**ПОДБЕРИ ПОСУДУ ДЛЯ КУКОЛ**Цель: закрепить знания  разных видах посуды, формировать умение использовать посуду по назначению, воспитывать находчивость, внимание, речь.  
Игровые правила: назвать предмет и отнести тому, кому это нужно.  
Ход игрыИгра проводится после того, как дети познакомились с работой няни, повара, узнали, какая посуда используется в их работе.  
3 куклы: повар стоит у плиты, кукла-няня в халате готовит к обеду посуду, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает кукол, беседует о том, что они делают, какая им нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель рассказывает, как он называется (спрашивает об этом). Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, ником не нужна..» Половник, чайник, ложка нужны и повару, и няне. Дети могу сами играть роль повара, няни, девочки, собирающейся обедать.

**КУКЛЫ ПРОСНУЛИСЬ**Цель: закрепить знания о названиях одежды, о последовательности одевания, активизировать речь детей.  
Игровые правила: отобрать нужную одежду по величине, назвать одежду в последовательности одевания.  
Ход игрыНа кроватках спят 2 куклы: большая и маленькая. На полочках шкафа лежит одежда. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель: «Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали её? Да, это кукла Катя. А кто спит на этой? Это кукла Таня». Воспитатель обращается к одной кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти её одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?»  
«Посмотрите внимательно на полочку. Вы видите одежду? Принесите платье. Примеряем платье, если маленькое, складываем у кроватки Тани. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее бельё по размеру, другие вещи». Дети по очереди надевают одежду на куклу Катю, затем одевают Таню.

**КУКЛА КАТЯ ОБЕДАЕТ**   
Цель: закрепить знания детей о столовой посуде, активизировать их речь, воспитывать культуру поведения во время еды, учить заботливо относиться к кукле.  
Игровые правила: правильно находить и отбирать посуду для обеда, правильно показывать предметы.. При правильном выборе посуды дети хлопают в ладоши, в случае ошибки грозят пальчиком.  
Ход игрыНа столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кука Катя сидит за столом. Воспитатель: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочерёдно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего.   
По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, лужку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе, не забыв постелить скатерть и поставить салфетницу. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду.

**БОЛЬШЕ-МЕНЬШЕ**   
Цель: упражнять детей в различении и сравнении предметов, воспитывать внимание, быстроту реакции.  
Игровые правила: по слову воспитателя располагать предметы по убывающей величине и наоборот,[ПОБЕДИТЕЛЬ[http://cdncache-a.akamaihd.net/items/it/img/arrow-10x10.png](http://mama51.ru/#35386081)](http://mama51.ru/#35386081) получает фишку.  
Ход игры  
Для игры используется природный материал, игрушки, картинки одного вида, но разного размера, каждой группы предметов одинаковое число.  
Дети сидят за столом и воспитатель вместе с ними рассматривают предметы, дети называют их. Воспитатель спрашивает, одинаковые ли по величине предметы, просит показать самый большой, поменьше, самый маленький. «Мы научимся раскладывать их по величине: сначала положим самый большой предмет, потом – поменьше, потом – самый маленький. В один ряд надо класть только одинаковые предметы. Начинаем!»  
По 3-6 предметов, дети меняются предметами и снова раскладывают. Потом делают то же самое, но по возрастающей величине.

**ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**   
Цель: упражнять детей в правильном назывании предметов и действий, учить замечать и называть различия в цвете и одежде, развивать зрительную память, произвольное запоминание, наблюдательность и речь.  
Игровые правила: отвечает тот, кого называет воспитатель.  
Ход игры  
Воспитатель показывает детям поочерёдно 3-5 предметов (разного вида, одного вида, но разного цвета и размера). Вместе с детьми называет предметы, отмечает цвет и величину.   
Вопросы о предметах одного вида: «Одинаковые ли по размеру или нет? А что у них разное? Посмотрите внимательно!» Затем воспитатель просит детей запомнить, какие предметы и как стоят. Закрывает игрушки ширмой и переставляет предметы, меняет местами, убирает то одну, то две игрушки. Отвечает один ребёнок: кто заметил первый или кого назовёт воспитатель.

**ТАКОЙ ЛИСТОК,  ЛЕТИ КО МНЕ!**   
Цель: упражнять детей в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь (клён, дуб, рябина, берёза), воспитывать слуховое внимание.  
Игровые правила: бежать после того, как правильно назовёшь дерево, от которого лист (после слов воспитателя «Такой листок, лети ко мне!»  
Ход игры  
Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья деревьев (по количеству детей) и оставляет их у себя (по одному листу от каждого дерева).  
Беседа: «Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Назовём их и подойдём к ним (называют, рассматривают деревья и листья). Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что дети знают о деревьях, чем отличаются листья разных деревьев.  
«А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. Я раздам вам по листику. Когда я покажу листик и скажу «У кого такой же лист – лети ко мне!», вы побежите ко мне. Будьте внимательны» Отходит в сторону и даёт сигнал.   
Воспитатель следит, чтобы дети бежали после сигнала. Усложнение: бежать к дереву, от которого лист.

**ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**   
Цель: учить детей узнавать предметы на ощупь, воспитывать выдержку, речь.  
Игровые правила: отгадывать знакомый предмет на ощупь, достать предмет, после чего рассказать о нём.  
Ход игры  
Воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Проводит краткую беседу, что это, какое, для чего нужно.  
Дети по очереди опускают руку в мешочек, находят предмет и называют его, затем достают и показывают. Можно в мешочек сложить все предметы, дети выбирают один и называют его. Можно в мешочек положить 1 предмет, остальные оставить на столе. Ребята угадывают на ощупь, что это за предмет, другие дети говорят, правильно ли угадали или нет. Если ребёнок затрудняется ответить, загадываем загадки о предмете. Либо ребёнок описывает предмет, остальные угадывают его.

**КТО СКОРЕЕ СОБЕРЁТ?**   
Цель: продолжать учить детей правильно собирать пирамидку, упражнять в назывании величины кольца (большое, поменьше, самое маленькое).  
Игровые правила: кольца нанизывать после сигнала воспитателя.  
Ход игрыИграть с небольшой группой детей. Воспитатель, посадив детей за стол, раздаёт всем по пирамидке. Рассматривая свою пирамидку, привлекает к ней внимание детей: «Какое кольцо внизу: большое или маленькое? (большое). А кольцо над ним какое? (поменьше). Запомните, внизу находится самое большое кольцо. А наверху какое? А теперь поиграем. Сначала разберём пирамидки. А когда я стукну колечком по столу, вы начнёте быстро собирать пирамидку. Надо собрать её правильно. Кто скорее соберёт, тот выиграет и получит[ПРИЗ[http://cdncache-a.akamaihd.net/items/it/img/arrow-10x10.png](http://mama51.ru/#76609480)](http://mama51.ru/#76609480)»  
Воспитатель напоминает, что нужно каждый раз искать самое большое колечко.

**НАЙДИ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ**   
Цель: упражнять в нахождении предмета по характерным признакам, развивать наблюдательность, находчивость, учить детей описывать предмет, не называя его, воспитывать выдержку.  
Игровые правила: ищет тот, кого назовёт Буратино.  
Ход игры  
Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривают предметы, которые он подобрал для игры. Педагог обращает внимание на внешний вид предметов, их цвет, форму, из чего сделаны, для чего нужны. Затем предлагает детям отвернуться и быстро раскладывает предметы по разным местам. После чего говорит: «Разбежались все наши игрушки. Сейчас вы будете их искать. Послушайте! Найдите круглый резиновый предмет, который прыгает и катается по полу. Вы с ним любите играть. Правильно, ребята, это мяч. Ищем его!»  
Ребёнок ищет игрушку и приносит на стол воспитателю. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут найдены и возвращены на место.  
Можно брать игрушки, к которым у детей ослаб интерес, о которых они забыли.

**ЖИВОЕ  ДОМИНО**   
Цель: закрепит знание о цвете, понимание слов «одинаковые», «парные», воспитывать внимание, быстроту реакции на слово.  
Игровые правила: дети становятся в пару с тем, у кого лента такого же цвета после слов воспитателя «Найди свою пару!»  
Ход игрыВоспитатель до игры повязывает на руке каждого ребёнка ленточку. Цвета разные, но повторяются, чтобы дети могли находить одинаковые ленточки и становиться в пары. Выясняют, какого цвета ленты, у кого одинаковые ленты. «А сейчас мы поиграем. Вы будете бегать по комнате, а когда я скажу «Найди свою пару!», вы будете искать того, у кого такая же ленточка Побежали все по комнате!»  
Воспитатель поёт песенку или хлопает в ладоши, даёт сигнал, дети ищут себе пару. Педагог просит проверить, правильно ли дети определили цвет.  
Можно находить одинаковые фигуры одного цвета.

**ЧТО КОМУ?**   
Цель: учить соотносить орудия труда с профессией, воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, примерять на себя роль представителей разных профессий.  
Игровые правила: называть профессию в соответствии с орудием труда. Вспомнить, где видели такого работника.  
Ход игрыНа столе приготовлены предметы труда представителей разных профессий (игрушки): набор медицинских инструментов, набор кухонной посуды, парикмахерский набор, бытовая техника и т.д. Воспитатель приглашает к столу по одному ребёнку, тот берёт игрушку, называет ей. Остальные называют, кому нужен этот предмет для работы.   
Вариант: найти все орудия труда для определённой профессии и назвать их.

**НАЙДИ ТАКУЮ ЖЕ**   
Цель: учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки сходства и различия, воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.  
Игровые правила: кто нашёл одинаковые игрушки, говорит об этом на ушко воспитателю, называть их нельзя, все должны найти их.  
Ход игры  
Подбираются разнообразные игрушки, среди которых должны быть абсолютно одинаковые. В процессе игры убирать или добавлять игрушки. «Сейчас мы поиграем. На столе стоят игрушки. Я сосчитаю до трёх, а вы в это время должны отыскать две совсем одинаковые из них. Будьте внимательны! Кто найдёт, поднимает руку, подходит ко мне и говорит шёпотом. Раз-два-три! Одинаковых найди!»  
Для усложнения игры и усиления внимания можно поставить игрушки почти одинаковые, но отличающиеся цветом или размером.  
Чаще привлекать детей рассеянных, невнимательных, которые торопятся ответить, не подумав.

**НА ПТИЧЬЕМ ДВОРЕ**   
Цель: закрепить знания детей о том, как кричат домашние птицы, развивать правильное звукопроизношение.  
Игровые правила: все громко хором произносят звуки, подражая птицам.  
Ход игры  
Воспитатель предлагает детям вспомнить, как кричат гуси, утки, куры. Дети хором произносят звуки. «Вот хорошо, вы все вспомнили, как по-разному кричат домашние птицы. А как воркует голубь?» Если дети затрудняются, педагог сам произносит: «Грру-грру-грру-грру!» «А сейчас послушайте стихотворение. Когда я буду называть разных птиц, вы кричите, как они.  
Наши уточки с утра ...  
Наши гуси у пруда ...  
А индюк среди двора ...  
Наши гуленьки вверху ...  
А как Петя-петушок  
Ранним-рано поутру   
Нам споёт ...!  
В следующий раз воспитатель делит всех детей на группы: «уточки», «гуси» и др.

**ЗАИНЬКА**   
Цель: продолжать учить детей согласовывать слова с действиями, воспитывать доброжелательность.  
Игровые правила: заинька может выбежать из круга после того, как попляшет.  
Ход игры  
Дети вместе с воспитателем становятся в круг. После того, как считалочкой выбрали зайчика и он вошёл в круг, дети ходят по кругу и приговаривают:  
Заинька, по сенчикам   
Гуляй, погуливай!  
Серенький, по новеньким  
Гуляй-погуливай!  
Некуда заиньке выскочить,  
Некуда серому выскочить!  
Серенький, попляшешь – выпустят!  
Воспитатель с детьми напевает мелодию плясовой, все хлопают в ладоши, зайчик пляшет. После этого зайчика выпускают из круга и выбирают нового. Игра повторяется 2-3 раза.

**УГАДАЙ, КТО ПОЗВАЛ**   
Цель: упражнять слуховой анализатор, воспитывать внимание, память, дружеские отношения со сверстниками, желание играть вместе.  
Игровые правила: отгадывающий с закрытыми глазами называет громко имя того, кто позвал. Нельзя изменять голос.  
Ход игрыДети стоят в кругу. Воспитатель: «Сегодня мы будем отгадывать по голосу наших ребят. Вы знаете голоса друг друга? Вова, позови, пожалуйста, Олю! Оля, а ты позови Серёжу! Ребята, у Вовы и Оли разные голоса? Но мы видели их когда они говорили. А в игре тот, кто будет отгадывать, закроет глаза и только по голосу отгадает и назовёт имя того, кто его позвал»,  
После этого воспитатель приглашает к себе одного ребёнка, который закрывает глаза или становится спиной к детям. Воспитатель подходит к другому ребёнку и дотрагивается до него, тот громко зовёт водящего. «Кто позвал тебя?» - спрашивает воспитатель. В роли водящего должны побывать все дети.

**КОЗА РОГАТАЯ**   
Цель: учить слушать стихотворение до конца, реагировать на слово-сигнал воспитателя, воспитывать внимание, быстроту реакции.  
Игровые правила: убегать после слова «забодает», возвращаться на прежнее место по сигналу «Бегите ко мне!»    
Ход игры:  
«Сейчас мы поиграем в «Козу рогатую». Я буду коза, а вы – козлятки. Когда я скажу слово «забодает», вы будете убегать от козы в другой угол комнаты. Воспитатель медленно приближается к детям, приговаривая:  
Идёт коза рогатая,  
Идёт коза бодатая  
За малыми ребятами.  
Ножками топ-топ,  
Глазками хлоп-хлоп.  
Кто каши не ест,  
Молока е пьёт –   
Забодает, забодает, забодает...  
При слове «забодает» дети убегают от козы, она их догоняет.

**НОВАЯ КУКЛА**   
Цель: учить детей правильно называть предметы обстановки в группе, уточнить их назначение, активизировать речь детей, воспитывать внимательное, доброе отношение к новеньким.  
Игровые правила: называть тот предмет, к которому подошла кукла. Отвечает тот, к кому кукла обращается или хором.  
Ход игры:  
Дети сидят на стульчиках, воспитатель готовится начать беседу, вдруг раздаётся стук в дверь. «Кто к нам идёт? Как тебя зовут, девочка?» Воспитатель прижимает куклу к щеке, имитируя секретный ответ. «Гостью зовут Валя. Она хочет остаться у нас жить, в нашей группе. Покажем ей нашу комнату?»   
Воспитатель с куклой вместе подходит то к одному, то к другому предмету. Имитируя вопросы куклы, спрашивает: «А это что у вас?» Дети отвечают. Кукла Валя знакомится с игрушками и предметами, которые есть в группе, узнаёт , для чего они нужны, удивляется, хвалит за порядок, благодарит за внимание к ней.

**Сюжетно - ролевая игра "Магазин"**

*Цель:* научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».  
*Оборудование:*все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, располо-женные на витрине, деньги.  
*Возраст:* 3–7 лет.  
*Ход игры:* воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия,   
мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

**Сюжетно - ролевая игра "Игрушки у врача"**

*Цель:* учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».  
*Оборудование:*куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.  
*Возраст:* 3–7 лет.  
*Ход игры:*воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

**Сюжетно-ролевая игра "Аптека"**

*Цель:* расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».  
*Оборудование:* игрушечное оборудование аптеки.  
*Возраст:* 5–7 лет.  
*Ход игры:* проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства выдаются  
строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

**Сюжетно-ролевая игра "Строим дом"**

*Цель:* 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 словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».  
*Оборудование:* крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.  
*Возраст:*3–7 лет.  
*Ход игры:* 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 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.

**Сюжетно - ролевая игра "Зоопарк"**

*Цель:* расширить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспитывать любовь, гуманное отношение к животным, расширить словарный запас детей.  
Оборудование: игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала), билеты, деньги, касса.  
*Возраст:* 4–5 лет.  
*Ход игры:* воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

**Сюжетно - ролевая игра "Детский сад"**

*Цель:* расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.  
Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.  
*Возраст:* 4–5 лет.  
*Ход игры:* воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.

**Сюжетно - ролевая игра "Парикмахерская"**

*Цель:*познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.  
*Оборудование:* халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера - расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен и т. д.  
*Возраст:* 4–5 лет.  
*Ход игры:* стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем  
Парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

**Сюжетно - ролевая игра "В библиотеке"**

*Цель:* расширить кругозор детей, научить детей правильно пользоваться услугами библиотеки, применять знания литературных произведений, ранее полученных на занятиях, закрепить знания о профессии библиотекаря, воспитать уважение к труду библиотекаря и бережное отношение к книге, расширить словарный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».  
*Оборудование:* книги, знакомые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.  
*Возраст:* 5–6 лет.   
*Ход игры:* воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на  
несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть повнимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. Некоторые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмотреть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.

**Сюжетно - ролевая игра "Космонавты"**

*Цель:*расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку, расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».  
*Оборудование:* космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.  
*Возраст:* 5–6 лет.  
*Ход игры:* воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает 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. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

**Сюжетно - ролевая игра "Семья"**

*Цель:* формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.  
*Оборудование:* все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т. д.  
*Возраст:* 5–6 лет.  
*Ход игры:* воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут об устроении праздника. Одни Члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу. В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между Членами семьи, вовремя помогать им.

**Сюжетно - ролевая игра "В кафе"**

*Цель:* учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта.  
*Оборудование:* необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.  
*Возраст:* 5–6 лет.  
*Ход игры:* в гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригласить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

**Сюжетно - ролевая игра "Кругосветное путешествие"**

*Цель:*расширять кругозор детей, закреплять знания о частях света, разных стран, воспитывать желание путешествовать, дружеские взаимоотношения, расширить словарный запас детей: «капитан», «путешествие вокруг света», «Азия», «Индия», «Европа», «Тихий океан».  
*Оборудование:* корабль, сделанный из строительного материала, штурвал, бинокль, карта мира.  
*Возраст:* 6–7 лет.  
*Ход игры:* 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 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.

**Сюжетно - ролевая игра "На дорогах города"**

*Цель:* закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.  
*Оборудование:* игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.  
*Возраст:* 5–7 лет.  
*Ход игры:* 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 – 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.

**Сюжетно - ролевая игра "Правила движения"**

*Цель:*продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».  
*Оборудование:* игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД - милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.  
*Возраст:* 6–7 лет.  
*Ход игры:* 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 не нарушать правила дорожного движения.

**Сюжетно - ролевая игра "Мы – спортсмены"**

*Цель:* дать детям знания о необходимости занятий спортом, совершенствовать спортивные навыки – ходьбу, бег, метание, лазание. Развивать физические качества: быстроту, ловкость, координацию движений, глазомер, ориентировку в пространстве.  
*Оборудование:* медали победителям, рекламный щит для демонстрации количества заработанных баллов, спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, канат, лесенки, скамейки и т. д.  
*Возраст:* 6–7 лет.  
*Ход игры:* воспитатель предлагает детям провести соревнование по разным видам спорта. По желанию детей выбирают судей, организаторов соревнования. Остальные дети – спортсмены. Каждый самостоятельно выбирает вид спорта, в котором будет состязаться с соперниками. Судьи присуждают баллы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.

**Сюжетно - ролевая игра "На станции технического обслуживания автомобилей"**

*Цель:* расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.   
*Оборудование:*строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей.  
*Возраст:* 6–7 лет.  
*Ход игры:* 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 знакомят с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов и т. д.).

**Сюжетно - ролевая игра "Пограничники"**

*Цель:* продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».  
*Оборудование:*граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки.  
*Возраст:* 6–7 лет.  
*Ход игры:* 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, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

**Сюжетно - ролевая игра "Школа"**

*Цель:* уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, воспитать желание учиться в школе, уважение к труду словарный запас детей: «школьные принадлежности», «портфель», «пенал», «ученики» и т. д.  
*Оборудование:*ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.  
*Возраст:*6–7 лет.  
*Ход игры:* воспитатель предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом уроке другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.

**Сюжетно - ролевая игра "Космическое приключение"**

*Цель:* научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».  
*Оборудование:* космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.  
*Возраст:* 6–7 лет.   
*Ход игры:* ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

**Сюжетно - ролевая игра "Мы – военные разведчики"**

*Цель:* развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».  
*Оборудование:*элементы военной одежды для детей, оружие.  
*Возраст:*6–7 лет.  
*Ход игры:* воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.

**«Картотека сюжетно - ролевых игр в средней группе»**

**«Семья»**

**Программное содержание:** Закреплять представления детей о семье, об обязанностях членов семьи. Развивать интерес к игре. Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет. Побуждать детей к творческому воспроизведению в игре быта семьи. Учить действовать в воображаемых ситуациях, использовать различные предметы – заместители. Воспитывать любовь и уважение к членам семьи и их труду.  
**Игровой материал:** Мебель, посуда, атрибуты для оборудования домика, «детского сада», крупный конструктор, игрушечная машина, кукла – младенец,  игрушечная коляска, сумки, различные предметы – заместители.  
**Предварительная работа:** Беседы: «Моя семья», «Как я маме помогаю», «Кто, кем работает?» «Чем мы занимаемся дома?» Рассматривание сюжетных картинок, фотографий по теме. Чтение художественной литературы: Н.Забила «Ясочкин садик», А.Барто «Машенька», Б.Заходер «Строители», «Шофёр», Д.Габе из серии «Моя семья»: «Мама», «Братик», «Работа», Е.Яниковская «Я хожу в детский сад», А.Кардашова «Большая стирка».  
**Игровые роли:** мама, папа, бабушка, дедушка, старшая дочка, дети-дошколята, кукла – младенец.  
**Разыгрываются сюжеты:**   
«Утро в семье»  
«Обед в семье»   
«Стройка»  
«Папа – хороший хозяин»  
«У нас в семье – младенец»  
«Вечер в семье»  
«Мама укладывает детей спать»  
«Выходной день в семье»  
«В семье заболел ребенок»  
«Помогаем маме стирать белье»  
«Большая уборка дома»  
«К нам пришли гости»  
«Переезд на новую квартиру»  
«Праздник в семье: мамин день, Новый год, день рождения»  
**Игровые действия:**  
*Мама-воспитатель* собирается и идёт на работу; готовит всё необходимое для занятий с детьми; принимает детей, занимается с ними; играет, гуляет, рисует, учит т т.д.; отдаёт детей родителям, убирает рабочее место; возвращается с работы домой; отдыхает, общается со своими детьми и мужем; помогает бабушке, укладывает детей спать.  
*Мама-домохозяйка* собирает и провожает дочку в детский сад, мужа на работу; ухаживает за младшим ребёнком (кукла), гуляет с ним, убирает в доме, готовит еду; встречает ребёнка из детского сада, мужа с работы; кормит их, общается, укладывает детей спать.  
*Папа-строитель* собирается на работу, отводит ребёнка в детский сад, идёт на работу; строит дома, мосты; возвращается с работы, забирает ребёнка из детского сада, возвращаются домой; помогает жене по дому, играет с детьми, общается.  
*Папа-водитель*собирается на работу, отводит ребёнка в детский сад, идёт на работу; подвозит грузы (кирпичи) на стройку, разгружает их, едет за новыми; забирает ребёнка из детского сада, возвращается домой; помогает жене по дому; приглашает соседей в гости на чай; провожает соседей; общается с детьми, играет с ними, укладывает их спать.  
*Бабушка*собирает и провожает внуков в детский сад и школу; убирает в доме; обращается за помощью к старшей внучке; забирает из детский сад внучку, интересуется у воспитателя о ее поведении; готовит обед, печёт пирог; спрашивает у членов семьи как прошёл рабочий день; предлагает пригласить на чай (ужин) соседей, угощает всех пирогом; играет с внуками; даёт советы.  
*Дедушка*помогает бабушке, папе, читает газеты, журналы; играет с внуками, общается с соседями.  
*Старшая дочка* помогает бабушке готовить еду, мыть посуду, убирать в доме, гладить бельё; играет и гуляет с младшей сестрой, общается.  
*Дети-дошкольники* встают, собираются и идут в детский сад; в детском саду занимаются: играют, рисуют, гуляют; возвращаются с детского сада, играют, помогают родителям, укладываются спать.

**«Детский сад»**

**Программное содержание:**Расширить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада. Вызвать у детей желание подражать действиям взрослых. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре между детьми.  
**Игровой материал:**Куклы с набором одежды, мебель, посуда, мелкие игрушки, швабры,, ведра, тряпочки, передники, халаты, стиральная машина, тазик, подставка для сушки белья, гладильная доска, утюги, плита, набор посуды для повара, продукты, пылесос, музыкальные инструменты.  
**Предварительная работа:**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 работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Экскурсия в прачечную. Организация труда детей — стирка кукольного белья, платочков.  
**Игровые роли:**Врач, медицинская сестра, воспитатель, музыкальный работник, физкультурный руководитель, няня, повар, прачка.  
**Разыгрываются сюжеты:**  
«Утренний прием»  
«Наши занятия»  
«Зарядка в детском саду»  
«Работа няни - завтрак»  
«Работа няни - уборка группы»  
«На прогулке»  
«На музыкальном занятии»  
«На физкультурном занятии»  
«Осмотр врача»  
«Обед в д/саду»   
«Работа повара в детском саду»   
«Работа в прачечной детского сада»  
**Игровые действия:**  
*Воспитатель*принимает детей, беседует с родителями, играет с детьми, проводит занятия.  
*Физ.рук* проводит утреннюю зарядку, физкультуру.  
*Младший воспитатель* следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду…   
*Муз. руководитель*проводит муз. занятие.   
*Врач* осматривает детей, слушает, делает назначения.   
*Медсестра* измеряет температуру, рост, взвешивает, делает прививки, проверяет чистоту групп, кухни.   
*Повар*готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.*Прачка* стирает  белье, сушит, гладит, аккуратно складывает, выдает чистое няне.

**«Поликлиника»**

**Программное содержание:**Вызвать у детей интерес к профессии врача. Формировать умение творчески развивать сюжет игры.  Закрепить названия медицинских инструментов: фонендоскоп, шприц, шпатель. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.  
**Словарная работа:** фонендоскоп, шпатель, прививка, витамины.  
**Игровой материал:**халат и шапочка врача, халаты и шапочки для медсестёр, медицинские инструменты (градусник, шприц, шпатель) бинт, зелёнка, вата, горчичники, карточки пациентов, витамины.   
**Предварительная работа:** Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача. Чтение художественной литературы: Я. Райнис «Кукла заболела», В. Берестов «Больная кукла». А. Барто «Мы с Тамарой», П. Образцов «Лечу куклу», А. Кардашова «Наш доктор». Инсценировка «Звери болеют». Рассматривание альбома «Мы играем во «врача». Изготовление атрибутов для игры. Беседы с детьми «Нас лечат врач и медсестра», «Как нужно вести себя в кабинете у врача?»  
**Игровые роли:**Врач, медсестра, больной.  
**Разыгрывают сюжеты:**   
«На приеме у врача»,   
«Вызов врача домой»  
«Поранили пальчик»  
«Болит горлышко»  
«Ставим укольчик»  
«Делаем прививку»  
**Игровые действия:**  
*Врач* принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает, смотрит горло, делает назначение.  
 *Медсестра* делает уколы, дает лекарство, витамины, ставит горчичники, смазывает ранки, забинтовывает.  
*Больной* приходит на приём к врачу, рассказывает, что его беспокоит, выполняет рекомендации врача.

**«Я – водитель»**

**Программное содержание:** Расширять у детей представления о профессии шофера, автомеханика. Развивать умение строить ролевой диалог, использовать ролевую речь, творчество в игре, используя реальные предметы для создания игровой обстановки. Воспитывать доброжелательность, готовность прийти на помощь. Воспитывать культуру поведения в транспорте.   
**Словарные слова:** бензозаправочная колонка, бензин, канистра, заправщик, кондуктор, механик, жезл, инспектор, права.  
**Игровой материал:** инструменты для ремонта машин, бензозаправочная колонка, строительный материал, руль, канистра, шланг для имитации заправки машины бензином, ведерко с тряпкой, билеты, деньги, сумка для кондуктора, светофор, жезл, фуражка инспектора ГИБДД, документы водителя (права).  
**Предварительная работа:** Экскурсия к автобусной остановке, наблюдение за автобусом, такси и работой шофера. Познакомить с простыми жестами регулирования: «остановиться», «приготовится», «проезд разрешен». Подвижной игры: «Пешеходы и такси», «Светофор». Чтение и рассматривание иллюстраций по теме «Шоферы». Д/и «Внимательный водитель», «Узнай машину», «Почини машину». Чтение: В. Сутеев «Разные колеса», 3. Александрова «Грузовик», A. Кардашов «Дождевой автомобиль» Э. Мотковская «Я автомобиль» B. Степанов «Шофер», «Водитель автобуса», Б. Житков «Светофор», Н. Калинина «Как ребята переходили улицу», Н. Павлова «На машине».  
**Игровые роли:**Водитель такси, водитель автобуса, кондуктор, пассажиры, водитель грузовой машины, механик, заправщик, полицейский (инспектор ГИБДД).   
**Разыгрываются сюжеты:**  
«Строим автобус»   
«Учимся водить автобус»   
«Автобус везет пассажиров»  
«Ремонт машин»  
«Заправляю машину»   
«Мойка машин»  
«Грузовая машина везет мебель в новый дом»  
«Грузовик возит грузы (кирпичи, песок, снег)»  
«Продуктовая машина везет продукты (в магазин, в детский сад, в больницу)»  
«Везу пассажиров на вокзал»  
«Я поеду в гараж»  
«Едем в детский сад»   
«Катаемся по городу»   
«Едем в гости»  
«Поездка на дачу»  
**Игровые действия:**  
*Водитель такси* доставляет пассажиров до места, берет деньги за проезд, заботиться о пассажирах, помогает положить багаж.  
*Водитель грузовой машины*  нагружает и выгружать грузы.  
*Водитель автобуса* управляет автобусом, вращает руль, подаёт сигнал, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их.  
*Кондуктор*продает билеты, проверяет проездные билеты, следит за порядком в салоне автобуса, отвечает пассажирам на вопросы, где удобнее им выйти.   
*Пассажиры*садятся в автобус, покупают билеты, выходят на остановках, уступают места старшим, пассажирам с детьми, помогают им выйти из автобуса, соблюдают правила поведения в общественном транспорте, общаются; готовятся к дальней поездке – собирают вещи, воду, продукты в дорогу; наряжаются, причесываются, если едут в гости, в театр.   
*Механик* производит ремонтные работы, проверяет состояние машины перед поездкой, моет машину из шланга – вытирает.  
*Заправщик* вставляет шланг, заливает бензин, берет деньги.  
*Полицейский* *(инспектор ГИБДД)* – регулирует движение, проверяет документы, следит за соблюдением правил дорожного движения.

**«Парикмахерская»**

**Программное содержание:** Познакомить со спецификой работы мужского и женского парикмахера. Формировать представление детей о том, как женщины ухаживают за ногтями Учить выполнять несколько последовательных действий, направленных на выполнение его обязанностей. Развивать умение вступать в ролевое взаимодействие, строить ролевой диалог. Воспитывать культуру общения с «клиентами»   
**Словарные слова:** мастер, фен, фартук, пелеринка, бритва, маникюр.  
**Игровой материал:** Зеркало, тумбочка для хранения атрибутов, разные расчески, флаконы, бигуди, лак для волос, ножницы, фен, пелерина, фартук для парикмахера, маникюрши, уборщицы, заколки, резиночки, банты, полотенце, журналы с образцами причесок, бритва, машинка для стрижки волос, полотенца, деньги, швабра, ведра, тряпочки для пыли, для пола, лак для ногтей, пилочка, баночки от крем.  
**Предварительная работа:** Беседа «Зачем нужны парикмахерские». Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Чтение  рассказов Б. Житкова «Что я видел», С. Михалкова «В парикмахерской». Экскурсия в парикмахерскую. Рассматривание предметов, необходимых для работы парикмахера. Дидактическая игры «Красивые прически для кукол», «Поучимся завязывать бантики», «Подбери бант для куклы», «Чудо-фен». Рассмотреть предметы для бритья. Изготовление с детьми атрибутов к игре (фартуки, пелеринка, полотенца, пилочки, чеки, деньги и др.). Изготовление альбома «Модели причесок».  
**Игровые роли:**Парикмахеры – дамский мастер и мужской мастер, мастер по маникюру, уборщица, клиенты (посетители): мамы, папы, их дети.   
**Разыгрываются сюжеты:**  
«Мама ведет дочку в парикмахерскую»  
«Папа ведет сына в парикмахерскую»  
«Сделаем куклам красивые прически»  
«Едем на автобусе в парикмахерскую»  
«Делаем прически к празднику»  
«Приведем себя в порядок»  
«В мужском зале»  
«Покупка товаров для парикмахерской»  
«Приглашаем парикмахера в детский сад»  
**Игровые действия:**  
*Парикмахер женского зала*надевает на клиента пелеринку, красит волосы, моет голову, вытирает полотенцем, стрижет, отряхивает состриженные пряди с пелеринки, накручивает на бигуди, сушит волосы  феном, покрывает лаком, плетет косички, закалывает заколки, дает рекомендации по уходу за волосами.  
*Парикмахер мужского зала*  бреет, моет голову, сушит волосы  феном делает стрижки, причесывает клиентов, придет форму бороде, усам, предлагает посмотреть в зеркало, освежает одеколоном.  
*Мастер по маникюру* подпиливает ногти,окрашивает их лаком, накладывает крем на руки.  
*Клиенты* вежливо здороваются, ожидающие очереди – рассматривают альбомы с иллюстрациями разных причесок, читают журналы, могут пить кофе в кафе; просят сделать стрижку, маникюр; советуются, платят деньги, благодарят за услуги.   
*Уборщица* подметает, протирает пыль, моет пол, меняет использованные полотенца.

**«Магазин – Супермаркет»**

**Программное содержание:** Формировать представления детей о работе людей в магазине, разнообразии магазинов и их назначении. Учить выполнять различные роли в соответствии с сюжетом игры. Развивать наглядно-действенное мышление, коммуникативные навыки. Воспитывать доброжелательность, умение считаться с интересами и мнением партнеров по игре.  
**Словарные слова:**витрина,кассир, кондитерская.  
**Игровой материал:** витрина, весы, касса, сумочки и корзинки для покупателей, форма продавца, деньги, кошельки, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.  
«Продуктовый магазин»: муляжи овощей и фруктов, разные выпечки из соленого теста, муляжи шоколадок, конфет, печенье, торта, пирожных, коробки из под чая, сока, напитков, колбасы, рыбы, упаковки из под молока, стаканчики для сметаны, баночки от йогуртов и т.п.  
**Предварительная работа:**   
Беседы с детьми «Какие магазины бывают и что в них можно купить?» «Кто работает в магазине?», «Правила работы с кассой». Д/и «Магазин», «Овощи», «Кому что?». Чтение стихотворения О. Емельяновой «Магазин игрушек». Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» Изготовление из соленого теста баранок, булочек, печенья, приготовить конфеты.  
**Игровые роли:**Продавец, покупатель, кассир, директор магазина, шофер.  
**Разыгрываются сюжеты:**  
«Булочная-кондитерская (хлебный отдел, магазин)»  
«Овощной магазин (отдел)»  
«Мясной, колбасный магазин (отдел)»  
«Рыбный магазин (отдел)»  
«Молочный магазин (отдел)»  
«Продуктовый магазин»  
«Магазин музыкальных инструментов»  
«Книжный магазин»   
**Игровые действия:**  
*Продавец*одевает форму, предлагает товар, взвешивает, упаковывает, раскладывают товар на полках (оформляет витрину).  
*Директор магазина* организует работу сотрудников магазина, делает заявки на получение товаров, обращает внимание на правильность работы продавца и кассира, следит за порядком в магазине.  
*Покупатели* приходят за покупками, выбирают товар, узнает цену, советуются с продавцами,  соблюдают правила поведения в общественном месте, устанавливают очередь в кассе, оплачивают покупку в кассе, получают чек.  
*Кассир* получает деньги, пробивает чек, выдаёт чек, сдаёт покупателю сдачу.   
*Шофер* доставляет определённое количество разнообразных товаров, получают заявки на получение товаров от директора магазина, выгружает привезённый товар.

**«Зоопарк»**

**Программное содержание:** Обогатить знания детей о диких животных, об их внешнем виде, повадках, питании. Расширить представления детей об обязанностях сотрудников зоопарка. Формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры используя строительный напольный материал, разнообразно действовать с ним. Развивать речь, обогащать словарный запас. Воспитывать доброе, заботливое отношение к животным.   
**Словарные слова:**ветеринар, экскурсовод, вольер (клетка).  
**Игровой материал:**Табличка «Зоопарк», строительный материал (крупный, мелкий), грузовая машина с клеткой, игрушки животных, тарелочки для продуктов питания, муляжи продуктов питания, метёлочки, совочки, ведёрки, тряпочки, фартук с нарукавниками для рабочих, билеты, деньги, касса, белый халат для ветеринара, градусник, фонендоскоп, аптечка.  
**Предварительная работа:** Рассказ о посещение зоопарка. Беседы о животных с использованием иллюстраций о зоопарке. Беседа «Правила поведения в зоопарке». Отгадывание загадок о животных, Чтение стихотворений С.Я. Маршака «Детки в клетке, «Где обедал воробей?», В. Маяковского «Что ни страница, то слон, то львица». Изготовление альбома «Зоопарк». Рисование и лепка животных. Дидактические игры: «Животные и их детеныши», «Загадки о животных», «Кто где живет? », «Животные жарких стран», «Животные Севера».  
**Игровые роли:**Директор зоопарка, экскурсовод, рабочие зоопарка (служители), врач (ветеринар), кассир, строитель, посетители.  
**Разыгрываются сюжеты:**  
«Строим клетки для зверей»  
«К нам едет зоопарк»  
«Экскурсия по зоопарку»   
«Мы едем в зоопарк»  
«Покупка продуктов для животных»  
«Кормление животных»  
«Уборка вольеров (клеток)»  
«Лечение животных»  
**Игровые действия:**  
*Директор зоопарка* руководит работой зоопарка.  
*Экскурсовод* проводит экскурсии, рассказывает о животных, чем питаются, где они живут, их внешнем виде, как надо обращаться с животными, говорит о мерах безопасности как ухаживать за ними.  
*Рабочие зоопарка (служители*) получает продукты питания для животных, готовят специальные корма для животных, кормят их, убирают клетки и вольеры, моют своих питомцев, заботятся о них.   
*Врач (ветеринар)* проводит осмотр животного, измеряет температуру, делает прививки, лечит обитателей зоопарка, ставит уколы, дает витамины.  
*Кассир*продаёт билеты на посещение зоопарка и на экскурсии.  
*Строитель* строит вольер для животного.  
*Посетители*покупают билеты в кассе и идут в зоопарк, рассматривают животных.

**«Моряки-рыбаки»**

**Программное содержание:** Учить детей брать на себя и обыгрывать роли капитана, рулевого, матросов, повара-кока, моряков-рыбаков. Продолжать учить использовать предметы-заменители, четко выполнять цепочку игровых действий. Активизировать речь детей. Воспитывать дружеские взаимоотношения, чувство коллективизма.   
**Словарная работа:** Кок, якорь, штурвал.   
**Игровой материал:**крупныйстроительный материал, фуражка капитана, бескозырки, гюйс-воротники, спасательный круг, медицинский халат, медицинские инструменты, якорь, штурвал, бинокли, ведро, швабра, костюм для повара-кока, посуда для столовой, игрушечные рыбки, сети, ящик для рыбы, деньги.  
**Предварительная работа:** Чтение художественной литературы о рыбной ловле, кораблях, моряках. Просмотр фотографий, картин о море, моряках, кораблях. Беседа «Кто работает на корабле». Рисование и лепка рыбок.  
**Игровые роли:**Капитан, рыбаки, врач, повар (кок), водитель.  
**Разыгрываются сюжеты:**  
«Строим корабль»  
«Моряки плывут на корабле по морю»  
«Моряки ловят рыбу, работают рыболовами»  
«Моряки проверяют здоровье у корабельного доктора»  
«Моряки плывут по морю, ловят рыбу, обедают»  
«Моряки выходят на берег и идут в парикмахерскую»  
«Моряки привозят улов на берег, сдают рыбу в магазин»  
«Моряки приплывают в большой город и идут в «Зоопарк»  
«Моряки вернулись с плавания и отправились в магазин»  
**Игровые действия:**  
*Капитан* ведёт судно, крутит штурвал, смотрит в бинокль, даёт команду отчалить, бросить якорь, ловить рыбу, контролирует работу рыбаков, даёт команду причалить к берегу.  
*Моряки-рыбаки*выполняют приказы, моют палубу, раскручивают сеть, бросают в море, ловят рыбу, раскладывают в ящики.  
*Врач*осматривает моряков перед плаванием, разрешает отправиться в море, лечит заболевших на корабле.  
*Повар (кок)* готовит еду, кормит моряков.  
*Водитель* подъезжает к кораблю, проверяет качество рыбы, покупает у рыбаков рыбу, загружает её в машину и отвозит в магазин.

**«Почта»**

**Программное содержание:** Формировать у детей представления о труде работников почты. Расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции. Развивать воображение, мышление, речь. Воспитывать самостоятельность, ответственность, желание приносить  пользу   окружающим.     
**Словарная работа:**печать, посылка, почтальон, сортировщик, приемщик.  
**Игровой материал:**столик для отправки и получения посылок, почтовый ящик, сумка почтальона, конверты с бумагой, марки, открытки, коробки для посылок,  детские журналы и газеты, атрибуты к персонажу «голубь»,  деньги, кошельки, печать, машина.  
**Предварительная работа:** Экскурсия на почту, наблюдение за приемом корреспонденции, отправлением почты. Беседы о разных видах связи: почта, телеграф, телефон, интернет, радио. Просмотр м/ф «Каникулы в Простоквашино», «Зима в Простоквашино», «Снеговик-почтовик». Чтение С. Я. Маршак «Почта», Ю. Кушан «Почтовая история». Изготовление печати-штампа, конвертов, открыток, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др. Коллекционирование открыток, журналов, календариков. Дидактические игры «Отправь письмо», «Путешествие письма», «Что нужно для работы почтальона»,  «Как отправить посылку». Слушание «Песенки почтальона» Б. Савельев.    
**Игровые роли:**Почтальон, сортировщик, приемщик, шофер, посетители.   
**Разыгрываются сюжеты:**  
«Пришло письмо, открытка»  
**«**Почтовый голубь принес письмо»   
«Отправить поздравительную открытку»   
«Покупка журнала на почте»   
«Отправить посылку своей бабушке»  
«Посылка от сказочного героя»  
«Шофер везет почту»   
**Игровые действия:**  
*Почтальон*берет на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по адресам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик.  
*Посетитель* отправляет письма, открытки, посылки, упаковывает их; покупает конверты, газеты, журналы, открытки; соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь; получает письма, газеты, журналы, открытки, посылки.   
*Приемщик* обслуживает посетителей; принимает посылки; продает газеты, журналы.  
*Сортировщик*сортирует письма, газеты, журналы, посылки, ставит на них печать; объясняет шоферу куда ехать (на железную дорогу, в аэропорт…).  
*Шофер*вынимает из почтового ящик письма и открытки; подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки, письма; привозит посылки; доставляет письма и посылки на почтовых машинах до поездов, самолётов, и теплоходов