

## **Игровые практики формирования поведения и отношения.**

### **Сюжетно - ролевая игра «Ателье. Дом мод».**

**Возрастная адресованность:** старший дошкольный возраст (5 -7 лет).

**Предполагаемое количество участников:** приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

**Материал, оборудование:** строительный материал, швейные машинки, журнал мод, швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.), бланки заказов, линейка, блокнот, зеркало, предметы - заместители.

**Ход игры /правила/ игровые действия/ руководство:** подготовку к игре воспитателю следует начать с беседы «Ателье, его функции и сотрудники». Во время беседы воспитателю надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать, выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха стачала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке). При этом воспитателю нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщица, и портные - все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую, красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны).

Результаты беседы надо закрепить показом иллюстраций: как снимают мерку, кроют материю, примеряют заказчику то, что шьют, как шьют. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, что сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Воспитатель дает ребятам возможность рассказать, кому и как сшили или купили новую одежду.

**Примерные игровые действия:**

- выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;
- закройщица снимают мерки, делают выкройку;
- приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа;
- выполняет заказ, проводит примерку изделия;
- заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении;
- кассир получает деньги за выполненный заказ.

Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей, а сам берет на себя все остальные роли, чтобы, познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков.

Для игры воспитатель и дети изготавливают картонные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав, детям картонных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в детский сад, ни в школу, ни в кино». Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить

платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо – купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани.

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая, небольшим рулонами ткань. Покупателей встречает продавец (воспитатель), который, спрашивает у каждого из них, какую ткань тот хочет купить; что думает из нее шить, и предлагает подходящую, для этой цели. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань, покупаю для брюк, то измерение следует производить от талии до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона ткань, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу, и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее воспитателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица. С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.

Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».

На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.

В последующих играх воспитатель предоставляет детям самостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспитателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Воспитателю надо показать детям, как действовать воображаемой

иглой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы. При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.

Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.

**Источник:** Н.А.Виноградова. Сюжетно - ролевые игры старших дошкольников [Текст] / Н. А. Виноградова, Н. В. Позднякова.– М.: Айрис-пресс, 2009.- С. 51 - 52.

### **Игровые практики формирования поведения и отношения.**

#### **Сюжетно - ролевая игра «Космос».**

**Возрастная адресованность:** старший дошкольный возраст (5 -7 лет).

**Предполагаемое количество участников:** главный конструктор, космонавты, бортинженер, инструктор по полёту, инопланетяне, родственники, специалист по приготовлению еды.

**Материал, оборудование:** трафареты, линейки, карандаши, бумага, скафандры, ракета, крупный строительный материал для создания космодрома, техническая аппаратура (рации, компьютеры, телефоны, пульта и т. д.), космическая еда в тубиках и пакетах, карта звёздного неба, планет, предметы - заместители по желанию детей.

**Подготовка к игре:** чтение рассказ В.Бороздина «Первый в космосе». Рассмотрение изображений планет, созвездий, макета Солнечной системы, иллюстраций и книг по теме «Космос». Презентация «Этот удивительный космос». Конструирование: «Космические корабли», «Космодром». Игры - занятия: «Строим ракету для полета на Марс», «Привет из космоса», «Мы летим!», «Встреча с инопланетянами».

**Ход игры /правила/ игровые действия/ руководство:** с целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на тему «Космос». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Далее воспитатель предлагает ребятам соорудить космодром, космические корабли, используя строительный материал. Во время постройки учит детей договариваться о совместных действиях, составлять предварительный план конструкции, доводить работу до конца.

После этого воспитатель совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Строим ракету для полета на Марс», «Привет из космоса», «Мы летим!», «Встреча с инопланетянами».и т. д.

Игра «Строим ракету для полета на Марс» должна научить детей распределять роли, планировать игру, играть самостоятельно.

Игра «Встреча с инопланетянами» должна научить детей, как правильно вступить во взаимодействие, познакомиться, соблюдая дистанцию, моральные нормы, вручить подарок.

Игра «Привет из космоса» не только способствует выстраиванию доброжелательных, «продуктивных» взаимодействий, но и воспитывает «заботу» о близких.

**Источник:** Т.С.Дисненко. Сюжетно – ролевая игра «Космос» (старшая и подготовительная к школе группа) [Электронный ресурс] / Дисненко Т. С. – Режим доступа: <http://www.moi-detsad.ru/zanatia/zanatia4869.html>, свободный. – Загл. с экрана.

### **Игровые практики формирования поведения и отношения.**

#### **Сюжетно - ролевая игра «Банк».**

**Возрастная адресованность:** старший дошкольный возраст (5 -7 лет).

**Предполагаемое количество участников:** менеджер, банкир, помощники банкира, бизнесмен, кассир, охранник, клиенты.

**Материал, оборудование:** деньги (используются ксерокопии настоящих купюр), кассовый аппарат, паспорта, терминалы (сделанные из картона).

**Ход игры /правила/ игровые действия/ руководство:** подготовку к игре воспитатель начинает с беседы, в которой сообщает, что сотрудники банка должны быть вежливы по отношению к клиентам, предупредительны, употребляли вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «здравствуйте», «до свидания».

В основу сюжета игры легла деятельность банка как учреждения, выдающего денежные кредиты для организации собственного дела (бизнеса) детьми. В игру вводятся деньги (используются ксерокопии настоящих купюр) как универсальное средство обмена между детьми, источник получения дохода (прибыли).

Банк и деньги по ходу игры выполняют две основные функции:

- запускают игру и познавательную активность вначале (начальная цель);
- являются средством развития игрового сюжета по ходу игры (конечная цель).

Детям дается установка: «Все желающие открыть собственное дело (бизнес) могут получить в банке денежный кредит. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вам интересно заниматься? Полученными деньгами вы распоряжаетесь, как хотите: можете заработать еще больше, можете тратить на что-нибудь, но в конце игры вы должны вернуть деньги банку».

У каждого ребенка заранее приготовлен паспорт. Банк объявляет, что все желающие могут получить денежный кредит. Банкир обговаривает с каждым ребенком, какое дело он хочет открыть, почему, сколько денег ему для этого нужно; договариваются, какую сумму нужно будет вернуть в конце игры в банк. Каждый клиент банка предъявляет паспорт, подписывает договор, ставится печать. Кассир выдает деньги. Охранник следит за порядком.

После получения денег дети открывают свое собственное дело. Воспитатель предлагает определенный набор игрового материала, из которого каждый ребенок выбирает все, что ему нужно для игры. Затем дети сами создают свое игровое пространство (открывают магазин, кафе, больницу, ветеринарную лечебницу и т.д.). Далее разворачивается свободный сюжет игры по собственному замыслу, где они используют все доступные им игровые средства.

Воспитатель наблюдает за игрой: отслеживает тематику, линию развития сюжета, разнообразие игровых действий, умение использовать игровые среду и материал, а также умение детей вступать во взаимоотношения друг с другом, решать возникающие проблемы, конфликты, действовать в ситуациях затруднения.

**Источник:** Л.А.Пенькова. Развитие игровой активности дошкольников [Текст] / Л. А. Пенькова [и др.]. - М.: ТЦ Сфера, 2010. - С. 34 - 41.

### **Игровые практики формирования поведения и отношения.**

**Сюжетно - ролевая игра «Детективное агентство».**

**Возрастная адресованность:** старший дошкольный возраст (5 -7 лет).

#### **Предполагаемое количество участников:**

Главные: детектив - принимает заказ клиента: собирает информацию, улики, ведёт розыскную деятельность (наблюдения, беседы со свидетелями, поиск информации в сети интернет), информирует клиента о результатах своего расследования. Помощники детектива - собирает информацию, улики, ведёт розыскную деятельность (наблюдения, беседы со свидетелями, поиск информации в сети интернет). Эксперт-криминалист - выезд на место случившегося происшествия, участие в осмотре, изымание улик: следов обуви, отпечатков пальцев, предметов, которые могут оказаться важными вещественными доказательствами. Свидетели - дают показания. Клиент - обращается в детективное агентство за помощью, подписывает договор.

Второстепенные  
Полицейский - содействует в задержании преступника.  
Уборщица - моет кабинет, поливает цветы, выносит мусор, проветривает кабинет.  
Шофёр - возит специалистов детективного агентства.

**Материал, оборудование:** подслушивающее устройство, компас, декодирующая карта, фонарик - ручка, бинокль, секретное досье, лупа, усы для маскировки, зеркальные очки, ручка-фонарик, невидимый и проявляющий маркеры, чемоданчик для детектива, энциклопедии, глобус, телефон, компьютер, различные виды конструктора, набор диких животных, билеты, посуда для кормления животных, модули, аптечка, инструменты для ремонта корабля, посуда, еда, колпак для кока, штурвал, бескозырки, компас, спасательные круги, фуражка.

#### **Ход игры /правила/ игровые действия/ руководство:**

Варианты начала игры:

1 вариант. Воспитатель принимает на себя роль директора зоопарка, который обращается к детям за помощью в розыске пропавшего животного.

В игровом городке открывается детективное агентство, которое начинает вести расследование данного происшествия.

2 вариант. Объявить, что в зоопарке пропало редкое животное. В игровом городке открывается детективное агентство, которое начинает вести расследование происшествия.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры: - приход сотрудников вневедомственной охраны с требованием установить сигнализацию, видеокамеры.

2. Советы: открыть на местном телеканале студию «Происшествия в нашем городе».

3. Проблемные ситуации: - Пропали улики. Что делать? (Попытаться найти пропавшие улики; сбор новых улик). - Сломался автомобиль во время слежки. Что делать? (Водитель ремонтирует автомобиль, а детектив вызывает или останавливает проезжавшую мимо машину). - Во время передачи важной информации по телефону своему помощнику у детектива сломался телефон. Что делать? (предъявив удостоверение, попросить телефон у прохожего). - Во время слежки помощник детектива подвернул ногу. Что делать? (Сообщить напарнику о случившемся, чтобы он продолжил слежку, и обратиться к врачу).

Окончание игры:

1 вариант. Удачно проведено расследование, животное возвращено в зоопарк.

2 вариант. Преступник осознал свою вину и вернул животное в зоопарк.

Анализ игры: - интервьюирование клиента: почему он обратился именно в это агентство; что понравилось, а что нет; - вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что надо сделать по-другому.

**Источник:** Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально - коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. - 80 с.

**Игровые практики формирования поведения и отношения.**

**Сюжетно - ролевая игра «Фармсервис».**

**Возрастная адресованность:** старший дошкольный возраст (5 -7 лет).

**Предполагаемое количество участников:**

Главные: провизор-аптекарь - принимает рецепт и заказ от покупателей, даёт справку о дозе приёма того или иного лекарства; упаковывает лекарства, выдаёт лекарства по рецепту. Фармацевт (кассир) - изготавливает лекарство, упаковывает изготовленные лекарства в пакетики, пузырьки, подписывает упакованные лекарства, получает деньги от

покупателя, выдаёт чек. Покупатель - покупает лекарство, расплачивается, просит дать справку о применении того или иного лекарства, показывает рецепт, ждёт пока изготовляют лекарства. Заведующий аптекой - звонит и заказывает новую партию лекарств, выдаёт зарплату, контролирует работу сотрудников.

Второстепенные: шофёр - привозит лекарство. Уборщица - наводит порядок в «Фармсервис».

**Материал, оборудование:** касса, деньги, витрина аптеки с разными лекарствами и предметами ухода за больными, предметами личной гигиены, пузырьки, колбочки, мерные стаканчики, пинцет, пипетка, резиновая груша, воронка, электронные весы, бланки рецептов, штамп или печать, белый халат аптекаря, рецепты - картинки с изображением лекарств, предметов ухода за больным.

**Ход игры /правила/ игровые действия/ руководство:**

1 вариант. Проблемная ситуация. Воспитатель: Сегодня утром, ребята, на мой электронный адрес пришло письмо от доктора Пилюлькина! Это видео письмо адресовано вам. Дети предлагают его посмотреть. Просмотр слайда со звуковым эффектом: Дорогие ребята! Наступила зима и наши малыши простудились. Им нужны лекарства! Но вот беда - я выписываю малышам рецепты, а «Фармсервиса» у нас нет! Их срочно нужно лечить! Помогите! Ваш доктор Пилюлькин. Воспитатель: Ребята, как нам помочь малышам и всем кто простудился зимой? Дети предлагают организовать игру «Фармсервис». Обговаривается плансюжет.

2 вариант. В нашем городе открывается «Фармсервис», в который требуются сотрудники.

3 вариант. Компания «Фармсервис» проводит в январе акцию: при покупке продукции на сумму 1000 рублей - подарочный сертификат в подарок.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры:

- открытие нового отдела в «Фармсервисе»
- отдела косметики (оптики);
- оказание новой услуги населению – заказ лекарства по телефону или через Интернет;
- в «Фармсервисе» нет необходимого перечня лекарств.

2. Предложения:

- предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал, пока посетитель ждет заказ;
- организовать в «Фармсервисе» фитобар.

3. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если ваш заказ привезли не вовремя?
- К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?
- Что делать, если в компании нет нужного лекарства?
- Забыл дома деньги. Что делать? (Позвонить и попросить о помощи близких, друзей, отложить товар.).

- Потеряли рецепт. Что делать? (Сходить на приём к врачу и выписать новый рецепт.)

Окончание игры:

1 вариант. Пришло новое видео письмо от доктора Пилюлькина: Спасибо за помощь. Наши малыши получили лекарства из вашей компании и теперь идут на поправку. Приглашаем вас в Цветочный город на прогулку и отдых после трудового дня. С уважением, доктор Пилюлькин.

2 вариант. В «Фармсервисе» отключили свет, заведующий приносит свои извинения, «Фармсервис» закрывается, посетители расходятся по домам.

3 вариант. Подходит время закрытия «Фармсервиса», посетители расплачиваются и уходят в группу.

Анализ игры: - интервьюирование клиентов: понравилось ли Вам, как обслуживает Вас компания «Фармсервис»? Что бы вы пожелали сотрудникам компании?

**Источник:** Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально - коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. - 80 с.