду. Всю эту продукцию отправляют в города, села, поселки нашей страны. Воспитатель в беседе говорит: «Очень нужны нам такие суда. Без них не смогли бы работать заводы, фабрики нашего города. Вот представьте, например, что в наш город не привезли лес или песок. А из нашего порта не повезли в другие города металл, хлеб. Что было</p>	<p>При подготовке к игре «Путешествие по реке» сочетается несколько форм детской деятельности: лепка, рисование, труд, ролевая и строительная игры. Одни ребята лепят теплоходы, баржи, овощи или становятся пассажирами, речниками, жителями воображаемых городов; другие строят причалы,</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский</p>	<p>Строительный материал, пластилин, картон и другие материалы; атрибуты для игры: тельняшки, фуражка капитана, руль Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья», «Пароход» и т.д.)</p>

	<p>рисунков. Рассматривание картины «Морской порт». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «В порту».</p>		<p>бы тогда? Из нашего порта, как и из многих портов страны, отправляются нужные грузы в города и села, где их очень ждут». Педагог рассказывает ребятам, что суда могут плавать по реке вверх и вниз, и постепенно маршруты игровых путешествий все более усложняются, а сами рейсы становятся содержательнее. Баржи перевозят машины по реке в другие города, а из других привозят арбузы и дыни. Педагог предлагает рассмотреть карту, где изображена река, ребята видят, что река протекает по различным территориям, на пути реки встречаются города и села, река даже пересекает границу нашей страны. В соответствии с маршрутом дети быстро могут наметить цель: привезти машины в другие города и республики, отвезти пассажиров к друзьям в</p>	<p>речные суда и т. д. Это дает возможность детям перестраиваться и примыкать к тем или иным группам играющих, исходя из собственных интересов. «Путешествие по другому городу», «Остановка в лесу» и др</p>	<p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности педагог, не вмешиваясь в игру, может направить ее по следующему руслу. Дети совместно решают отправить по реке своим друзьям из другого города машины. Ребята делятся на бригады. Первая группа лепит машины, вторая — строит причал и самоходку, третья (команда теплохода и пассажиры) перевозит машины в другой город, четвертая группа (жители другого города)</p>	
--	--	--	---	--	---	--

			<p>разные места страны и др. Самоходка отправляется в путь. Вдруг по пути следования она начинает тонуть — пробоина в трюме. «Матросы» ныряют в воду, сваривают дно самоходки. После этого один из них докладывает капитану: «Все в порядке, ни одной машины не пропало». Прибытие самоходки в другой город — радостное событие для играющих. «Матросы» и «грузчики» передают автомашины жителям другого города. «Речники» танцуют матросский танец.</p>		<p>строит причал и готовит угощение для друзей.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Железная дорога»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге. Дать детям сведения о других городах нашей Родины – Ульяновск, Казань, Самара, Тольятти, Москва.</p> <p><b>Развивающие:</b> Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно</p>	<p>Экскурсия на железнодорожный вокзал. Наблюдение за поездами, за работой ж/д вокзала. Целевая экскурсия к переезду, наблюдение за работой стрелочника. Беседа о труде работников железнодорожного вокзала. Чтение рассказов о железной дороге. Использование ИКТ-технологий - видеофильм о железной дороге, работе сотрудников РЖД. Интерактивные дидактические</p>	<p>Машинист, проводник, пассажиры, грузчики</p>	<p>Строим поезд. Едем путешествовать по России. Пассажиры смотрят в окно, разговаривают между собой. Проводник приносит чай. Пассажиры выходят на станциях. Ходят с экскурсоводом на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.</p>	<p>«Туристическая поездка» «Семья едет а отпуск» «Командировка» «Приглашение к путешествию»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при</p>	<p>Фуражки, сумки, билеты, карта путей, флажки, стаканчики для чая и т.д. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Кругосветное путешествие» и т.д.)</p>

<p>создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы -правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> перрон, состав, тоннель, шлагбаум, тепловоз,</p>	<p>игры.</p> <p>Заучивание стихов о железной дороге.</p> <p>Настольная игра «Железная дорога»</p> <p>Рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России.</p> <p>Рисование «Едет поезд»</p> <p>Ручной труд: изготовление сигнальных флажков для стрелочников.</p> <p>Рассматривание фотоиллюстраций о железной дороге</p>				<p>этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	--	--	--	--	---	--



проводник, купе, вагон.						
-------------------------	--	--	--	--	--	--

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «На улицах города»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные:</b> Обогатить и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения. Светофор: для пешехода: зеленый-иди, красный-стой. Для автомобиля: зеленый-можно ехать (пешеходу-красный), желтый-приготовиться автомобилю, красный-стоять автомобилю(пешеходу-зеленый)</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для</p>	<p>Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй». Экскурсия по улице (наблюдение за движением машин) Встреча с работниками ГИБДД с целью ознакомления с профессией. Беседа о правилах дорожного движения. Изучение дорожных знаков. Чтение: С.Михалков «Дядя</p>	<p>Водители автобусов, грузовиков, пассажиры, пешеходы, регулировщики .</p>	<p>Детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты . По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются</p>	<p>Детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом . Но вот неудача</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять</p>	<p>Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 5-10 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок.</p>

<p>задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. <b>Воспитательные:</b> Внимательное поведение на дорогах. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир», «водитель – милиционер».</p>	<p>Степа – милиционер», Б.Житков «Светофор» и др. Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения о движения Рассматривание фотоиллюстраций о работе ГИБДД. Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт» Игры на макете «Перекресток» Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги!» Рисование «Соблюдайте правила движения» Аппликация «Машина на светофоре» Ручной труд изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.</p>		<p>не нарушать правила дорожного движения.</p>	<p>– на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.</p>	<p>сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Путешествие» и т.д.)</p>
---	--	--	--	--	---	---

**Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «На станции технического обслуживания автомобилей»**

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p>Расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.</p>	<p>Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй». Экскурсия по улице (наблюдение за движением машин) Встреча с работниками СТО с целью ознакомления с профессией. Беседа о правилах дорожного движения. Изучение дорожных знаков. Чтение: С. Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б. Житков «Светофор» и др. Заучивание наизусть стихов о правилах</p>	<p>Водители автобусов, грузовиков, слесари, ремонтники,</p>	<p>Сообщить детям о том, что на дорогах города очень много автомобилей и эти автомобили очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть станцию технического обслуживания автомобилей. Детям предлагают построить большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслуживающий персонал. Их</p>	<p>Случай с Незнайкой» « У мамы сломалась машина»</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно</p>	<p>Строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей .элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Путешествие» и т.д.)</p>

	<p>дорожного движения  Рассматривание фотоиллюстраций о работе СТО.  Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»  Игры на макете «Перекресток»  Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги!»  Рисование «Соблюдайте правила движения»  Аппликация «Машина на станции СТО»  Ручной труд: изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.</p>		<p>знакомят с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов и т. д.).</p>		<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	--	--	---	--	--	--

## Военная тематика

### Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Военизированные игры»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p><b>Образовательные</b> : расширить знания детей о военных профессиях. Продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира,</p> <p><b>Развивающие:</b> Самостоятельно создавать для</p>	<p>Беседа с детьми о военных профессиях. (ИКТ-технологии) Просмотр видеофильмов, мультфильмов о военных.. Чтение художественной литературы о военных. Рассматривание иллюстраций, фотографий. Дидактическая игра: «Военная техника» Встреча с ветеранами войны. Знакомство детей с историей нашей</p>	<p>Пограничники, моряки, пехотинцы, летчики, медсестры</p>	<p><b>ПОГРАНИЧНИКИ</b> » - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, занятия, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины. Заметил следы на контрольной полосе на песке. Задержали нарушителя границы, проверяют документы, отвели в штаб. <b>«РОССИЙСКАЯ АРМИЯ»</b> - солдаты смелые, ловкие, бесстрашные.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного командира,</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа,</p>	<p>Пилотки солдат (2-3 шт.), шлем танкиста(2-3 шт.), берет десантника (2 шт.), бинокли (2-3 шт.), силуэты оружия(автоматы, пистолеты), карта, рация, планшет для командира. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей.элементов в конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал»,</p>

<p>задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать патриотическое отношение к своей Родине, друг к другу, к своим близким.</p> <p><b>Активизация словаря:</b> пограничники, летчики, моряки, пехота. Охранять границы нашей Родины, «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».</p>	<p>страны: ВОВ, гражданская война -20 век..</p> <p>Разучивание песен на военную тематику.</p> <p>Изготовление подарков папам на праздники 23 февраля, 9 мая.</p> <p>Изготовление атрибутов для военизированных игр</p>		<p>Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне.</p> <p>Награждения отличников службы.</p> <p>Солдат выполняет приказ командира, отдает честь.</p> <p>«<b>ЛЕТЧИКИ</b>» - тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.</p> <p>Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе.</p> <p>Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по рации, разрешает посадку.</p> <p>«<b>ВОЕННЫЙ КАТЕР</b>» - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье моряков перед выходом в море.</p> <p>Моряки на палубе, смотрят в бинокль,</p>	<p>Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях.</p> <p>Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.</p> <p>Воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых,</p>	<p>улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>«Школа» «Семья» и т.д.)</p>
---	--	--	---	---	---	--------------------------------

			крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по рации общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.	Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.		
--	--	--	--	---	--	--

Список литературы:

1. Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие/ Н.А. Виноградова, Н.В. Познякова. -2-е изд.- М.:Айрис-пресс, 2008.-128с.
2. Губанова, Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации .-М.: Мозаика-Синтез, 2006.-128с.
3. Михайленко, Н.Я.Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя/ Н.Я. Мизайленко, Н.А. Короткова.- 3-е изд., испр.- М.: Линка-пресс, 2009.-96с.
4. Скоролупова, О.А.Играем?..Играем!!! Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста/ О.А. Скоролупова, Л.В. Логинова.- М.: «Издательство Скрипторий 2003», 2006.-111с.