

**Методические подсказки для педагогов
по осуществлению педагогического
сопровождения игровой деятельности**

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПО ОСУЩЕСТВЛЕНИЮ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ДЕТЕЙ 2-4 ЛЕТ В СЮЖЕТНОЙ И СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Организация предметной среды для сюжетных игр. Предметная среда в группе должна быть организована таким образом, чтобы побуждать детей к игре. В игровой комнате организуется пространство, специально предназначенное для этого. На столике расставляется игрушечная посуда; обустраиваются уголки для приготовления еды, купания и укладывания спать игрушек. В определённых местах размещаются машинки и строительный материал, хранятся наборы игрушек для игры в «больницу», «парикмахерскую», «магазин» и т.д. Игровое пространство должно быть удобным для детей, давать им возможность играть как поодиночке, так и в небольшой группе. Все игрушки должны быть доступны. Детям удобнее всего играть не в жестко ограниченном пространстве: игра - это свободная деятельность, и каждый ребёнок имеет право играть там, где ему нравится. Освоение более широкого пространства даёт возможность варьировать условия игры, открывает простор для детской фантазии. Групповая комната должна быть оснащена разными видами игрушек. Один из них - **реалистические** игрушки, воспроизводящие облик людей, животных, черты реальных предметов, например: куклы с ресницами, закрывающимися глазами и подвижными частями тела; посуда и мебель, включающие подробные составляющие их детали; плита с конфорками и открывающейся духовкой, микроволновая печь, холодильник, пылесос, кухонный комбайн и пр. Другой вид игрушек - **прототипические** - лишь условно воспроизводящие детали предмета, например, кукла с нарисованным лицом или плита, на которой нарисованы конфорки и духовка. Третий вид игрушек - **предметы-заместители**, не имеющие сходства с реальными вещами, но удобные для использования в условном значении. В качестве заместителей могут использоваться палочки, кубики, шарики, колечки от пирамидки, детали конструкторов, камешки, пуговицы, ракушки, скорлупки от грецких орехов, пустые фигурные катушки и пр.

Их лучше хранить в коробке неподалеку от уголка с сюжетными игрушками, чтобы ребёнок не тратил много времени на их поиски и не отвлекался от игры.

Непременным атрибутом сюжетных игр являются куклы. Они должны быть в достаточном количестве, разных размеров и материалов (пластмассовые, резиновые, тряпичные, вязаные и пр.), с подвижными частями тела. Больших кукол удобно кормить и причесывать, но трудно держать в руках, купать и баюкать. Кукол-голышей удобно купать, пеленать. Хорошо, если у кукол будет разная мимика. Желательно также, чтобы в группе были куклы, несущие отличительные черты народов (характерные черты лица, цвет кожи, одежда). Для разыгрывания всевозможных сюжетов необходимы куклы, представляющие профессию: врач, полицейский, пожарный, повар, клоун, космонавт, гонщик, парикмахер, куклы-солдатики и др. Помимо этого, у детей должны быть игрушечные животные (кошечки, собачки, медведи), птицы (курочка, петушок) и пр. - из разных материалов, разных размеров и ярких окрасок.

Рекомендации для педагогов по преобразованию

предметно-игровой среды в группе раннего возраста и младшей группе:

Предметно-игровая среда в группе детей 2-3 лет должна отражать многообразие предметного мира, включать сюжетные игрушки и игровые атрибуты, способствующие развитию игровой деятельности детей:

- большие и маленькие куклы;
- наборы игровой мебели (диван, кровать, буфет, набор «кухня» и др.);
- наборы детской игрушечной посуды;
- набор «Доктор»;
- крупные фигурки животных и персонажей сказок, известных детям;
- телефоны;
- утюги;
- резиновые игрушки разных размеров;
- машины (грузовые, легковые), паровозики, тележки;
- наборы игрушечных инструментов;
- коляски;
- конструктивные наборы;
- предметы-заместители (природный и бросовый материал; коробочки, веревочки, шишки, крышечки, дощечки и др.);

- ширмы;
большие куски ткани;
- мягкие модули.

Для развития самостоятельных игр детей в группе важно организовывать разнообразные центры игровых действий, например, центр купания и умывания, лечебный центр, центр по ремонту, центр фотографирования, центр причесывания и др.

Предметно-игровая среда в группе детей 3-4 лет должна отражать мир взрослых и включать аналоги современной жизни людей:

- маленькие и большие куклы (разного пола, в разной одежде);
- наборы игровой мебели (диван, кровать, буфет, набор «кухня» и др.);
- наборы детской игрушечной посуды;
- набор «Доктор»;
- набор «Парикмахер»;
- игрушечная касса, игровые наборы и атрибуты для игры «Магазин» (наборы «Овощи», «Фрукты», «Выпечка», тележка для магазина и т.д.);
- игрушки из известных мультфильмов;
- крупные фигурки животных и персонажей сказок, известных детям;
- игровые наборы «Ферма», «Зоопарк» и др.;
- телефоны;
- утюги;
- кассовые аппараты;
- машины разных размеров и назначения (грузовые, легковые, пожарные, полицейские, скорой помощи и т.д.);
- железная дорога, поезда;
- наборы игрушечных инструментов;
- строительные атрибуты;
- коляски;
- конструктивные наборы;
- предметы-заместители (природный и бросовый материал: коробочки,

веревочки, шишки, крышечки, дощечки и др.);

- ширмы;
- большие и маленькие куски ткани; мягкие модули.

1. **Для развития самостоятельных игр детей** в группе важно организовывать мини-пространства разной направленности, например: пространство для движения; пространство для построек; пространство для переодеваний (создания внешнего образа); пространство для познания и изучения внешнего вида выбранной роли (литературное изучение, рассматривание книг); пространство для открытий (создание говорящей шляпы, волшебных мячей, передвигающейся палатки и т.д.); пространство для превращений и др.

2. **Эмоционально-игровое взаимодействие с детьми.** Детям 2- 4 лет очень важно раскрывать в игре разные эмоциональные состояния героя, развивать эмоциональное отношение, эмоциональную отзывчивость и эмпатию к игрушкам, героям, к возникающим в игровой деятельности ситуациям.

3. **Развитие у детей мотивации к самостоятельным сюжетно-ролевым играм.** Педагогу в игровой деятельности необходимо побудить детей к повторению игровых действий, игровых сюжетов, ролевой беседы и продолжению игрового замысла в самостоятельных играх. Заинтересовать детей реалистичными и сказочными игровыми замыслами, ролевой беседой, активным ходом развития событий в игре. Самое главное, чтобы этот процесс был естественным и непринужденным, ненавязчивым для детей.

4. **Использование педагогом специальных игровых приемов для развития игровой деятельности детей:**

- создание педагогом проблемных игровых задач, требующих активного включения детей, придумывание и проговаривание детьми способов их решения, активизации имеющегося игрового опыта детей и его обогащение путем игрового взаимодействия взрослого с детьми;
- постоянные комментарии происходящих игровых действий, их смысла (буду куклу/Машу купать, она грязная, упала в лужу, испачкалась... грязь на личике, руках, коленках. Возьму мыло, будет Машенька чистая, аккуратная... А что это в руках у тебя? Полотенце. Очень хорошо, будешь Машу вытирать?

А потом переоденем её, да?);

- сочетание в игре реалистических игрушек и предметов-заместителей (кубик на сковородке - котлетка, пуговица на резинке - инструмент лор-врача, лист бумаги - одеяло для куколки, брусочек в мыльнице - мыло и др.);
- использование педагогом образа, например, «гномика - направителя игры», не знающего и не умеющего что-либо. Гномик направляет игровые действия, игровое взаимодействие и ролевое поведение детей в нужное русло или, если игровой опыт достаточный, богатый, такой персонаж может мешать игре, провоцируя детей на правильные/сомнительные игровые стратегии, вариативные ролевые взаимодействия, новые сюжеты;
- включение педагогом в игру знакомых детям сюжетов из мультфильмов и сказок;
- включение педагогом в игру музыкально-танцевальных сюжетов, стимулирующих развитие у детей умения игрового взаимодействия, ролевого общения, обогащение игровых образов, игровых действий, игрового опыта в целом; обыгрывание новых игрушек в совместной деятельности, включая их как в известные сюжеты, так и новые.

5. При организации сюжетно-ролевых игр, учитывать игровой опыт ребёнка, постепенно, пошагово его развивать и обогащать.

Следует помнить, что дети раннего возраста могут отражать в игре только то, что им хорошо знакомо. Поэтому для возникновения игры необходимо создавать полноценную среду развития малышей, обогащать их опыт. Для этого следует: организовывать их наблюдение за поведением взрослых, сверстников, старших детей, комментировать их действия; обсуждать с детьми домашние дела взрослых; привлекать их к посильному участию в жизни группы (выполнять поручения педагога, помогать взрослым и сверстникам); обогащать внеситуативный опыт детей (читать им книжки, вместе рассматривать и обсуждать картинки, рассказывать истории из жизни взрослых и других детей и пр.)

Играя вместе с ребёнком, подключаясь к его действиям, педагог своими наводящими вопросами и предложениями стимулирует малыша к использованию или поиску необходимых игрушек. Так обобщается состав игровых действий. С

помощью разнообразных стланных игрушек малыш начинает расширять свои представления об окружающем мире, о том, что и как делают взрослые; его игра становится более содержательной и интересной. Смена сюжетов также благоприятствует увеличению длительности игры, делает её более увлекательной. Обыгрывая различные житейские ситуации, ребёнок «ступает во всё более сложные ролевые взаимоотношения с игровыми персонажами: выступает в роли заботливой мамы, врача, парикмахера, продавца, строителя, машиниста и пр. Реализация сюжетов подразумевает расширение круга предметов, с помощью которых он «играет роль», подражая действиям взрослых. Чтобы игра была более содержательной, важно с самого начала помогать малышу «строить» её как целостную ситуацию, в которой все действия взаимосвязаны и осуществляются в некой логической последовательности. Педагог помогает выстраивать цепочки последовательных игровых действий, с помощью словесного обозначения фиксирует переходы от одной группы действий к другой («давай сначала сварим кашку, а потом покормим Лялю»), завершает каждый этап игры финальной фразой («суп сварился», «куклы погуляли»). Такой алгоритм помогает ребёнку лучше осознать смысл своих действий, учиться планировать их, развивать игровой сюжет.

Введение в игру предметов-заместителей значительно расширяет её горизонты, делает более интересной, содержательной, творческой. Имея под рукой предметы-заместители, легко превратить крышку от банки в зеркальце, веревочку - в червячка или змейку, ленточку - в дорогу или речку, палочку - в мостик или лодочку, камешки - в конфетки и т.п. С каждым из таких волшебно преображенных предметов можно организовать небольшие игровые эпизоды. Когда малыш начинает самостоятельно пользоваться замещениями, взрослому бывает достаточно лишь косвенного обращения к нему для активизации игровых действий.

Собственно ролевое поведение в игре с сюжетными игрушками появляется лишь в конце раннего возраста, однако закладывать его основы следует уже на втором году жизни. Самым естественным для детей способом «вхождения в роль» являются игры-забавы. Стимулируют ролевое поведение и авторские стихи, написанные для самых маленьких. В ходе таких игр движения ребёнка и взрослого отображают действия персонажей, а сопровождающие их стишки выражают их

эмоциональное состояние и объясняют смысл игры. Хорошим приемом поддержки ролевого поведения является сравнение ребёнка с детенышами животных, побуждение к подражанию их движениям и звукам. Ролевое поведение стимулируют также игры, в которых дети могут изображать предметы живой и неживой природы, предметы рукотворного мира (снежинки, цветочки, самолёт, пароход и т.д.). Имитация движений и звуков стимулирует создание образов-представлений, которые ложатся в основу формирования ролевого поведения. В такие игры хорошо играть с несколькими детьми. Поддержку ролевого поведения можно также осуществлять путем игровой интерпретации обычных действий ребёнка, придания им игрового смысла: «Давай, Даша, ты будешь спать, как медвежонок, крепко-крепко, сейчас я тебя накрою одеяльцем, будто ты в берлоге». «А ты, Денис, будешь спать, как котенок - мур-мур, мяу, спи, мой котик, мой малыш» и т.д.

6. Творческие перевоплощения педагога, создающего яркие игровые образы, стимулируют детей к игровым открытиям, способствуют развитию воображения, активной ролевой речи и устойчивому игровому взаимодействию со сверстниками.

7. В организации сюжетно-ролевых игр педагогу важно создавать ситуации успеха, поддержки игровых инициатив и ситуации выбора, когда ребёнок является активным успешным деятелем в развитии игровых событий, действий, игровой деятельности в целом. Например, поддержка игровой инициативы ребёнка, когда педагог поощряет и подхватывает любое действие малыша: «Молодец, как хорошо ты кормишь дочку!», «Давай я налью молочка, а ты её попоишь». Таким образом, поддерживается инициатива ребёнка, что позволяет продлить игру, а ребёнку даёт возможность продолжить её самостоятельно.

На первом этапе педагогического сопровождения проводится диагностика особенностей игрового опыта детей (наблюдение за самостоятельными сюжетными и сюжетно-ролевыми играми, игровые тест-ситуации, анкетирование родителей) и организуются условия для развития игровой деятельности дошкольников в условиях сопровождения.

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПО ОСУЩЕСТВЛЕНИЮ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ

Шаг 1. Педагогическое сопровождение, включающее в себя игровые ситуации для развития ролевых связей у мальчиков и девочек.

Результат реализации данного педагогического сопровождения:

- у девочек: активизация ролевого диалога, раскрытие роли через взаимосвязи с другими ролями, умение изменять ролевое поведение в соответствии с новой ролевой связкой;
- у мальчиков: овладение способами мужского поведения, типами отношений между людьми, умением договариваться, вести ролевой диалог, мирно решать конфликтные ситуации.

Игровые ситуации для девочек

Игровая ситуация «Фирма Чистюля»

Воспитатель предлагает ребенку главную роль — роль Золушки, а сам берет второстепенную (какого-либо зверя).

Воспитатель: Давай поиграем, ты будешь Золушкой, а я — кошкой.

Кошка вызывает по телефону фирму «Чистюля», так как в ее домике очень грязно. Во время разговора по телефону кошка ведет ролевой диалог с Золушкой.

– Здравствуйте, Золушка. Меня зовут Муся. Я звоню по объявлению. Мне нужна ваша помощь. У меня в домике очень грязно: немытая посуда, нестиранная, мятая одежда, много пыли и разбросанных вещей. Хочу Вас попросить убрать в моем домике, навести чистоту, порядок, и, если можно, приготовить обед и ужин, а то я питаюсь одним кормом. Сколько это будет стоить?

– Хорошо, я согласна. Мой адрес: Садовая 3, кв. № 2. Вас, наверное, водитель отвезет ко мне?

Воспитатель предлагает новое сюжетное событие, требующее появления другого персонажа и новую ролевую связку.

– Давай я теперь буду ласточкой, которая отвезет тебя к кошке Мусе.

Во время «полета» ласточка ведет ролевой диалог с Золушкой.

– Здравствуйте, Золушка. Куда мы летим?

– А что ваша фирма делает? Кому она помогает?

– Какой номер телефона вашей фирмы? Может быть, и я к Вам обращусь. Я много работаю, у меня мало времени на уборку дома.

– Спасибо. Вот мы и прилетели.

Затем воспитатель снова берет роль кошки Муси.

– Добрый день, Золушка. Я Вас ждала. Сейчас я Вам покажу свой дом. Скажите, пожалуйста, что Вам нужно для уборки или у Вас все с собой?

– Давайте сначала попьем чай, а потом Вы будете наводить у меня чистоту, готовить.

– Ой, а у меня нет кружек! И к чаю ничего вкусенького нет!

Воспитатель предлагает ввести в игру роль феи, которая организует чаепитие.

Воспитатель в роли феи ведет ролевой диалог с Золушкой.

– Здравствуй, добрая Золушка. Я о тебе много знаю. Я ведь волшебная фея Блум. Ты очень красивая, трудолюбивая и честная. Скажи, ты справляешься со своей работой?

– Что самое трудное в твоей работе?

– А если бы у тебя была волшебная палочка, как бы ты ее использовала в своей работе?

– Вот моя волшебная палочка, она творит чудеса. Возьми ее себе, и она поможет не только в чаепитие, но и в твоей нелегкой работе.

Далее воспитатель исполняет роль кошки Муси. Вместе с Золушкой они пьют чай. После чая Золушка начинает наводить чистоту, порядок, готовить. В это время кошка Муся рассказывает Золушке разные истории, помогает.

Таким образом, мы видим, что в игре «Фирма Чистюля» 3 ролевые связки:

Золушка — кошка Муся,

Золушка — ласточка,

Золушка — фея Блум.

Игровая ситуация «Дочки-матери»

Воспитатель предлагает ребенку главную роль мамы, а сам берет второстепенную — роль дочери.

Воспитатель:

– Давай поиграем. Ты будешь мамой, а я — твоей дочкой. Где мы будем жить? Скоро к нам в гости придет твоя подруга — парикмахер Марина, которая пострижет тебя и сделает прическу. Устроим праздничный ужин? Что будем готовить? Ты будешь готовить, а я тебе помогать. Будем печь пироги? Какая начинка будет в пирогах? Ой, а у нас нет муки! Пойдем в магазин.

Далее воспитатель берет на себя роль продавца и ведет ролевой диалог с мамой:

– Здравствуйте. Что бы вы хотели у нас купить? У нас 3 вида муки. Вот, пожалуйста, выбирайте. Я бы посоветовала Вам муку «МАРФА» — очень хорошая. Вы что собираетесь печь?

– Пироги из этой муки будут вкусные и красивые.

– С Вас 8 рублей.

Затем воспитатель снова исполняет роль дочери.

– Мама, можно я буду тесто для пирогов раскатывать? Теперь ты пеки пироги, а я пойду пыль вытирать. Какой салат будем делать? А как делается оливье? Я буду помогать тебе резать овощи, мыть посуду. Давай стол накроем. А как правильно накрывать на стол? Звонок, кто-то пришел.

Воспитатель предлагает ребенку ввести новое сюжетное событие, чтобы оправдать появление нового персонажа.

– Дочка устала и пошла спать. Теперь я буду исполнять роль парикмахера, подругу мамы.

Далее — ролевой диалог парикмахера и мамы.

– Привет, Лена. Как хорошо ты выглядишь! А где твоя дочка?

– Какую стрижку будем тебе делать? Давай посмотрим журнал с модными прическами. Мне кажется, что вот эта тебе подойдет (*показывает*). А тебе какая стрижка понравилась?

Парикмахер постригает, делает прическу, советует Лене, как правильно ухаживать за волосами. Далее они вместе ужинают и пьют чай.

Итак, в игре «Дочки-матери» 3 ролевые связки:

мама — дочка,

мама — продавец,

мама — парикмахер.

Игровая ситуация «Белоснежка и ее друзья»

Воспитатель предлагает ребенку поиграть в «Белоснежку и ее друзей».

Воспитатель:

– Давай ты будешь Белоснежкой, а я белочкой — твоим другом.

Начав игру, воспитатель предлагает такую же роль, как у него самого (роль друга Белоснежки) еще нескольким девочкам.

– Давайте вы тоже будете друзьями Белоснежки! Я вот лесная белочка Алиса. А вы кто?

Дети сами выбирают, каких друзей они будут изображать (кошку, мышку, обезьянку, Русалку, фею, принцессу).

Воспитатель:

– Как много друзей у Белоснежки! Может быть, мы отправимся в путешествие по Лесной стране? Посмотрим, кто там живет, чем славится Лесная страна.

– На чем мы туда отправимся? Белоснежка, как ты думаешь?

– Наша Белоснежка владеет волшебством! Давай ты с помощью своей волшебной палочки сделаешь из тыквы летающую карету (*карета в игре воображаемая*).

– Какие волшебные слова нужно сказать, чтобы из тыквы получилась карета?

– Белоснежка, мы же в Лесную страну должны отправиться красивыми, нарядными. Давай ты нас оденешь, причешешь.

– Садимся в летающую карету! Закрываем глаза и повторяем за Белоснежкой волшебные слова, которые отправят нас в Лесную страну.

– Ура! Мы в Лесной стране! Белоснежка, а почему здесь так темно? Здесь нет цветов, зеленой травки. Люди, животные, деревья превращены в каменные статуи!

– Неужели Лесная страна заколдована?

– Кто же этот злодей?

Воспитатель предлагает детям ввести новое сюжетное событие, чтобы оправдать появление нового персонажа.

– Белочка Алиса потерялась в Лесной стране. Я теперь злая фея, которая встретила Белоснежку и ее друзей у реки.

– Кто вы такие? Откуда вы?

- Зачем вы прилетели в Лесную страну?
- Я фея Глум, которая заколдовала Лесную страну от всего живого. Теперь в моей стране живут только каменные статуи. Они меня слышат и понимают.
- Вы не сможете оживить Лесную страну. Ты, Белоснежка, должна очень постараться, чтобы расколдовать все и снять мою черную магию.
- Как же ты это собираешься сделать? Неужели будешь искать мой клубок зла? Ты его не найдешь.

Далее дети сами расколдовывают Лесную страну, находят белочку Алису (игрушку). Воспитатель в роли феи Глум просит Белоснежку помочь ей стать доброй феей. Затем на роль феи привлекается кто-нибудь из детей. Воспитатель начинает исполнять роль врача.

– Здравствуй, Белоснежка. Я врач Лесной страны — Рыжая Лиса. Спасибо тебе за то, что спасла нашу Лесную страну от черной магии. Теперь мне нужно осмотреть вас всех: есть ли ранки, ушибы, головные боли, кашель, простуда, аллергия.

Врач осматривает Белоснежку и ее друзей, выписывает рецепты.

Далее дети сами могут меняться ролями и продолжать игру.

Итак, в игре «Белоснежка и ее друзья» 3 ролевые связки:

Белоснежка — ее друзья,

Белоснежка — злая фея,

Белоснежка — врач.

Игровая ситуация «Парикмахер»

Воспитатель предлагает ребенку поиграть в «Парикмахера».

– Давай ты будешь парикмахером, а я — твоим клиентом.

Начав игру, воспитатель предлагает такую же роль, как у него самого (роль клиента парикмахера) еще нескольким девочкам.

– Давайте вы тоже будете клиентами парикмахера. Для начала нам нужно посмотреть журналы с модными прическами, стрижками, посоветоваться с парикмахером.

Сначала девочки с воспитателем рассматривают журналы, обсуждают прически, стрижки. Затем воспитатель садится в кресло к парикмахеру и ведет с ним ролевой диалог.

– Скажите, пожалуйста, каким шампунем лучше мыть голову?

– Шампунь с добавлением крапивы полезен для волос?

Что нужно есть, чтобы волосы хорошо росли и были густыми?

Сушить волосы феном вредно? Почему?

Сделав модную стрижку, прическу, воспитатель уступает место следующему клиенту и меняет свою роль.

– Я теперь консультант по косметике. Я буду вам рассказывать о косметике AVON. Вот возьмите, пожалуйста, журналы, посмотрите их, заказывайте косметику, задавайте вопросы. А у вас в парикмахерской, какой фирмы шампуни, пенки, лаки, краска для волос? Фирма AVON может предоставить весь необходимый набор для парикмахера и при этом сделать скидку. Если вы будете постоянно заказывать у нас косметику, то мы вам оформим карту «выгодная скидка».

Затем на роль консультанта по косметике привлекается кто-нибудь из детей (из клиентов, ожидающих своей очереди), а взрослый становится другим парикмахером.

Воспитатель:

– Здравствуйте. Я по объявлению — Вам нужен второй парикмахер. Расскажите, пожалуйста, про обязанности парикмахера.

– Во сколько мне нужно начинать работу?

– Какая зарплата у парикмахера?

– Вы меня научите делать некоторые модные стрижки и прически? Когда?

Далее дети сами могут меняться ролями и продолжать игру.

Так, в игре «Парикмахер» 3 ролевые связки:

парикмахер — клиент,

парикмахер — консультант по косметике,

парикмахер — другой парикмахер.

Игровые ситуации для мальчиков

Проблемная игровая ситуация «Всеми любимая роль!»

Воспитатель:

– Какие у тебя самые любимые игры? Давай поиграем в одну из твоих любимых игр в «Автобус».

Воспитатель выбирает игру, исходя из интересов ребенка.

– Ты кем хочешь быть в этой игре?

– Ой, а я тоже хочу быть водителем!

Воспитатель выбирает ту же роль, что и ребенок.

– Что нам с тобой делать? Как нам договориться?

Ребенок предлагает свои варианты.

– А что если у нас будут два водителя автобуса: один водитель — управляет автобусом до конечной остановки, а второй — его заменяет на обратном пути. Причем два водителя едут вместе. Так же веселее! Они могут разговаривать на различные темы, петь песни, рассказывать анекдоты.

Далее воспитатель проигрывает с ребенком предложенный вариант.

После этого воспитатель спрашивает ребенка, как еще можно решить ситуацию, когда дети хотят играть одну и ту же роль.

Ребенок предлагает свои варианты. Воспитатель с ребенком приходят к общим вариантам решения ситуации.

1. Можно по ходу игры меняться ролью.
2. Можно по жребию определить, кто будет играть данную роль.
3. Можно сделать волшебный цветочек, где лепесток «говорит» кому какая роль досталась.
4. Можно устроить конкурс лучшей роли, где каждый сможет попробовать себя в ней.

Проблемная игровая ситуация

«Я хочу играть по-другому»

Воспитатель:

– Ты когда-нибудь ездил на такси?

Если ребенок отвечает «да», то воспитатель просит его рассказать, что он знает про такси; если отвечает «нет», то воспитатель сам рассказывает.

– Давай поиграем в «Такси»? Ты кем хочешь быть в этой игре?

Ребенок выбирает, например, роль водителя.

– Тогда я буду пассажиром. А что в игре у нас будет происходить? Что мы с тобой, как водитель и пассажир, будем делать?

Ребенок предлагает свой вариант содержания игры.

Воспитатель выслушивает ребенка и предлагает свой вариант.

Что же нам делать? У нас с тобой разные варианты игры?

Ты хочешь так, а я — так. Давай подумаем, как нам поступить, чтобы никого не обидеть.

Ребенок предлагает свои версии.

Далее воспитатель с ребенком приходят к общему варианту решения проблемной ситуации.

1. Можно сначала поиграть в один вариант игры, а потом - в другой.
2. Можно выбрать в какой вариант игры играть с помощью жребия.
3. Можно объединить два варианта игры.
4. Можно что-то взять из одного варианта игры, а что-то из другого.

Воспитатель с ребенком выбирают один из вариантов выхода из проблемной ситуации и его проигрывают.

Проблемная игровая ситуация «Как договориться?»

Воспитатель:

- Ты знаешь, кто такой настоящий мужчина?

Ребенок отвечает.

– Давай поиграем в игру «Настоящий мужчина». Ты будешь называть, и рассказывать, как себя должен вести настоящий мужчина, а я буду режиссером, буду «снимать» тебя на камеру.

По ходу игры воспитатель подсказывает ребенку качества настоящего мужчины, как он должен себя вести, разговаривать как представителями своего пола, так и с противоположным.

- Как ты думаешь, настоящий мужчина должен уметь договариваться с другими людьми?

Ребенок отвечает.

- Что значит договариваться?

Воспитатель с ребенком отвечают на этот вопрос и приходят /. общему выводу.

Договариваться — это:

1. Уметь выслушать другого.
2. Не обижаться по пустякам, не кричать.
3. Спокойно высказывать свое мнение, свои идеи.
4. Не ссориться и не драться.
5. Уметь уступить.
6. Вежливо общаться.
7. Умение находить общее решение.

Игровая ситуация «Такси»

Воспитатель предлагает ребенку главную роль водителя, а сам берет второстепенную роль пассажира.

Воспитатель:

– Давай ты будешь водителем такси, а я — пассажиром. Какой марки у тебя будет машина? Как водитель такси должен себя вести с пассажиром — обращаться к нему, общаться с ним. Давай с тобой придумаем правила общения водителя такси с пассажиром, напишем их и повесим в салон машины?

Воспитатель с ребенком формулируют эти правила.

Водитель такси:

1. Здоровается с пассажиром.
2. Вежливо спрашивает, куда нужно отвезти пассажира.
3. Не грубит пассажиру во время пути.
4. Называет цену.
5. Отвозит пассажира в нужное место.
6. Прощается.

Воспитатель предлагает реализовать эти правила в игре.

– Здравствуйте. Мне нужно доехать до деревни Мотыль. Сколько часов ехать от города до этой деревни?

- А сколько будет стоить поездка?
- Хорошо. Меня устраивает ваша цена. Поехали.

Во время пути воспитатель ведет ролевой диалог с водителем такси.

- А Вы давно работаете водителем такси?
- Чем Вам нравится эта работа?
- У Вас много пассажиров в течение дня?
- Расскажите самый смешной случай в вашей работе?

Воспитатель предлагает детям ввести новое сюжетное событие, чтобы оправдать появление нового персонажа.

– Пусть тебя остановит полицейский за превышение скорости на дороге. Теперь я буду полицейским.

Ролевой диалог полицейского и водителя такси.

– Здравствуйте. Вы нарушили правила дорожного движения — превысили скорость. Покажите ваши права.

– С правами все хорошо. Но придется заплатить штраф за дорожное нарушение. Я Вам сейчас выпишу чек, на котором указана сумма штрафа — 10 рублей. В любом банке вы можете к» оплатить.

Всего Вам хорошего. Соблюдайте правила дорожного движения.

Затем воспитатель предлагает ребенку новое событие.

Пусть тебя на дороге остановит водитель и попросит помочь починить его машину. Этим водителем буду я.

Ролевой диалог двух водителей.

Здравствуйте. Вы не поможете мне починить машину? Что-то с двигателем случилось и с тормозами.

– Вы торопитесь?

Два водителя ремонтируют машину, обсуждают причины поломки.

Итак, в игре «Такси» раскрываются следующие типы отношений:

водитель — пассажир,

водитель — полицейский,

водитель — водитель другой машины.

Игровая ситуация «Путешествие на корабле»

Воспитатель предлагает ребенку главную роль капитана, а сам берет второстепенную — матроса.

– Давай ты будешь капитаном корабля, а я - матросом. Сначала построим корабль. Из чего мы его сделаем? Куда мы отправимся путешествовать? Капитан, я готов исполнять ваши приказы.

Воспитатель рассказывает ребенку о всевозможных приказах капитана матросам: помыть палубу, приготовить корабль к приему пассажиров, проверить исправность корабля, доложить о готовности корабля к отплытию.

– Корабль готов к отплытию. Где наш рулевой?

Воспитатель берет на себя роль рулевого.

– Рулевой готов к выполнению команд капитана! Есть, право руля.

– Капитан, какой у нас будет маршрут?

– У нас нет карты!

Капитан на листке бумаги рисует карту маршрута.

– Где у нас будет первая остановка? Какие будут распоряжения?

– На какой остановке нам дадут груз?

– Куда мы должны отправить этот груз?

– Где у нас будет остановка для обеда?

– Есть, лево руля!

В ходе путешествия на корабле капитан и рулевой поют песни или рассказывают смешные истории.

– Капитан, посмотрите, случилась беда. За бортом корабля тонет ребенок (кукла).

Капитан дает команду причалить к берегу.

– Где наш водолаз? Капитан, отдайте распоряжение водолазу прыгнуть в воду и спасти ребенка.

Воспитатель берет на себя роль водолаза.

Водолаз спасает ребенка. Капитан по рации дает сведения о ребенке: имя, фамилию, возраст, место его нахождения. Родители (куклы) забирают ребенка, благодарят капитана и водолаза.

Так, в игре «Путешествие на корабле» раскрываются следующие типы отношений:

капитан — матрос,

капитан — рулевой,

капитан — водолаз.

Игровая ситуация «Пиратские истории»

Воспитатель предлагает ребенку поиграть в «Пиратские истории».

– Давай ты будешь главным пиратом — Джеком Воробьем, а я — обычным пиратом, твоим другом.

Начав игру, воспитатель предлагает такую же роль, как у него самого (роль пирата) еще нескольким мальчикам.

– Давайте вы тоже будете пиратами. Для начала нам нужно придумать пиратские костюмы, затем построить пиратский корабль. Джек Воробей, ты, как самый главный пират, руководи нами. Из чего мы сделаем наш корабль? Как у нас он будет называться? Что мы с собой возьмем на корабль? Джек Воробей, ты, как самый знающий пират, скажи, где мы будем искать сокровища? Надо нарисовать карту — наш с вами маршрут со всеми остановками. Джек Воробей рассказывает все детали маршрута, а мы с вами рисуем карту, отмечаем наши тайные места. Кроме сокровищ, но мы будем еще искать, Джек Воробей? Нам нужен хороший, говорящий большой попугай. Где мы его можем найти? У нас все готово, отправляемся в пиратское путешествие? Посмотрите, какое красивое море! Джек Воробей ты столько путешествовал, общался пиратами, попадал в разные трудные ситуации, расскажи нам, пожалуйста, какие-нибудь пиратские истории. А давайте споем песню. Джек Воробей, какую песню могут спеть пираты?

Воспитатель предлагает обыграть еще одно событие, требующее появления нового героя.

– Ой, смотрите Русалка в воде! Она же тонет, попала в сеть. Надо ее спасти!

Воспитатель «превращается» в Русалку. Джек Воробей с пиратами вытаскивают ее из моря, пытаются привести в сознание.

Русалка приходит в себя:

– Где это я?

– Вы кто?

– Спасибо вам за то, что меня спасли. Как я вас могу отблагодарить? Я очень хорошо умею готовить. Ой, Джек Воробей, у Вас рана глубокая. Видимо, когда Вы меня спасали, Вас в море кто-то укусил или на что-то острое напоролись. Может быть, Вы своим кинжалом поранились, когда меня из сети освобождали? Срочно нужно вызвать врача. Только он сможет остановить кровь, обработать рану.

Роль врача берет кто-то из детей. Идет ролевой диалог врача с Джеком Воробьем. Далее дети сами могут меняться ролями и продолжать игру.

Итак, в игре «Пиратские истории» раскрываются следующие типы отношений:

главный пират — пират,

главный пират — Русалка,

главный пират — врач.

Игровая ситуация «Защитники леса»

*Воспитатель предлагает ребенку поиграть в «Защитников
ига».*

– Давай ты будешь Бэтменом — главным защитником леса, а я — твоим помощником — феей.

Начав игру, воспитатель предлагает роль помощника Бэтмена еще нескольким мальчикам.

– Давайте вы тоже будете помогать Бэтмену защищать жителей леса от пожаров, охотников, привозить им еду, лечить их. Выберите себе героев, которых будете изображать в качестве помощников Бэтмена (дракон, робот, Человек-Паук, Черепашки Ниндзя). Каждый помощник Бэтмена должен быть смелым, храбрым, проявлять свою силу и отличаться от остальных. Я, например, фея Блум. У меня сила в волшебстве, я помогаю людям и животным своей магией. Бэтмен, расскажи нам о своих уникальных способностях, ты же ведь Человек-Летучая Мышь! Чем ты так знаменит, за что тебя все любят? Какие смелые поступки ты совершал? Расскажи истории нам о своих подвигах (кого и как спасал, кому помогал). А теперь помощники Бэтмена разрекламируют себя (*воспитатель помогает, в случае затруднения*). Ой, звонит телефон. Бэтмен ответь.

Воспитатель озвучивает жителя леса, который разговаривает по телефону с Бэтменом.

– Здравствуйте, это Бэтмен — Человек-Летучая Мышь? Я медведица Маша, у нас в лесу многие жители заболели. Мед, малина не помогают. Что нам делать? Приезжайте! Вся надежда только на вас.

Фея:

– Бэтмен, нам надо очень быстро добраться до леса. На чем мы туда отправимся?

Например, на ковре-самолете.

– Что мы с собой возьмем?

Бэтмен и его помощники прилетают на ковре-самолете в лес.

– Бэтмен, давай осмотрим больных жителей?

– Начинай, а мы тебе будем помогать. Ты наш главный защитник леса.

Бэтмен осматривает жителей леса (игрушки).

– Бэтмен, как у нас обстоят дела?

– Я думаю, что многим жителям нужна помощь врача, который поставит диагноз, выпишет рецепты. А ты, Бэтмен, расскажешь врачу, кого из жителей леса ты уже посмотрел, кому оказал помощь. Также поможешь врачу перемещаться по лесу, доставлять жителей в больницу. Ты, ведь Человек Летучая Мышь!

– Сейчас я с помощью волшебных слов вызову врача. Абра-Мабра — Врача — Бум.

Воспитатель с помощью волшебного веера превращает одного из детей (помощника Бэтмена) во врача.

Врач, Бэтмен и его помощники оказывают помощь жителям леса.

Итак, в игре «Защитники леса» раскрываются следующие типы отношений:

Бэтмен — Фея,

Бэтмен — жители леса,

Бэтмен — врач.

Шаг 2 . Педагогическое сопровождение, включающее в себя ситуации игровых взаимодействий для развития ролевого взаимодействия детей

Результатом реализации педагогического сопровождения является длительное, гибкое ролевое взаимодействие между детьми, в том числе между мальчиками и девочками, овладение ими способами полоролевого поведения, общения; умением совместно строить и развивать сюжет игры.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с девочкой в игре «магазин»*

Ситуация игрового взаимодействия «Вспомни свой любимый магазин!»

Воспитатель:

- Скажи, пожалуйста, ты любишь ходить по магазинам?
- В каких магазинах ты была? С кем ты в них ходила?
- Какой твой самый любимый магазин? Почему?
- Что продают в магазинах?
- А в твоём любимом магазине?
- Давай поиграем в игру «Отгадай, что за продукт?»

Я буду читать стихотворение, но буду пропускать название того продукта, о котором идет речь, а ты будешь отгадывать его, договорились?

Вот он, ...душистый,
С хрупкой корочкой витой,
Вот он теплый, золотистый,
Словно солнцем налитой.
В каждый дом, на каждый стол
Он пожаловал, пришел.
В нем здоровье наше, сила,
В нем чудесное тепло,

Сколько рук его растило,
Охраняло, берегло.
Ведь не сразу стали зерна...,
тем, что на столе.
Люди долго и упорно
Потрудились на земле.

– Правильно, это хлебушек! А вот это:

Я — приправа в каждом блюде
И всегда полезен людям.
Угадали, я ваш друг —
Я простой зеленый...

– Правильно, лук! И еще одно:

Посмотри-ка, посмотри
И скажи мне — что внутри?
Рыбка? Яблоко? Лимон?
Обезьяна или слон?
Жаль, что этот... —
Он без окон, мой дружок!
Как заглянешь в ...?

– Правильно, пирожок! Молодец! Тебе понравились стихи?

– Эти продукты тоже продаются в магазине! Давай попробуем назвать, в каких отделах? Их вообще очень много!

– А кто продает продукты в магазине?

– Кто там еще работает?

Затем воспитатель предлагает поиграть в «Магазин», взяв роль продавца на себя. Предлагает вместе сделать бейдж, сначала объяснив, что это такое. Спрашивает у ребенка, видел ли он в магазинах бейджи у продавцов, персонала и как его можно сделать. Выбираются необходимые игровые атрибуты, воспитатель и ребенок решают, что будут продавать.

Ситуация игрового взаимодействия «Продавец-покупатель»

Продавец (воспитатель):

– Здравствуйте! Что бы вы хотели у нас купить? У нас сегодня появились новые виды йогурта «Чудо», вы можете попробовать, чтобы решить какой купить. Они не только очень вкусные, но и полезные. Вам, какой понравился? Да, мне тоже нравится с черносливом! А как Вам с мюсли?

– Пожалуйста, Вы какой будете покупать? Я рекомендую взять два, срок годности у них до ..., так что поставите в холодильник, Не испортится, когда вам захочется, тогда и выпьете.

– Два йогурта - это 10 рублей.

Пожалуйста, что Вы хотите купить? Да, хлеб у нас всегда свежий! У нас своя пекарня, и поэтому хлеб такой душистый, мягкий и вкусный! Хочу обратить ваше внимание, у нас разные виды хлеба: есть обычный хлеб, а есть хлеб с изюмом, сыром, картошкой, луком, кукурузой и тыквой. Вы, какой бы хотели попробовать?

– Правда, вкусно! Так, какой будете покупать? Хлеб — 6 рублей.

Воспитатель предлагает сделать в магазине мини-кондитерскую.

Ситуация игрового взаимодействия «Магазин-кондитерская»

Продавец (воспитатель):

У нас в магазине есть еще кафе, где Вы можете попробовать и купить вкусные пирожные, отменные пирожки, необычные печенья и конфеты. А в подарок за любую покупку Вы получите тикет кофе!

Ну, как, вкусно? Решили, что купите?

Вот это пирожное стоит 7 рублей, это «Невские берега», а это печенье называется «Изюминка». Один килограмм — 10 рублей.

Конфеты все разные, я Вам посоветую для начала попробовать вот эти — «Трюфели», пожалуйста, угощайтесь!

– Понравилось? Один килограмм стоит 9 рублей. А пирожки Вы любите?

– Так, что Вы решили покупать и сколько Вам взвешивать конфет, печенья? Сколько будете брать пирожных?

Далее покупатель либо еще что-то пробует, покупает, либо продавец предлагает сфотографироваться.

– Спасибо Вам за покупку! Теперь давайте Вас сфотографирую с Вашими покупками, у нас есть стенд фотографий покупателей.

Продавец подводит покупателя к этому стенду, показывает фотографии (в это время они знакомятся); рассказывает о том, что у них в магазине проводится конкурс «Лучший покупатель месяца!» Чьих фотографий с покупками в этом магазине будет больше, тот и будет лучшим покупателем месяца. Супер-приз — путешествие в «Дисней — Лэнд».

– У вас есть дети? Кто?

– А у меня тоже есть ребенок...

– У меня на сегодня есть лишние бесплатные билеты в кинотеатр на мультфильм «Шрек», не хотите сходить с нами, заодно детей познакомим, им будет весело?

Затем организуется обстановка кинотеатра. Дети (куклы) смотрят с родителями мультфильм, после обсуждают, меняются телефонами и расходятся по домам.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с девочкой в игре «доктор»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Доктор—медицинская сестра—пациент»

Воспитатель:

– Скажи, пожалуйста, ты была у доктора?

– Что он тебе делал?

Осматривал уши, горло, нос, слушал.

– Как он тебя лечил?

Выписал лекарства.

– Зачем людям нужен доктор?

– Давай поиграем в «Доктора».

Но для начала нам нужно подготовить кабинет врача — сделать для пациентов карточки, подготовить листы для написания рецептов больным, лекарства, необходимые доктору медицинские инструменты. Я буду доктором, а ты — медицинской сестрой.

Во время обустройства врачебного кабинета воспитатель называет все медицинские принадлежности, рассказывает и показывает, как с ними работать. Воспитатель с ребенком оформляют карточки для больных (складывают альбомный лист пополам, на первой странице изображают символ каждого пациента — какой-либо рисунок по желанию ребенка). Затем одеваются в соответствии с ролью (врач — белый халат, медицинская сестра — халат и шапочку).

– А вот и наш первый пациент. Здравствуйте, проходите, пожалуйста. *Воспитатель обращается к кукле:*

– Что у вас болит?

Воспитатель предлагает ребенку озвучивать куклу.

– Давайте посмотрим Ваше горло и нос. Скажите «а-а-а».

– Какая у вас температура? Сейчас измерим градусником.

– Температура небольшая, но горло очень красное с белыми пятнышками. Это ангина. Подышите носом. У Вас нос забит и плохо дышит, сейчас будем прогревать и промывать.

– Теперь лучше стало дышать? Медсестра, выпишите рецепт.

Ребенок возвращается к роли медсестры:

– Четыре раза в день капать в нос капли, полоскать горло каждые два часа, пить горячее молоко с медом, принимать антигриппин 3 раза в день.

– Медсестра, возьмите кровь у нашего пациента, а также мазок из горла и носа на бактерии.

– Теперь приходите к нам через 5 дней. Обязательно все делайте по рецепту. До свидания.

Воспитатель предлагает ребенку роль доктора, а сам берет роль пациента, который вызывает врача по телефону.

Ситуация игрового взаимодействия

«Вызов врача на дом»

Воспитатель говорит ребенку:

- Давай ты будешь сидеть в своем кабинете, и у тебя зазвонил телефон.
- Алло, это доктор? У меня высокая температура, болят уши, голо и голова. До вас мне не дойти, сильная слабость. Вот и звоню Вам, чтобы сделать вызов на дом. Мой адрес: улица Садовая, дом 5, этаж 2, квартира 3. Спасибо, буду ждать.

Доктор приезжает к пациенту домой, осматривает.

- Доктор, у меня, наверное, грипп? Чем мне лечиться, какие лекарства принимать, что лучше есть, когда болеешь?

– А горячее молоко с медом тоже надо пить? И горячий клюквенный морс?

Доктор берет у пациента кровь, мазок из горла, выписывает рецепт.

Затем воспитатель предлагает отправиться в сказку К.И. Чуковского «Айболит» и спасти зверей от разных болезней.

Ситуация игрового взаимодействия

«Доктор Айболит»

Воспитатель:

- Вспомни, кого лечил доктор Айболит?
- Что болело у зверей?
- Как их лечил доктор Айболит?

В случае затруднения ребенка воспитатель помогает ему вспомнить сказку.

- Пусть в нашей игре будет два добрых доктора Айболита. Согласен?
- Отправляемся в Африку лечить зверей?! Полетели на волшебной скатерти!
- Посмотри, как много больных зверей в лесу?

Воспитатель показывает на игрушки.

- Они все на земле лежат, бедненькие! Надо всех больных зверей положить на кровати и накрыть одеялом. Давай построим им домик и поставим там много-много кроватей, чтобы всем хватило!

Воспитатель с ребенком строят большой дом из дощечек и кубиков, расставляют в нем кровати.

- Зверей осторожно перенесем на носилках в домик и осмотрим.

Воспитатель с ребенком осматривают зверей, спрашивают, что у них болит, как они себя чувствуют, какое у них настроение, делают уколы, перевязки, дают лекарства, выписывают каждому свой рецепт.

- Надо же их накормить. Давай ты приготовишь суп и сделаешь клюквенный морс, а я — овощной салат?

Воспитатель с ребенком кормят зверей, ухаживают за ними, изменяют температуру, перебинтовывают. После того, как они вылечили всех зверей, устраивают праздничный ужин, на котором доктор рассказывает, как правильно питаться, о пользе овощей, фруктов, ягод, молока, творога для организма, зачем нужно мыть руки перед едой.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой девочек в игре «кулинария»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Лучший повар»

Воспитатель:

- Девочки, кто из вас помогает маме готовить?
- Что вы помогаете делать ей?
- Я смотрю, вы — настоящие повара. Мамы должны вами гордиться! Давайте поиграем. Вы будете поварами, а я — вашим помощником. Представьте себе, что вы участвуете в конкурсе «Лучший повар». Вам надо придумать и приготовить такое необычное блюдо, которое бы жюри оценило как самое вкусное, красивое и оригинальное, особенное. Ну что, вы готовы к конкурсу «Лучший повар»?

Тогда для начала поставим столы, электрические приборы (плиту, микроволновую печь, чайник) для конкурсантов-поваров, на которых они будут готовить свои блюда, а также необходимую посуду, продукты. Я буду помогать всем поварам. Я же помощник повара! Давайте каждый из вас сейчас придумает название своего блюда

Дети думают, воспитатель при необходимости помогает.

- А теперь подумайте, из каких продуктов вы будете его
делать?

Воспитатель называет: кабачки, баклажаны, картошка, рис, макароны, мясо, рыба, творог, сыр, яйца, молоко, груша, яблоко, земляника, клубника. Если нужного вам продукта нет на столе, спрашивайте его у меня.

- Итак, начинайте готовить свои блюда.

Воспитатель помогает каждому ребенку: определиться с блюдом, выбрать для него необходимые ингредиенты.

- Все, время для нашего конкурса закончилось. Все повара успели приготовить и украсить свои блюда. Сейчас каждое блюдо надо представить жюри, но представить необычным способом. Для этого вам необходимо превратиться в любимого героя из мультфильма, книжки, который сделает представление.

Ситуация игрового взаимодействия

«Сказочные повара»

Воспитатель:

- Придумали, в какого героя вы хотите превратиться?
- Я буду феей Лейлой, которая превратит вас с помощью волшебного веера в вашего любимого героя. Начинаем церемонию волшебства!

- Пигли-вигли-тили-бам, превращаю в ...

Каждый ребенок называет своего любимого героя.

- Вот теперь вы не просто повара, а сказочные повара. Представьте свое блюдо так, как бы это сделал ваш сказочный герой, обязательно расскажите, как оно называется, из каких продуктов его готовят, чем полезно это блюдо, а также дайте его попробовать нашему жюри (*игрушкам*).

Воспитатель помогает девочкам с выступлением перед жюри (советует, направляет). «Жюри» пробует блюда, высказывает свое мнение, называет оценки. Воспитатель озвучивает членов жюри разными сказочными голосами. Предлагает завести книгу рецептов сказочных поваров.

- Итак, наше члены жюри посоветовалось и приняли следующее решение — все сказочные повара получают медаль «Лучший повар».

Воспитатель достает из мешочка заранее сделанные медали и вручает их девочкам от лица жюри. Каждый член жюри рассказывает обо всех блюдах, получивших медаль, хвалит, восхищается, подчеркивает оригинальность того или иного блюда, делится положительными эмоциями.

Ситуация игрового взаимодействия

«Рецепты лучших поваров»

Воспитатель:

- Ну что, самые юные повара, будем писать книгу рецептов лучших поваров?
- Тогда приступаем. Возьмем альбом и наклеим ваши фотографии.
- Где мы их возьмем? Вы забыли, что я фея Лейла?! Сейчас с помощью волшебного веера фотографии появятся на столе. Абра — мабра — тики — так фотографии достать!

Воспитатель незаметно для детей вытаскивает на стол заранее сделанные им фотографии. Вместе они вклеивают фотографии в альбом, рисуют свои блюда возле каждой фотографии.

- Ой, девочки смотрите, к нам пришла Золушка.

Воспитатель берет на себя роль Золушки.

- Здравствуйте, лучшие повара, самые талантливые и неповторимые! Давайте познакомимся. Я Золушка.

Дети представляются именами героев из мультфильмов и книг, которых изображали ранее. Если среди них есть Золушка, то воспитатель начинает выражать чувства радости, так как нашла ее сестра-близнец.

- Я к вам пришла, чтобы вы поделились со мной своими рецептами. А то я не знаю, что мне такого приготовить, чтобы угодить своей мачехе. Ей надоело есть то, что я готовлю. Расскажите мне свои рецепты? Я записываю.

Дети рассказывают Золушке свои рецепты, показывают ей книгу рецептов лучших поваров, дают попробовать приготовленные блюда.

- Спасибо вам большое. Вы мне очень помогли. Я думаю, что моей мачехе все ваши необычные рецепты понравятся, они ведь новые и интересные, а главное, что все блюда очень вкусные!

Дети прощаются с Золушкой.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой девочек в игре «дачный огород»*

Ситуация игрового взаимодействия «Посадка»

Воспитатель:

- Девочки, у кого есть дача? / Кто был у кого-нибудь на даче?
- Что обычно делают на дачах?

Копают, сажают огород, поливают. Отдыхают, купаются.

– На даче всегда есть огород. Кто-то выращивает овощи, фрукты, ягоды, чтобы потом их кушать, делать из них домашние заготовки (соленые помидорчики, огурчики), угощать своих друзей. А есть люди, которые сажают только цветы для красоты дачного участка.

Давайте мы с вами поиграем в «Дачный огород». У нас будет огород, на котором растет все полезное и красивое. Главной садовницей будет Золушка. А ее дочки, феи Винке, будут помогать ей во всем.

- Кто хочет быть Золушкой? Кто будет феями Винке?

Если девочки не смогли договориться между собой, то воспитатель предлагает распределить роли с помощью волшебного мешочка, из которого нужно вытащить картинку, изображающую того или иного героя. *Воспитатель играет роль феи.*

- Как зовут наших фей?

Феи выбирают себе имена: Стелла, Лейла, Блум, Муза.

- Какие овощи, фрукты, ягоды будем выращивать?

С помощью картинок воспитатель помогает детям вспомнить названия овощей, фруктов, ягод.

- Теперь нам нужно подготовить грядки, семена. Из чего мы будем делать грядки?

Например, из тканей. Семена — бумажные шарики, которые воспитатель делает вместе с детьми.

- Как вы думаете, что еще нам надо для посадки?

- Да, нам нужны лейки, лопатки.

- Итак, мы все подготовили для посадки?

– Нет, мы же не сделали на грядках ямки, куда будем бросать семена. Теперь будем сажать. Золушка ты говори, что мы будем сначала сажать. Овощи? Давайте посмотрим семена каких овощей у нас есть (*морковка, кабачок, свекла, баклажан*).

Воспитатель с детьми проговаривает название овощей.

- Золушка, покажи своим дочкам, какие им овощи сажать и на какой грядке.

– Когда мы положим семя в ямку, его нужно обязательно полить из лейки и закопать землей.

- Овощи посадили. Какие фрукты и ягоды будем выращивать? *Проговаривают названия.*

– Золушка, покажи теперь своим дочкам, какие им фрукты, ягоды сажать, на какой грядке.

- Вот какие мы молодцы! Все посадили. А цветы мы будем выращивать?

- Какие? (*Ромашки, розы, тюльпаны*).

Золушка и феи сажают цветы.

Ситуация игрового взаимодействия

«Магазин дачного урожая»

Воспитатель:

– Посмотрите, как у нас много в этом году урожая. Сколько овощей, фруктов, ягод! А цветы, какие красивые! Давайте устроим магазин дачного урожая. Будем продавать все, что мы с вами вырастили. В нашем магазине будут продаваться самые свежие, вкусные, полезные для здоровья овощи, фрукты, ягоды, а также красивые, ароматные цветы.

– Итак, нам нужно расставить столы для продажи, разложить наш урожай по корзинам, из цветов сделать букетики и поставить в вазочки с водой.

– Ну вот, все готово. Кто будет продавцами, кто покупателями?

Если девочки не смогли договориться между собой, то воспитатель предлагает распределить роли с помощью волшебного мешочка, из которого нужно вытащить картинку, изображающую роль ребенка. Воспитатель играет роль покупателя и общается с каждым продавцом.

– Здравствуйте! Какой у Вас хороший урожай. Нигде не видела таких сочных и спелых помидор. Сколько они стоят?

– Я возьму помидоры. А у Вас есть картошка?

– Да, хорошая картошка, не гнилая. Я, пожалуй, ее тоже возьму.

– Сколько всего надо заплатить?

– Спасибо. Пойду, посмотрю фрукты и ягоды.

– Здравствуйте. Какие у Вас спелые яблоки. Они вкусные?

– Можно попробовать?

— Да, очень сладкие. Сколько они стоят?

– Я возьму. Малину и клубнику можно попробовать?

– Как вкусно, главное все натуральное, без вредных добавок. Я, конечно же, беру.

– Сколько всего надо заплатить?

– Спасибо. Теперь пойду, посмотрю цветы.

– Здравствуйте. Ой, какие у Вас красивые цветы! Они безумно ароматно пахнут. Мне нужно составить букет из разных цветов. Вы можете?

– Какой необычный, прелестный букет Вы мне сделали. Мне очень нравится. Я его подарю своей маме на день рождения. Сколько он стоит?

– Спасибо Вам. Буду всегда к Вам приходить. У Вас отличного качества урожай.

– До свидания!

Воспитатель общается с другими покупателями, рассказывает им о качестве продаваемого урожая, делится своими впечатлениями, интересуется их мнением.

Ситуация игрового взаимодействия

«Дачный урожай на дом»

Воспитатель: А давайте теперь покупатели будут заказывать овощи, фрукты, ягоды, цветы по телефону.

У нас будет консультант по урожаю отвечать на вопросы покупателя, рассказывать о пользе выбранного ими овоща, фрукта, ягоды, советовать, из каких цветов составить букет. Кроме консультанта, будет еще и продавец, который приезжает домой к покупателю с дачным урожаем.

Распределяются роли. Воспитатель играет роль покупателя, звонит по телефону.

– Здравствуйте. У Вас можно приобрести дачный урожай с доставкой на дом? С кем я разговариваю?

– Я бы хотела у Вас заказать на дом морковь, огурцов, свеклу. А Вы не подскажите, чем они полезны?

– Скажите, пожалуйста, какие ягоды улучшают зрение?

– А у Вас есть черника?

– Сколько она стоит?

– А из каких цветов лучше составить букет на день рождения моей маленькой дочки?

– Можно попросить к телефону Вашего продавца?

– Здравствуйте. Я бы хотела сделать заказ урожая на дом. Вы когда сможете ко мне приехать?

– Хорошо, через час. Мой адрес: улица Горохова, дом 5, этаж 3, квартира 7.

– Буду ждать.

Звонок в дверь. Покупатель (воспитатель).

– Здравствуйте. Проходите, пожалуйста.

– Я бы хотела посмотреть у Вас огурцы, свеклу, кабачки.

– Огурцы можно попробовать?

– Сейчас я помою огурец и попробую.

– Какой вкусный огурец, не горький.

– Какие у Вас еще овощи есть?

– Помидор можно попробовать? *(Моем, пробует).*

– Какой сочный, насыщенный и очень вкусный.

– Я беру огурцы, свеклу, кабачки и помидоры.

– Ваш консультант мне посоветовал для зрения чернику. Я ее тоже покупаю.

– Также консультант мне посоветовал составить букет на день рождения моей маленькой дочке из ромашек и колокольчиков. Л Вы, какой посоветуете?

– Составьте мне тогда два букета. Один мне, другой — дочке.

– Сколько всего я должна заплатить?

– Спасибо Вам большое! Буду теперь всегда у Вас заказывать. *Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель направляет ее при необходимости в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.*

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой девочек в игре «парикмахер»*

**Ситуация игрового взаимодействия
«Такие разные парикмахеры»**

Воспитатель:

- Девочки, а кто из вас был в парикмахерской?
- Кто такие парикмахеры? Что они делают?
- Кому они делают прически?
- А еще кому?
- — А вы знаете, что есть парикмахер для собак? Он делает прически собакам, но это не один и тот же парикмахер, который делает прически людям.
- *Воспитатель показывает журналы с прическами для людей, собак и предлагает поиграть в парикмахерскую, где будут парикмахеры для людей и для собак, клиенты-люди и клиенты-собаки со своими хозяевами. Воспитатель и дети выбирают необходимые игровые атрибуты, игрушки.*
- *Воспитатель распределяет роли и выбирает себе роль старшего парикмахера.*

**Ситуация игрового взаимодействия
«Парикмахер и клиенты»**

- *Утро. Парикмахеры приходят на работу, здороваются друг с другом.*
- *Далее приходят клиенты, парикмахеры дают им журналы, старший парикмахер предлагает им чашку кофе с пирожным.*
- *Клиенты или хозяева собак говорят, какие они хотят прически для себя или собак. Каждый парикмахер занимается своим клиентом, советует, а потом делает прическу.*
- *Во время того, как каждый парикмахер делает прическу своему клиенту, старший парикмахер предлагает всем вспомнить различные смешные истории и рассказать их. Воспитатель предлагает устроить в парикмахерской салон красоты, чтобы делать макияж; маникюр, как людям, так и собакам.*

Ситуация игрового взаимодействия

«Салон красоты»

– После завершения всех косметических процедур старший парикмахер предлагает всем вместе пообедать, приглашает, в том числе и клиентов. Собак угощают собачьим кормом.

– После обеда парикмахеры снова делают макияж, маникюр своим клиентам. Во время этого старший парикмахер предлагает какую-нибудь тему для общего обсуждения. Например, обсуждение какой-либо книги или мультфильма.

– Наступает вечер. Клиенты расплачиваются с парикмахерами, фотографируются, чтобы новые клиенты видели результаты работы парикмахеров, и прощаются друг с другом, обмениваются телефонами, визитными карточками.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с мальчиком в игре «такси»*

Ситуация игрового взаимодействия «Вызов такси»

Воспитатель:

- Ты видел, как работает такси? Где?
- В каком фильме ты их видел?
- Такси можно вызвать по телефону. Давай с тобой поиграем, ты будешь водителем такси, а я — пассажиром.

Воспитатель с ребенком выбирают соответствующие игрушки, первые атрибуты.

- А ты знаешь, у водителей такси есть свои визитки! Давай мы тебе тоже сделаем! Как будет называться твоя фирма по вызову такси?

Ребенок предлагает название, если ему сложно, то подсказывает воспитатель, например «Такси-Питер» или «Такси-Коля» — по имени мальчика.

- Да, я же не знаю, по какому телефону вызывать такси, какая фирма по вызову такси лучше, надежнее, быстрее! Может быть, ты разрекламируешь свою фирму по вызову такси! А я буду смотреть дома, например, какой-нибудь сериал и когда будет реклама по телевизору «появишься» ты!

Телевизор лучше сделать из большой коробки, в которую смог бы влезть ребенок.

После того, как ребенок разрекламирует свою фирму по вызову такси, назовет свой телефон, воспитатель-пассажир «звонит» туда.

- Алло! Здравствуйте! Я бы хотела вызвать такси.
- Мой адрес: улица Вишневая, дом 5.
- А сколько это будет стоить?
- Хорошо! Приезжайте!

Машину можно сделать из стульев, прикрепив руль. Такси «подъезжает» к дому пассажира (воспитателя), он садится, говорит куда ехать. Во время езды пассажир спрашивает водителя, как долго он работает в этой фирме, нравится — не нравится ему работа и почему, какие смешные истории были за время его работы. (То есть показать ребенку, что водитель и пассажир могут общаться, и это делает игру более интересной.) Когда водитель довозит пассажира до места, пассажир расплачивается, водитель дает свою визитку.

Потом воспитатель предлагает вспомнить мультфильм «Простоквашино».

- Ты помнишь героев этого мультика?
- А помнишь почтальона Печкина?
- Что он делал?
- А потом на чем он развозил газеты?
- Так вот, пусть теперь водитель такси будет развозить не только пассажиров, но и почту героям этого мультфильма: Шарику, коту Матроскину, дяде Федору. Вот это собака будет Шариком, этот кот — Матроскиным, это — дядя Федор! А я буду писать им письма, открытки от мамы дяди Федора.

Ситуация игрового взаимодействия

«Посылка в Простоквашино»

Воспитатель:

- Давай построим деревню, где будут жить наши герои.
- Теперь я буду писать письма, открытки нашим героям, звонить в твою фирму и вызывать такси для отправления писем, открыток или даже посылок в деревню Простоквашино.
- Алло, здравствуйте! Мне нужно отправить письмо и посылку в деревню Простоквашино, когда бы вы могли заехать и забрать их?

Приезжает водитель такси, забирает письмо и посылку, воспитатель (мама дядя Федора) платит деньги, спрашивает, когда он отвезет, просит везти осторожно, так как там есть стеклянные банки. Водитель едет в деревню Простоквашино, отдает письмо и посылку.

Воспитатель предлагает ребенку разыграть ситуацию болезни дяди Федора, якобы Шарик и Матроскин послали письмо его маме Римме, в котором они просят ее приехать, так как дядя Федор заболел, у него высокая температура.

Ситуация игрового взаимодействия

«Приезд мамы дяди Федора»

Водитель привозит письмо маме дяде Федора (воспитателю). Мама, прочитав письмо, сразу начинает собирать лекарства, малиновое варенье, мед. Затем звонит в фирму по вызову такси. Такси приезжает, и они едут в деревню Простоквашино. Там мима лечит сына, а водитель пьет чай с баранками с Шариком и Матроскиным. Мама вылечивает дядю Федора, и все вместе они возвращаются домой. По дороге водитель с мамой дяди Федора поют песни (которые знает ребенок).

Дети самостоятельно продолжают игру, включая в сюжет новые истории и приключения, которые придумывают сами. Воспитатель направляет при необходимости игру в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с мальчиком в игре «автобус»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Водитель—кондуктор—механик»

Воспитатель:

– Давай поиграем с тобой. Ты будешь водителем автобуса, а и механиком. Ты как будто поехал в рейс, например, в Финляндию, а автобус сломался (ребенок может предложить другой маршрут). Ты позвонил по телефону и вызвал механика. Как тебе такая идея?

– Тогда для начала сделаем автобус. Из чего будем его делать?

– Где возьмем руль, аптечку водителя?

Автобус готов. Пассажиры (игрушки) могут занимать свои места.

– А где их билеты?

Воспитатель с ребенком вырезают билеты для пассажиров.

– Давай, пока я буду кондуктором, буду проверять билеты, объявлять остановки.

Кондуктор проверяет билеты.

– Уважаемые пассажиры, мы с водителем приветствуем вас! Водителя зовут... (называет имя ребенка — Михаил), меня зовут Елена. Наш маршрут - Санкт-Петербург — Финляндия. Во время поездки просим соблюдать чистоту и порядок. Если! будут вопросы, обращайтесь, пожалуйста, ко мне. Желаем вам хорошего и приятного пути.

– Михаил, наши пассажиры все в сборе, у всех есть билетики, можем отправляться.

Во время поездки кондуктор, водитель и пассажиры поют песни, рассказывают истории.

– Ой, Михаил, по-моему, у автобуса отвалилось колесо?!)) Вызывай механика по телефону!

Воспитатель берет на себя роль механика.

– Здравствуйте. Что у вас случилось? Где вы находитесь?

– Сейчас я к вам приеду!

Приезжает механик.

– Здравствуйте, еще раз. Я механик. Давайте ремонтировать ваш автобус. Запасное колесо я взял. Как долго вы ездите на этом автобусе?

– Давно меняли колеса?

– Так, сейчас посмотрим все колеса автобуса. Подайте, мне, пожалуйста, ключ.

– Да, тут еще два колеса слабо держатся.

– Может быть, вы мне поможете поставить новое колесо для автобуса? Так будет быстрее, пассажиры все-таки ждут.

Водитель с механиком вместе ремонтируют автобус.

– Все, автобус готов к дальней дороге. Хорошего вам пути!

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой мальчиков в игре «подводная лодка»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Подводное путешествие»

Воспитатель:

– Ребята, вы видели фильмы или мультфильмы про подводную лодку? Какие?
– А вы сами хотели бы отправиться в подводное путешествие?!
– А вы сможете построить такую лодку?
– Только у нас будет путешествие не обычное, а с героями из сказок, мультфильмов или фильмов, которых вы сами выберете! Итак, кто кем будет в нашей игре?

Дети выбирают героев, например, Человека-Паука, Бэтмена, Змея-Горыныча, Шрека и так далее.

– А кто на подводной лодке у нас будет? Капитан, штурман, а еще?

Дети называют: помощник капитана, помощник штурмана, матросы, кок, врач.

– Давайте я пока буду капитаном.

Дети самостоятельно распределяют роли, если возникают проблемы, то вытягивают из мешочка бейджи с изображением кока, матросов и так далее.

– Теперь нам надо построить подводную лодку.

Строят лодку, используя стулья и другие строительные материалы, подбирают игровые атрибуты.

– Готовимся к отплытию.

Капитан со штурманом и его помощником должны определить по карте маршрут, кок — заготовить еду, врач — проверить самочувствие всего экипажа, матросы — проверить исправность подводной лодки и снаряжения.

Перед капитаном и его помощником выстраивается экипаж, им все докладывают о своей работе.

– По местам! Приготовиться к погружению!

Каждый действует в соответствии со своей ролью.

Когда подводная лодка плывет, все смотрят в иллюминаторы на жителей подводного царства. Воспитатель показывает яркие иллюстрации рыб, акул и китов, рассказывает о них. Дети фотографируют подводное царство. В ходе путешествия дети поют песни.

Затем воспитатель предлагает разыграть ситуацию нахождения сокровищ в затонувшем корабле.

Ситуация игрового взаимодействия

«Поиск сокровищ»

Штурман сообщает капитану, что он видит затонувший корабль.

Капитан:

– Стоп, машина! Обследуем этот корабль. Всем приготовиться к выходу в океан.

Проверить водолазное снаряжение!

Все проверяют водолазные снаряжения, надевают водолазные костюмы.

– Ваша задача — узнать название корабля и принести интересные находки.

Экипаж покидает лодку, начинает плыть к затонувшему кораблю и находит сундук сокровищ. Находят надпись на корабле и возвращаются на подводную лодку, сообщают о своих находках капитану.

Решают, что делать с сокровищами, все высказывают свои предложения.

– Я предлагаю их спрятать, так как за нами могут следить! Нам нужно нарисовать карту и обозначить место хранения сокровищ, а также придумать план как это сделать!

Ситуация игрового взаимодействия

«Прячем сокровища»

Все обдумывают, где можно спрятать сокровище. Капитан предлагает спрятать в затонувшем корабле, о котором никто не знает, так как это его бывший корабль. Капитан рассказывает, где это место, и они рисуют карту.

Капитан передает свои полномочия помощнику капитана, и дети самостоятельно развивают сюжет. Воспитатель направляет игру при необходимости в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

Пример ситуаций игрового взаимодействия воспитателя с группой мальчиков в игре «Полицейские»

Ситуация игрового взаимодействия

«Розыск пропавших зверей»

Воспитатель:

- Ребята, кто такие полицейские, что они делают?

Ищут без вести пропавших, предупреждают ограбления, преступления, спасают мир от плохих людей.

- Как вы думаете, они смелые, храбрые?

— Давайте поиграем в «Полицейских». Вы будете полицейскими, а я — вашим помощником. Ой, звонок по телефону! Алло. Здравствуйте. Да, это полиция. Что у вас случилось? Где вы живете? Записываю ваш вызов. Сейчас группа полицейских отправится к вам, будет их разыскивать.

— Уважаемые полицейские, поступил звонок из Лесной страны, там пропали звери, а именно медвежата Барни, волчата Грини. Они гуляли на лесной поляне: играли, бегали, резвились, а затем исчезли. Родители их искали, но не нашли. Вам надо туда ехать: опросить родителей, местных жителей, взять у родителей фотографии их детей, сходить на лесную поляну, внимательно ее осмотреть, может быть, там будут улики, следы. Я поеду с вами, буду помогать в поиске. Что мы с собой возьмем?

Луну, пистолет, веревку, фотоаппарат.

- Где наша машина?

Делают ее из стульев.

- Все взяли? Тогда поехали.

Приезжают в Лесную страну.

— Здравствуйте. Вы родители пропавших медвежат Барни и волчат Грини? Обращается к игрушкам — медведю и волку, которых озвучивает кто-то из детей.

— Расскажите, как все было по порядку. Где вы были в то время, когда ваши дети гуляли на лесной поляне?

- Вы не могли бы дать нам их фотографии, это облегчит розыск.

– Теперь нам надо опросить местных жителей, показать им фотографии детей.

Полицейские и их помощник опрашивают местных жителей (игрушки).

– Ну что, уважаемые полицейские, давайте присядем и обсудим, кто, что узнал от местных жителей о пропавших детях.

Каждый полицейский рассказывает свои новости.

– Что мы будем делать дальше?

Версии детей.

– Может быть, поищем по следам? Где наши лупы? Пойдемте на лесную поляну, начнем поиск оттуда!

Полицейские вместе с помощником ходят и ищут с помощью лупы следы зверей.

– Вот, я, кажется, нашел! Посмотрите внимательно. Эти следы похожи на следы маленьких зверей. Сделайте снимок этих следов.

Кто-то из детей фотографирует.

– Эти следы ведут нас вглубь леса. Ой, я слышу крики. Вы слышите их?

Бежим на крики! Бедненькие, они упали в лесную ловушку — глубокую яму с хворостом!!! Давайте веревку, будем их вытаскивать.

Полицейские со своим помощником вытаскивают зверей из ямы, отвозят их домой к родителям.

Ситуация игрового взаимодействия «Поиск бриллиантов Белоснежки»

– Уважаемые полицейские, я вас поздравляю с первым успешным розыском пропавших!

Звонит телефон.

– Алло! Здравствуйте! Полиция слушает. Что случилось? Вызов принят. Выезжаем.

– Вот и еще вызов. У Белоснежки пропали бриллианты, которые она хранила в шкатулке. Она на два дня уезжала к своим друзьям, а когда приехала, обнаружила, что в шкатулке нет ее украшений.

– Что мы с собой возьмем?

Лупу, пистолет, прибор для снятия отпечатков пальцев, фотоаппарат.

– Выезжаем!

– Здравствуйте, Белоснежка!

Обращается к кукле, которую озвучивает кто-то из детей.

– Расскажите, кто из Ваших знакомых знал о существовании бриллиантов?

– Кто их Вам подарил?

– Вы их уже носили?

– Когда и куда Вы в них ходили?

– Так, значит, Джек Воробей знал о ваших бриллиантах?

– Он знает, где Вы живете? Был у вас дома?

– Дайте нам, пожалуйста, посмотреть шкатулку, в которой хранились Ваши украшения.

– Коллеги, снимите отпечатки пальцев со шкатулки.

– Уважаемая Белоснежка, мы сейчас поедem в лабораторию и проверим, чьи отпечатки пальцев остались на вашей шкатулке.

Полицейские с помощником уезжают в лабораторию.

– Коллеги, надо нам найти хозяина пальчиков, снятых со шкатулки.

– Я нашел, это пальцы Джека Воробья! В наших документах есть его фотография и его отпечатки пальцев. Он оказывается давно в розыске! Поехали к Белоснежке, узнаем, где он может быть!

– Здравствуйте, еще раз, Белоснежка. Мы выяснили, что отпечатки пальцев, которые мы сняли с Вашей шкатулки, принадлежат Джеку Воробью. Подскажите нам, где его искать.

– В Африке? Так, уважаемые коллеги, отправляемся в Африку за Джеком Воробьем.

Ситуация игрового взаимодействия

«Розыск Джека Воробья»

– Для начала нам нужно построить корабль, на котором мы отправимся в Африку.

Дети вместе с воспитателем строят корабль.

– Что мы с собой возьмем?

Пистолет, веревки, бинокль, прибор для снятия отпечатков пальцев, фотоаппарат.

– Отправляемся!

Во время пути дети смотрят в бинокль, рассказывают, что они видят, поют песни.

– Давайте придумаем план захвата Джека Воробья.

Дети предлагают свои версии.

— Я думаю, что он прячет бриллианты в джунглях. Поэтому нам надо высадиться в Африке и бродить по джунглям, искать его следы, отпечатки пальцев, а также опросить местных жителей, явно его кто-то видел, у него яркая и незабываемая внешность.

Воспитатель предлагает кому-то из детей сыграть роль Джека Воробья (можно по жребию).

– Приплыли. Идем в джунгли.

Дети с воспитателем ищут Джека Воробья.

– Смотрите, я нашел его шляпу! Значит он где-то рядом. А вот какой-то сундук. Сейчас я его открою. Бриллианты!!! Ловите Джека Воробья, он сзади вас!

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель направляет ее при необходимости в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой мальчиков в игре «замок пиратов»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Постройка замка»

Воспитатель:

- Ребята, какие фильмы, мультфильмы о пиратах вы смотрели?
- Как выглядят пираты, чем они занимаются?
- Они добрые или злые, сильные или слабые, умные или глупые?
- Чем они вам нравятся?
- Может быть, поиграем в ваших любимых пиратов? Только мы будем добрыми, умными, сильными пиратами, которые не причиняют вреда другим людям, а спасают их от беды.
- Сначала построим замок пиратов. Какой у нас будет замок? Как он будет выглядеть?

Дети предлагают свои варианты.

- Как вы думаете, для чего пиратам замок?

Хранить сокровища, устраивать пиршества, давать приют людям.

- Давайте, нарисуем его на листе бумаги, а потом построим.

Дети с воспитателем рисуют замок пиратов.

- **Что нам понадобится для строительства такого большого и красивого замка?**

Стулья, столы, спортивный инвентарь, ткани. Дети и воспитатель строят замок пиратов.

- Наш замок готов. Теперь мы должны придумать себе имена и пиратскую одежду.

- А давайте в нашем замке устроим видеосъемку? Я буду режиссером, который снимает фильм о пиратах. Все люди, животные, птицы узнают пиратов с хорошей стороны.

Ситуация игрового взаимодействия

«Режиссер и пираты»

Воспитатель:

– Здравствуйте. Я режиссер. Приехал снимать фильм о вас. Итак, я буду снимать на видеокамеру и задавать вам вопросы.

Для начала назовите свои имена. Сделайте рекламу самому себе: расскажите о своих подвигах, умениях, знаниях, где вы путешествовали, сколько раз находили сокровища, кому помогали.

Расскажите о замке пиратов. Чем он славится, какие истории о замке существуют, как давно его построили, кого в замок приглашают пираты, есть ли в нем спрятанные сокровища.

– А теперь расскажите о ваших владениях, какие острова, страны вам удалось завоевать. Для чего вам они нужны?

– Кто ваши главные враги?

– Расскажите, чем собираетесь заниматься в ближайшее время. Куда желаете отправиться?

– Покажите свои пиратские орудия, одежду, сувениры.

Отлично, все снято. Спасибо вам.

Ситуация игрового взаимодействия

«Пираты, Золушка и жители леса»

Воспитатель в роли пирата:

- Теперь про нас покажут фильм, и все будут знать, что пираты совершают добрые поступки, великие подвиги ради других!
- Давайте в нашем замке устроим ужин для жителей леса — накормим их, подарим теплую одежду, окажем им необходимую помощь. Надо у них узнать, как они живут, кто их обижает.
- Может быть, пригласим Золушку, и она нам все приготовит, сделает уборку?

Воспитатель превращается в Золушку:

- Здравствуйте, уважаемые пираты. Что нужно сделать?
- Хорошо, сейчас я вам напеку пирогов, приготовлю щи, сделаю плов и сварю компот, а также наведу порядок в вашем большом замке.

Золушка занимается своей работой, а пираты приглашают жителей леса (игрушки) в гости, привозят их на машинах.

Все собираются за столом. Воспитатель снова в роли пирата.

- Здравствуйте, наши любимые жители леса. Мы рады вас видеть у нас в гостях!

Обращается к игрушкам, которых озвучивают дети.

- Как вы поживаете, чем занимаетесь в лесу?
- Дружно ли вы живете?
- Кто-нибудь вас обижает в лесу, угрожает вам?
- Как и чем мы можем вам помочь?
- Кому нужно построить дома?

Жители леса рассказывают, как они живут, какая помощь им нужна от пиратов.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с мальчиками и девочками в игре «Семья»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Бал для создания семьи»

Воспитатель:

- Ребята, давайте устроим в детском саду бал в честь любимых ваших героев из сказок, мультфильмов, кино?
- Подумайте, в какого героя вы хотите превратиться?
- Теперь мы каждый из вас должен создать образ того героя, которого выбрал. Нужно подобрать соответствующую одежду, украшения, сделать прическу.
- Ну вот, все наши герои готовы к балу.
- Ой, кто это там стучит в дверь?

Воспитатель в роли феи:

- Здравствуйте, ребята! Я волшебная фея Муза, помогаю людям создавать крепкие, дружные семьи. Я тут услышала, что вы устраиваете бал в честь героев сказок, мультфильмов, кино. Расскажите о себе: кто вы, из какого мультфильма (сказки, кино), что лучше всего умеете делать.
- Какие вы все замечательные! Но ни у одного из ваших героев нет семьи. Ваш герой одинок, у него нет близких людей, которые бы его любили, заботились о нем, ухаживали. А давайте на балу ваши герои найдут себе пару - мужа/жену. Тем более у вас будет не обычная пара, а сказочная. Вот, например, Белоснежка и Джек Воробей. Они могут жить в замке пиратов, вместе путешествовать на пиратском корабле, ходить в гости к общим друзьям, помогать друг другу, советоваться и многое другое. Ну как, согласны?
- Тогда я сейчас с помощью волшебной палочки начинаю бал. Воспитатель включает музыку, организовывает место для танцев.
- Уважаемые герои-мальчики, вы, как самые настоящие джентльмены, приглашайте девочек на волшебный танец.
- Воспитатель помогает создать пару мальчик—девочка, показывает танец.*
- Какие получились интересные пары! Давайте я вас всех сниму на видеокамеру. Но, прежде чем я это сделаю, каждая пара даст мне интервью.
- Представьте, что вы одна семья — муж и жена. Что будет делать жена в доме? Какие обязанности будут у мужа? Что они будут делать вместе?
- После того, как все дети дадут интервью, воспитатель рассказывает о необходимых для семьи мужских и женских качествах, умениях.*

Ситуация игрового взаимодействия «Лучшая семья»

Воспитатель:

– Я как волшебная фея Муза, помогающая людям создавать крепкие, дружные семьи, объявляю конкурс «Лучшая семья». Как определить, что семья лучшая?

– Лучшая семья - это когда мама, папа и ребенок любят друг друга, муж и жена помогают друг другу во всем, умеют договариваться, мирно распределять домашние обязанности. Обычно в таких семьях жена следит за чистотой, порядком, красотой в доме, готовит еду, заботится о муже и детях. А муж выполняет работу, которая не по силам женщинам: принести тяжелые сумки, починить телевизор и мебель, сделать ремонт квартиры, построить дом и многое другое.

– Итак, для начала каждая семья должна построить свой дом, создать в нем уют-навести чистоту, порядок и красоту. Кто будет заниматься строительством дома — муж или жена? А кто в семье больше ответственен за приготовление еды, соблюдение чистоты, порядка, красоты в доме?

Далее мальчики строят дом для своей семьи, девочки — его обустраивают (вытирают пыль, пылесосят, украшают).

– Какие вы все молодцы. Мальчики — настоящие плотники: построили дом, сделали мебель. А девочки — замечательные хозяйшкИ: вытерли пыль, пропылесосили, украсили дом. А где же ваши дети?

Воспитатель показывает на игрушки.

– Они, наверное, в детском саду? Пора их забирать домой и вместе с ними погулять, поиграть. Дорогие хозяйшкИ, вы приготовили семейный ужин?

– Тогда ваши мужья пусть идут в детский сад за ребенком, а вы приготовьте вкусные блюда.

– Дети очень любят животных. Сходите всей семьей в зоопарк, посмотрите зверей, птиц, сфотографируйтесь. А потом устройте дома семейный ужин, поиграйте с ребенком, потанцуйте, спойте песенки.

– Какие у всех хорошие, дружные семьи! Я думаю, что все семьи достойны медали «Лучшая семья».

Воспитатель достает заранее им заготовленные медали и вручает каждой семье.

Ситуация игрового взаимодействия

«Семейные традиции»

Воспитатель:

– Ребята, в каждой семье есть свои традиции. Например, есть такие традиции, как:

- праздновать всегда Новый год дома;
- класть в новогоднюю ночь подарки под елку;
- на новогодний стол обязательно ставить мандарины, салат «Оливье», торт «Наполеон», конфеты;
- отмечать дни рождения в кафе;
- проводить выходные всей семьей вместе: ходить в театр; дельфинарий, зоопарк, музей, ездить на дачу, в гости.

– В некоторых семьях принято в выходные дни навещать бабушек, дедушек. Давайте вы тоже придумаете для своей семьи традиции. Они могут быть самыми разными, даже несуществующими, сказочными. Например, всей семьей проводить зимние и летние каникулы в стране Сладкоежек или в выходные дни искать сокровища, посещать героев разных сказок.

Воспитатель помогает каждой семье придумать интересные, необычные традиции. Затем предлагает организовать передачу «Пусть говорят».

– Пусть каждая семья расскажет о своих традициях по телевизору в передаче «Пусть говорят». Я буду ее ведущей.

На передаче семьи слушают друг друга, высказывают свое мнение.

– Какие у всех интересные семейные традиции! А может быть, придумаем общие для всех семей правила, которые они должны соблюдать всегда.

Воспитатель и дети устанавливают «семейные правила»:

1. Любить друг друга.
2. Заботиться о своих родных, защищать их.
3. Помогать друг другу во всем.
4. Не драться, не кричать.
5. Уметь уступать.
6. Уметь признавать свою вину.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с мальчиками и девочками в игре «Аллея сказок»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Путешествие в Африку»

Воспитатель:

- Дети, вспомните из сказки, куда поехал доктор Айболит лечить зверей? - Давайте мы с вами тоже отправимся в Африку и навестим зверей?

- На чем мы туда отправимся?

Например, на ковре — самолете.

- Полетели!

- Как тут жарко. Вы чувствуете?

– Ой, смотрите, здесь давно не было дождей, все растения, деревья завяли. Может быть, мы их польем? Мальчики, наберите девочкам воды, чтобы они могли все полить.

Все действия воображаемые.

- Посмотрите, все звери лежат, они перегрелись, срочно нужно их отвезти купаться. Мальчики, вы сможете отвезти на машинах зверей купаться?

- А девочки приготовят зверям вкусный и полезный для здоровья обед?

Звонит телефон.

- Алло! Крокодил проглотил солнце? Сейчас наши супергерои спасут Африку, вернут солнце.

- Мальчики, с этой минуты вы супергерои - самые смелые, сильные и отважные. Нужно найти солнце Африки, его проглотил Крокодил по имени Дил. А вы, девочки, успокойте маленьких зверят, которые испугались темноты, спойте им колыбельную песенку, покачайте в кроватке, погладьте.

- Ура! Солнце снова с нами! Мальчики, как вам удалось найти солнце? Расскажите нам о своих подвигах. Что вы сделали с крокодилом?

- А девочки у нас просто настоящие мамы — успокоили маленьких зверят, накормили их, уложили спать.

Тук-тук-тук.

- Кто-то к нам пришел!

Воспитатель идет к двери группы.

Ситуация игрового взаимодействия

«В гостях у Винни-Пуха»

Воспитатель:

- Ребята, к нам пришло письмо!

Воспитатель достает из конверта письмо и читает его.

– «Здравствуйте, дорогие мальчики и девочки! Вам пишет Винни-Пух. Я хочу пригласить вас в гости. Ко мне в последнее время редко приходят друзья. Мне очень одиноко. Приезжайте,

поговорим, попоем. У меня много меда. Я вас им угощу, он очень полезный для здоровья».

– Ну что, ребята, отправимся к Винни-Пуху в гости? Полетели на нашем ковре-самолете!

Винни-Пуха (игрушку) озвучивает воспитатель.

– Здравствуйте, мои добрые друзья! Я так рад, что вы ко мне приехали. Я вас так ждал, так переживал, что вы не приедете, и в результате съел весь мед. И теперь мне не чем вас угостить. *Плачет.*

– Винни-Пух, не плачь! Наши девочки очень вкусно готовят, они настоящие хозяйюшки. Они могут приготовить все, что ты попросишь. Что ты хочешь?

– Я хочу большой малиновый торт и медовое печенье.

– Ну что, хозяйюшки, сможете приготовить большой малиновый торт и медовое печенье?

– Мальчики будут вам помогать. Они могут сходить в лес и набрать малины, принести дрова и затопить печь.

После того, как мальчики набрали малину, истопили печь, а девочки сделали тесто для торта и печенья, они начинают вместе печь.

Винни-Пух:

- Ой, какие вы молодцы! Давайте сядем вместе и будем пить чай.
- Как вкусно! Я смотрю на вас и удивляюсь, как вы все дружно делаете.
- Давайте споем мою любимую песенку про тучку. Я начну, а вы подпевайте.

Я Тучка, Тучка, Тучка,

А вовсе не медведь,

Ах, как приятно Тучке

По небу лететь!

Ах, в синем-синем небе

Порядок и уют —

Поэтому все Тучки

Так весело поют!

- Теперь я включу музыку, и мы потанцуем.
- Спасибо, что вы навестили меня, приходите еще в гости.

Ситуация игрового взаимодействия

«Буратино и его новые друзья»

Воспитатель:

– Ребята, вы помните такого сказочного героя, как Буратино? Из какой он сказки?

– У него сегодня день рождения. Давайте его поздравим?

– А что мы ему подарим?

Дети предлагают свои варианты.

Я думаю, что лучшим подарком для Буратино будет знакомство с новыми героями из мультфильмов и кино. Ведь Буратино их не знает и никогда не видел. Мы покажем ему самых знаменитых и лучших героев. Как вам такая идея? Согласны?

– Тогда подумайте, в какого героя из мультфильма, кино вы хотите превратиться?

Дети называют этих героев.

– Теперь придумаем костюм для каждого героя.

Воспитатель с детьми придумывает костюмы из разных тканей, лоскутков.

– Каждый герой должен подготовить небольшой рассказ о себе или выступление, чтобы как можно ярче раскрыть своего героя.

Воспитатель с детьми придумывает, как раскрыть того или иного героя.

– Давайте, мы еще подарим Буратино диски, на которых записаны фильмы и мультфильмы с участием наших героев?

– Подарок готов. Полетели к Буратино на ковре-самолете!

Буратино озвучивает воспитатель:

– Здравствуйте! Ой, я вас не знаю. Вы, наверное, ошиблись дверью?

– Ко мне на день рождения? Как приятно! Вы новые герои из мультфильмов и кино! Как я рад вас видеть! Очень хочу с вами познакомиться!

– У вас есть выступления для меня?! Вот это да! Тогда я вам предоставляю свою сцену, проходите на нее и выступайте.

Показывает на ковер.

Дети рассказывают о своих героях, показывают их характерные особенности (внешний вид, характер героя, манера поведения, отличительные качества).

Буратино:

– Какие вы все замечательные. Давайте с вами дружить! Вы очень интересные, необычные и хорошие герои. Я обязательно посмотрю все диски с вашим участием! Пойдемте пить чай.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с мальчиками и девочками в игре «Супермаркет»*

**Ситуация игрового взаимодействия
«Подготовка магазина к открытию»**

Воспитатель:

- Ребята, скажите, в какие магазины вы ходили?
- Что в них продавали?
- Давайте построим свой магазин — «Супермаркет», в котором будет продаваться все, что мы захотим?

- Что мы будем продавать в нашем супермаркете?

Дети с воспитателем выбирают, что будут продавать в магазине.

- Итак, мы будем продавать продукты, напитки (чай, кофе, сок), детские игрушки, игры, книги, альбомы, раскраски, фломастеры, карандаши.

- Ребята, как вы думаете, может нам сделать в магазине три отдела: продуктовый, книжный и отдел игрушек?

- Тогда давайте строить магазин из трех отделов. Что нам для этого понадобится?

Дощечки для полочек, стулья, столы. Воспитатель и дети строят магазин.

- А теперь нам надо расставить то, что мы будем с вами продавать в каждом отделе.

- Супермаркет мы с вами построили. Надо распределить роли. Кстати, какие у нас могут быть роли?

Дети предлагают свои варианты ролей.

Ребята, кроме продавцов, покупателей, у нас должны быть заведующая магазином, кассиры, охранники, грузчики, шоферы, рекламные агенты, консультанты в каждом отделе. Видите, сколько ролей! Есть роли и для девочек и для мальчиков. Теперь, будем распределять роли.

Воспитатель помогает девочкам и мальчикам распределить роли с помощью вытаскивания карточек из волшебного сундучка с изображением геометрической фигуры. Каждая геометрическая фигура означает роль, которая досталась ребенку. Воспитатель играет роль одного из покупателей.

– Теперь нам надо обсудить, кто, что будет делать.

– Продавцы у нас будут говорить, сколько стоит товар, принимать чеки от кассира, отдавать товар покупателю, взвешивать его. Кассир должен пробивать чеки, давать сдачу покупателю, предлагать купить карточку для скидок в их магазине. Консультанты в каждом отделе будут рассказывать про товар, который выбирает покупатель, помогать выбрать его, отвечать на вопросы покупателя. Покупатель спрашивает у консультанта про товар, задает ему вопросы, советуется, спрашивает у продавца, сколько стоит товар, дает кассиру деньги, продавцу отдает чек, забирает товар. Охранники охраняют магазин, смотрят за покупателями. Шофер отвозит грузчиков за товаром на склад, грузчики загружают товар и с шофером едут в магазин; в магазине грузчики раскладывают товар по отделам. Рекламные агенты выбирают тот товар, который они будут рекламировать в каждом отделе; если рекламируют что-то съедобное, то покупателям надо дать его попробовать; если несъедобное, например, книгу, то надо дать посмотреть. Если покупатель захочет купить то, что рекламируется, то рекламный агент должен отправить его к продавцу и кассиру. Заведующая контролирует работу всех работников магазина.

– Ну а теперь, давайте открывать супермаркет и приступать к своей работе.

Ситуация игрового взаимодействия

«Открытие супермаркета»

Воспитатель в роли покупателя:

– Здравствуйте. Помогите мне, пожалуйста, выбрать приключенческую книгу
(обращается к консультанту).

– А она интересная?

– В ней есть картинки?

– Можно ее посмотреть?

– Спасибо Вам за помощь. Я пойду, спрошу у продавца, сколько она стоит
(идет к продавцу).

– Здравствуйте. Скажите, пожалуйста, сколько стоит эта книга?

– Хорошо, я ее покупаю. А у Вас есть еще подарочный пакет для нее?

– Сколько он стоит?

Воспитатель идет к кассиру, дает деньги, пробивает чек, покупает карточку со скидкой, предложенную кассиром. Затем он подходит к продавцу, отдает чек и берет книгу в подарочном пакете.

Затем воспитатель идет в продуктовый отдел. Подходит к рекламному агенту.

– Здравствуйте. Скажите, пожалуйста, что Вы рекламируете?

Рекламный агент говорит, что он рекламирует, например, йогурт.

– Можно попробовать?

– Как вкусно! А у Вас йогурт только с клубникой или есть еще какие-нибудь виды?

– Можно попробовать?

– Мне все понравились! А что за фирма?

– Да, не зря по телевизору рекламируют «Данисимо». Очень вкусные йогурты!

– Мне очень понравился вишневый и персиковый. Спасибо Вам за помощь. Я пойду, спрошу у продавца, сколько стоят йогурты.

Идет к продавцу.

- Здравствуйте. Скажите, пожалуйста, сколько стоят йогурты фирмы «Данисимо»?
- Да, чуть не забыла! Мне надо еще купить сок. Сколько он стоит?

Воспитатель идет к кассиру, дает деньги и карточку со скидкой в этом магазине, пробивает чек. Затем воспитатель подходит к продавцу, отдает чек и берет йогурты и сок.

Затем воспитатель идет в следующий отдел — отдел игрушек. Подходит к консультанту.

- Здравствуйте. Мне нужна интересная игра для мальчика. Подскажите, пожалуйста, как в эту игру играть?

- Спасибо Вам за помощь. Я пойду, спрошу у продавца, сколько она стоит.

Идет к продавцу.

- Здравствуйте. Скажите, пожалуйста, сколько эта игра стоит?

Воспитатель идет к кассиру, дает деньги и карточку со скидкой в этом магазине, пробивает чек. Затем воспитатель подходит к продавцу, отдает чек и берет игру.

Во время игры грузчики с шофером привозят товары в магазин. Заведующая помогает им разместить товары по отделам.

Далее воспитатель дает детям возможность поиграть самостоятельно, а затем предлагает организовать кафе в супермаркете.

Ситуация игрового взаимодействия

«Открытие кафе в супермаркете»

Воспитатель:

– Ребята, а что если нам сделать кафе в супермаркете, чтобы покупатели могли покушать, попить чай, кофе с пирожными, тортами, конфетами, бутербродами. Это ведь так здорово. Правда?

– А где мы будем строить кафе?

– Что нам нужно для кафе?

Дощечки, стулья, столы, посуда. Воспитатель и дети строят кафе.

– Что у нас будет продаваться в кафе?

Дети с воспитателем решают, что у них в кафе будет продаваться.

– Ребята, а кто в кафе обычно работает?

Повар, официант, охранник.

– Давайте распределять роли.

Воспитатель обсуждает обязанности исполнителя каждой роли.

– Когда приходит человек, официант должен к нему подойти и спросить, что он хочет заказать. Затем официант делает заказ повару, который это готовит. После того, как повар приготовит заказ, официант относит его клиенту и говорит, сколько это все стоит.

– Теперь нам надо завезти еду в кафе.

– Где у нас шофер с грузчиками?

Шофер с грузчиками завозят еду в кафе. Воспитатель первым посещает кафе.

– Здравствуйте. Я хочу салат, курицу, чай с пирожным.

Воспитатель ждет, пока ему приготовят.

– Спасибо. Вот вам 7 рублей.

Воспитатель обедает.

Когда в кафе приходят новые клиенты, воспитатель начинает с ними разговаривать на различные темы.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

**Шаг 3. Педагогическое сопровождение,
включающее в себя игровые приемы, этюды и ситуации игровых
взаимодействий для развития умений комбинировать сюжеты,
импровизационных умений**

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой мальчиков
в игре «солдаты»*

**Ситуация игрового взаимодействия
«Лесные солдаты»**

Воспитатель:

- Ребята, кто такой солдат? Какой он? Опишите его.
- Солдат — это воин, военный человек. Он мужественный, сильный, стойкий, смелый, храбрый, величественный, отважный, могучий, преданный. - Как вы думаете, что делает солдат?

Защищает Родину.

- Давайте поиграем в солдат, которые будут защищать всех жителей мира.
- Нам сегодня в группу пришло письмо от лесных жителей. Сейчас я вам его прочитаю:

«Здравствуйте, уважаемые солдаты. Вам пишут мирные жители лесной страны. Мы хотим вас попросить о помощи — защитить нас от злых охотников. Они стреляют в лесу, разжигают костры, загрязняют природу. Мы их боимся, так как они охотятся на нас. Только вы, мужественные, отважные и смелые солдаты, можете спасти нас».

- Ну что, величественные и могучие солдаты, вы готовы защищать мирных жителей лесной страны от злых охотников?

– Будем лесными солдатами! Собираемся в путь дорогу! Что мы с собой возьмем?

Пистолеты, веревки, мешки.

– На чем мы отправимся в лесную страну?

Например, на самолете. Воспитатель и дети делают самолет из стульев, ткани, спортивного инвентаря.

– Кто будет вести самолет? Нужны два летчика.

– Что одевает летчик перед полетом?

Очки, шлем.

– А кто заправит самолет бензином?

– Нам нужен еще механик, который проверит самолет и оценит его готовность к взлету.

– Итак, самолет заправлен и готов к взлету. Летчики, заводите мотор!

По сигналу воспитателя поднимаются в воздух и приземляются.

– Приземлились. Ура!

– Нам надо придумать план захвата охотников.

Дети предлагают свои идеи.

– Давайте нарисуем план и отметим места, которые мы особо тщательно проверим. А может быть, еще поставим сети — ловушки для охотников?

– Где мы будем их ставить?

Отмечают на карте.

Далее дети самостоятельно ищут охотников по своему плану, воспитатель следит за развитием сюжета. Роли охотников исполняют игрушки.

Ситуация игрового взаимодействия

«Невидимые солдаты»

Воспитатель:

Какие вы молодцы! Спасли жителей лесной страны от злых охотников. Вы проявили себя как настоящие солдаты — ничего не боялись, исполняли свой долг- защищали Родину. Вам понравилось играть в лесных солдат?

— *Пока вы искали охотников, к нам в группу принесли посылку. Воспитатель заранее заготавливает посылку для детей со всеми необходимыми атрибутами. Воспитатель показывает коробку детям.*

— Здесь что-то написано, я сейчас вам прочитаю: «Солдатам средней группы от пиратов».

— Интересно, первый раз вижу, чтобы пираты отправляли что-нибудь солдатам. Надо аккуратно открыть посылку, она может быть опасной! Это ведь пираты, что от них хорошего ожидать?

Воспитатель открывает коробку.

— Ой, а тут сверток какой-то лежит и карта!

Воспитатель разворачивает сверток и читает, что в нем написано:

— «Здравствуйте, уважаемые солдаты! Вам пишут пираты Карибского моря. Нам нужна помощь сильных, смелых, стойких и храбрых солдат. Дело в том, что мы спрятали сокровища на необитаемом острове и теперь за ними охотятся наши враги - злой Змей-Горыныч и его команда. Уже было несколько попыток их найти. Мы вам отправляем карту - на ней нарисован путь, по которому можно добраться до сокровищ. Красным крестиком отмечено точное место, где мы их закопали — десять шагов от пальмы.

Мы вас очень просим, умоляем, съездить забрать наши сокровища и отвезти их в Африку, к доктору Айболиту. Пусть он распоряжается ими, как хочет. Мы знаем, что он мечтал построить хорошую больницу для местных жителей, купить лекарства, медицинские инструменты и многое другое. Ему хватит сокровищ на обустройство всей Африки, так ему и передайте. Мы на вас очень надеемся. Иначе, сокровища перейдут врагам, которые хотят завоевать весь мир. В посылке

вы еще найдете шляпы-невидимки, которые позволят вам спокойно перемещаться по необитаемому острову. Будете на время невидимыми солдатами».

– Ну что, ребята, согласны быть невидимыми солдатами и помочь пиратам Карибского моря?

– Тогда давайте строить корабль.

Воспитатель с детьми строит корабль из стульев, столов, спортивного инвентаря.

– Корабль готов. Что мы возьмем в дорогу?

Карту, шляпы-невидимки, письмо, пистолеты, веревки, бинокль.

– Отправляемся!

– Давайте более тщательно изучим карту. Как мы будем плыть, по какому маршруту?

– Какие у нас будут остановки?

– Когда мы наденем шляпы-невидимки?

– Может быть, теперь нарисуем карту обратного пути. Нам надо добраться до Африки, к доктору Айболиту, самым коротким маршрутом, без остановок.

Дети с воспитателем рисуют карту.

– Посмотрите в бинокль, виден ли остров?

– Значит, пора надевать шляпы-невидимки!

– Ура! Нас уже не видно. Выходим на остров, не забудьте наши вещи и, главное, карту.

Невидимые солдаты ищут сокровища по карте.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой мальчиков в игре «Машина времени»*

**Ситуация игрового взаимодействия
«Изобретение машины времени»**

Воспитатель:

— Дети, я сегодня в кино видела «машину времени». Кто из вас знает про «машину времени»? Чем она отличается от обычной машины?

В кино «машину времени» изобрели для того, чтобы отправиться в прошлое - назад. Вот, например, вам сейчас четыре года — это настоящее время, а когда вам было три года — это прошлое, то, что уже было. Конечно же, машина времени существует только в кино, мультфильмах, но она нам позволяет пофантазировать, помечтать, порадоваться. Давайте изобретем свою машину времени, которая будет в нашей группе. Мы на ней можем путешествовать по сказкам, мультфильмам, кино разных лет, посмотреть, какими мы были в детстве и многое другое.

- Что нам понадобится для изобретения машины времени?
- Конечно же, большая коробка. Сейчас я ее принесу. *Воспитатель приносит заранее заготовленную коробку.*
- Еще нам нужны дощечки, кубики, клей, картон, бумага, куски ткани, платки.
- Может быть, сначала нарисуем машину времени на бумаге - обсудим, какая она у нас будет?
- Машина времени будет нас отправлять в настоящее и прошлое?
- Тогда мы рисуем коробку (квадрат) и делим ее на две части. - Здесь - настоящее время, а тут - прошлое.

Воспитатель рисует на листе бумаге, комментирует и показывает детям.

- Каким цветом у нас будет окрашено настоящее время, а каким прошлое?

Дети выбирают, например, красный и желтый цвет.

- Значит, красным цветом мы закрашиваем настоящее время, а желтым - прошлое.

Дети сами закрашивают лист.

– Где у нас будут находиться антенны, которые устанавливают связь с настоящим и прошлым?

– Что еще мы не нарисовали у машины времени.

Дети предлагают свои варианты.

– Мы забыли о самом главном - разработать пульт управления для настоящего и прошлого времени. Нарисуем их отдельно со всеми кнопками. Как у нас будут называться кнопки | управления?

Запуск, взлет, поворот, финиш.

– Давайте эти кнопки отметим разными цветами. Кнопка «пуск» какого будет цвета? Кнопка «взлет»? Кнопка «поворот»? Кнопка «финиш»?

– Ну вот, рисунок машины времени готов! Теперь будем ее делать из приготовленного нами материала.

Воспитатель с детьми делают машину времени.

– Ура! Мы изобрели машину времени!

Ситуация игрового взаимодействия

«Путешествие по сказке на машине времени»

Воспитатель:

– Какие мы молодцы! Мы изобрели машину времени! Куда мы теперь на ней отправимся? Может быть, в путешествие по сказкам?

– Это значит в прошлое! Ведь сказки придумали очень давно. Давайте для начала отправимся в сказку «Золотой ключик или Приключения Буратино». Их давно уже никто не навещал. Они, наверное, думают, что их забыли. Но это ведь не так, правда?

– Тогда отправляемся к ним. Ставим машину времени в центр группы, вокруг нее расставляем стулья, на которых будем сидеть и ею управлять!

– Нажимаем на пульте управления кнопку «пуск» в прошлое! Внимание, взлет! Поворот налево! Теперь направо! Финиш! Приехали!

– А где наши сказочные герои? Я их не вижу!

– Посмотрите, на столе стоит графин с соком. Это, наверное, для нас приготовили. Давайте попьем!

– Ой, у ...*(имя мальчика)* вырос деревянный длинный нос, как у Буратино! А у меня волосы стали голубые, как у Мальвины.

– ... *(имя мальчика)* стал похож на белого пуделя — Артемона.

– Ой, у тебя *{показывает на ребенка и называет его имя}* выросла борода, как у Карабаса-Барабаса.

– Мы все превратились в героев сказки «Золотой ключик или Приключения Буратино». Что же нам делать, чтобы заклинание снять?

– А давайте мы будем делать то, что никогда не делал наш герой. Например, Буратино станет ходить в школу, хорошо учиться, научиться читать, писать. Мальвина будет кривляться, шуметь, шутить. Артемон — бояться всех, бегать от каждого шороха. Карабас-Барабас будет совершать добрые дела, помогать всем. Как вам такая идея?

– Тогда давайте пофантазируем и изобразим наших героев не такими, как в сказке, а совсем другими!

Воспитатель и дети обсуждают каждого героя: вспоминают его, каким он был в сказке, и придумывают ему новый образ, создают его противоположность, а затем выступают на сцене, изображая своего нового героя.

– Ребята, посмотрите друг на друга, мы снова превратились в самих себя. Вот это да! Заклинания больше нет! Ура! Как вы думаете, почему с нас сняли заклинание?

– Вам понравилось наше путешествие?

Ситуация игрового взаимодействия

«В гостях у Человека-Паука и Бэтмена»

Воспитатель:

– Дети, а вы хотите навестить своих любимых героев — Человека-Паука и Бэтмена?

– Тогда отправляемся в настоящее время. Нажимаем на пульте управления кнопку «пуск» в настоящее!

– Внимание, взлет! Поворот направо! Теперь налево! Финиш! Приехали!

– Посмотрите, на столе лежит записка. Сейчас я ее прочитаю: «Уважаемые гости, у нас к вам просьба - расколдуйте зверей в зоопарке. Злой волшебник превратил их в камень. Мы приехали искать его, а чтобы расколдовать зверей нужно найти волшебное слово и громко, дружно его произнести! Мы вам оставляем волшебную палочку, которая поможет вам превратиться в нас, а также волшебный клубочек, он покажет вам дорогу. Очень на вас надеемся, так как вы храбрые, сильные и очень мужественные!»

– Ну что, ребята, поможем расколдовать зверей?

– Тогда превращаемся в Человека-Паука и Бэтмена. Подумайте, кем вы хотите быть, и волшебной палочкой взмахните вверх — вниз!

– *Волшебный клубочек кладем на «землю», он нам покажет дорогу. Сначала волшебным клубочком руководит воспитатель - катит его, озвучивает.*

Волшебный клубочек:

– Идем прямо, никуда не сворачиваем.

– Теперь поворачиваем направо и останавливаемся. Вот здесь зоопарк. Тут очень темно. Видите, стоят камни. Это животные, птицы, которых заколдовал злой волшебник.

Я вам советую поискать волшебное слово в пещере. Туда часто ходит злой волшебник.

Воспитатель с детьми идут в пещеру. Например, в раздевалку.

Воспитатель:

– Ой, как тут холодно, правда?

– Давайте искать волшебное слово.

Воспитатель незаметно для детей кладет на видное место карточку с изображением, означающим волшебное слово. Кто-то из детей находит волшебное слово.

– Молодцы. Нашли слово! Итак, что это за слово?

Дети вслух называют его.

– Теперь возвращаемся в зоопарк.

– Ребята, нам сейчас нужно громко и дружно произнести волшебное слово. Готовы? Начинаем.

– Ой, посмотрите все животные, птицы ожили! Ура!

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой мальчиков в игре «строители»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Дорога в лесную страну»

Воспитатель:

- Ребята, кто такие строители? Что они делают?
- Как вы думаете, строители сильные, выносливые? Почему вы так считаете?

Звонит телефон.

– Алло! Здравствуйте! Да, это строители из средней группы. Конечно, можем. Наши строители сильные, выносливые, а главное, они очень хорошо делают свою работу. Мы обязательно вам построим дорогу, по которой вы сможете ездить в город.

– Ребята, сейчас по телефону нам звонили жители лесной страны. Они вынуждены заказывать продукты, лекарства и многое другое пилотам самолета, так как самим до города не доехать — нет дороги. Поэтому они просят нас сделать дорогу в город. Вы согласны помочь добрым жителям лесной страны?

– Тогда приступаем к работе. Что нам, как строителям, нужно для постройки дороги?

Дощечки, цемент (песок), камни (кубики), лопатки.

– Какая у нас будет дорога: извилистая или прямая?

– Откуда будем начинать ее строить?

Воспитатель с детьми строят дорогу.

– Готово! Построили. Теперь нам нужно ее проверить. Давайте возьмем машины и отвезем жителей лесной страны в город.

Дети отвозят на машинах зверей в город, а затем обратно в лесную страну.

Звери благодарят их, приглашают в гости. Жителей лесной страны озвучивают воспитатель и дети.

Ситуация игрового взаимодействия

«Дороги к разным сказкам»

Воспитатель:

– Ребята, мы очень часто летаем на ковре-самолете в гости к нашим любимым сказочным героям. Давайте мы построим дороги героям разных сказок. На каждой дороге мы поставим свой волшебный предмет, который будет в чем-то помогать нашим любимым героям. Чем именно он будет помогать, решать вам? Например, для героев сказки «Золотой ключик или Приключения Буратино» мы можем построить извилистую дорогу с говорящими фонариками, которые будут предупреждать хороших, добрых героев об опасности, приближении плохих, злых героев. Как вам такая идея? Согласны?

Тогда строим дорогу героям сказки «Золотой ключик или Приключения Буратино».

Дети могут изменить вид дороги, волшебный предмет.

– Одну дорогу построили. Только как наши герои догадаются, что именно эта дорога для них?

– Может быть, сделаем табличку с фотографией Буратино, как главного героя сказки, и поставим ее в начале дороги?

– Готово! Героям какой сказки будем делать следующую дорогу? *Например, дети отвечают — «Доктор Айболит».*

– Какая дорога будет для героев сказки «Доктор Айболит»?

– Какой волшебный предмет будет на дороге?

– Как он будет помогать героям этой сказки?

Дети с воспитателем строят дорогу, делают для нее табличку или как-то иначе обозначают ее.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой мальчиков в игре «спасатели»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Готовимся быть спасателями»

Воспитатель:

– Ребята, кто такие спасатели?

– Давайте поиграем в игру «Спасатели». Каждый придумает себе короткую кличку, чтобы легче было кричать при осуществлении спасательных операций.

Дети придумывают клички, воспитатель им помогает.

– Я буду принимать по телефону вызовы и сообщать вам, куда надо ехать и кого спасать. Кстати, давайте придумаем название нашей фирмы, в которой мы работаем, она же не может быть без названия!

Дети придумывают название фирмы.

– Итак, наша фирма называется «Чайка». Но сначала, нам с вами надо сделать специальную машину со всеми необходимыми спасательными предметами. Из чего мы будем ее делать?

Из стульев, дощечек, конструктора, спортивного инвентаря.

– У нас будет большая машина или маленькая?

– Сколько будет в ней сидений?

Дети с помощью воспитателя делают машину.

– Итак, машина готова! Теперь нам надо положить в машину необходимые спасательные предметы. Как вы думаете, какие?

– Правильно, веревки, набор инструментов

– А еще понадобится лестница, чтобы можно высоко залезть; аптечка, если кому станет плохо; рация, чтобы могли связываться со мной; фонарик, чтобы в темноте можно было посветить.

Ситуация игрового взаимодействия

«Спасатели в пути»

Воспитатель:

- Ой, телефон зазвонил! Видимо, кого-то уже спасать надо.
- Алло! Спасательная фирма «Чайка» слушает вас. Скажите, пожалуйста, свой адрес, и наши спасатели сейчас туда приедут.
- Спасатели! Приготовились! Надо спасти котенка, который высоко залез на дерево. Адрес: улица Дыбенко, дом 1, кв. 3, 2-ой этаж. Хозяйка квартиры, покажет вам дерево, на котором сидит котенок. Возьмите мобильные телефоны, чтобы могли в любой ситуации позвонить.

Спасатели на машине едут спасать котенка. В это время воспитатель берет игрушечного котенка и кладет его на шкаф, который будто бы является деревом. Далее воспитатель играет роль хозяйки квартиры.

- Здравствуйте, спасатели. Вот дерево, на котором сидит мой бедный котенок. Я просто вышла с ним на улицу прогуляться, чтобы он походил по зеленой травке, погрелся на солнышке, а тут из-за угла выбежала бешеная собака, которая и загнала моего котенка на дерево. Правда, вы его спасете?

Спасатели берут лестницу и спасают котенка.

- Спасибо вам большое! Ой, а у вас есть аптечка? А то я вижу, что котенок немного поранился.

Спасатели достают аптечку из машины. Воспитатель обрабатывает раны котенка. Все прощаются.

Затем воспитатель возвращается к своей первой роли и говорит спасателям по рации:

- Нужно спасти машину, на которую упало дерево. Адрес: улица Строителей, дом 8.

Спасатели едут спасать машину. В это время воспитатель берет машину и кладет на нее игрушечное дерево (или что-нибудь другое, похожее на него). Начинает играть роль хозяйки этой машины.

– Здравствуйте, спасатели. Я хозяйка машины. Из-за сильного ветра дерево упало на мою машину. Вытащите машину, пожалуйста.

Спасатели вытаскивают машину с помощью веревки.

– Спасибо вам большое, что вытащили мою машину.

Воспитатель предлагает сделать рекламу спасательной фирме «Чайка», чтобы все ее знали. Они составляют рекламу, которую снимают на камеру и отдают на телевидение.

Фирма «Чайка» выручает всех всегда,

Очень быстро выезжает,

Очень быстро всех спасает!

Вы звоните нам всегда

Телефон наш 222.

Мы поможем вам всегда!

Ситуация игрового взаимодействия

«Спасатели в стране зверей и птиц»

Воспитатель предлагает детям отправиться в страну зверей и птиц, которых нужно спасти от охотников.

– Нам надо распределить роли: роль охотников, зверей, птиц, спасателей. Чтобы никому не было обидно, вытягивайте из волшебного сундучка карточки с изображением роли, которую вы будете исполнять в игре. Я буду помощником спасателей.

– Спасатели должны сейчас отправиться в страну зверей и птиц на нашей спасательной машине. Только теперь она будет волшебной. Куда вы скажите ехать, там она и окажется.

Охотники в это время должны ловить жителей страны, прятать.

– Мы уже с вами в стране зверей и птиц? Так быстро? Вот это да!

В это время охотники должны уже спрятаться вместе с пойманными зверями и птицами.

– Ну, теперь давайте спросим у зверей и птиц, которые еще на воле, про охотников.

Звери и птицы рассказывают, что многие их друзья пойманы охотниками; описывают, как выглядят охотники, сколько их.

Спасатели ищут охотников. Затем их ловят. Завязывают руки веревкой. Освобождают пойманных охотниками птиц и зверей. Все прыгают от радости.

– А что будем делать с охотниками?

Дети предлагают свои варианты.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой мальчиков в игре «Машины»*

Ситуация игрового взаимодействия «Гонки»

Воспитатель:

– Ребята, у нас в группе столько разных красивых машин. И все они лежат в разных углах. Давайте в них поиграем, но для этого нам надо сделать извилистую дорогу. Из чего мы будем ее делать? У нас есть дощечки, давайте из них/

Дети строят дорогу.

– Теперь каждый должен выбрать себе машину.

– Я буду следить за вашими гонками, и определять победителя. Первый мой свисток означает начало гонок, второй свисток означает, что первый гонщик доехал до финиша.

Воспитатель дает первый свисток. Гонка начинается.

– Второй свисток! Победитель — ...

Воспитатель объявляет имя победителя.

**Ситуация игрового взаимодействия
«Автосалон. Угон машины»**

Воспитатель:

– Ребята, а что если для наших машин построить автосалон, чтобы они в группе не лежали в разных углах? Из чего мы будем его строить? Может быть, из большого конструктора и кубиков.

Нам же надо построить большой автосалон. У нас ведь много машинок!

Все строят автосалон и ставят машины в автосалон.

– Теперь давайте кто-нибудь из нас превратится в вора, украдет машину из автосалона и спрячется, а милиционеры будут его искать. Итак, кто будет вором?

Если никто не хочет, то с помощью жребия можно определить, кто будет играть эту роль.

– А кто сообщит милиционерам об угоне машины?

– Давайте я тогда сообщу. Я буду охранником автосалона. Теперь выключим свет, представим, что сейчас ночь, все закроем глаза. Вор в это время будет красть машину и прятаться.

Затем воспитатель-охранник включает свет, звонит в милицию:

– Алло, милиция?

– Здравствуйте. В автосалоне украли машину.

– Кто говорит? Работник автосалона.

– Жду.

Приезжает милиция. Работник автосалона говорит милиционерам:

– Я здесь работаю охранником. Ночью ненадолго заснул. Потом сработала сигнализация, и я проснулся. Но только вор уже быстро уехал на машине из автосалона. Машина BMW, черного цвета.

Ситуация игрового взаимодействия

«Розыск угонщика машины»

Милиционеры ищут угонщика. Работник автосалона помогает в этом.

Воспитатель:

– Давайте посмотрим на следы машины. Может, они нас куда-нибудь приведут?

– Еще надо поспрашивать людей, может быть, кто-то видел BMW, черного цвета.

Дети-милиционеры предлагают свои идеи по поиску угонщика машины.

В результате поиска милиционеры и работник автосалона находят угонщика.

– Какое наказание вы ему дадите?

– Может быть, лучше это наказание заменить бесплатной работой у нас в автосалоне в качестве мойщика машин? Нам как раз нужен мойщик машин.

Милиционеры соглашаются, и все едут в автосалон.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой девочек в игре «Путешествие в страну сладкоежек»*

**Ситуация игрового взаимодействия
«Кондитерская»**

Воспитатель:

- Девочки, что из сладкого вы больше всего любите?
- Давайте откроем свою кондитерскую, в которой мы будем кондитерами — делать торты, печенья, пряники, конфеты, печь пирожки и другие сладости!
- Где у нас будет кондитерская?
- Что нам нужно, как кондитерам?

Посуда, микроволновая печь, плита, чайник, продукты.

- Теперь решим, какие сладости будем готовить. Я буду делать конфеты с разными начинками. А вы что?

Воспитатель с девочками сначала обсуждают рецепт приготовления сладкого десерта, затем его готовят.

- Какие красивые и необычные у нас получились сладости!

А как они ароматно пахнут! Может быть, все вместе попьем чай и попробуем наши изделия?

Воспитатель и дети пьют чай.

- Сказочно вкусно, правда?
- Девочки, вы лучшие повара! Давайте мы с вами отправимся в страну Сладкоежек, где все очень любят сладкое!
- Тогда собираем корзинку сладостей, которые мы приготовили и отправляемся в путь дорогу!
- Ой, а на чем мы туда поедem?
- Так как это страна Сладкоежек, давайте сейчас приготовим большой волшебный торт-машину, на котором и отправимся в путешествие. Вот удивятся жители страны!

– Чтобы приготовить волшебный торт-машину, надо придумать необычные компоненты — то из чего, будем его делать. Например, можно добавить ложку «волшебной магии», стакан «превращений», «осколок добра», полстакана «бега».

Девочки придумывают различного рода компоненты волшебного торта, воспитатель им помогает.

– Какие интересные, необычные компоненты вы придумали для волшебного торта-машины! Теперь добавляем эти компоненты, перемешиваем, говорим все дружно «Волшебство приди!» Торт готов.

– Посмотрите, какой большой, сказочно красивый, разноцветный получился волшебный торт-машина.

Дети фантазируют, придумывают другие его характеристики.

– Теперь берем нашу корзиночку со сладостями и садимся в торт-машину. Поехали в страну Сладкоежек! Только не забудьте в дороге говорить разные волшебные, даже магические, слова, чтобы наш торт-машина не превратилась в обычную сладость!

– Итак, первое магическое и волшебное слово скажу я: «Таки- тики-бас, добрая машина, отвези нас!»

По дороге девочки говорят волшебные, магические слова.

Ситуация игрового взаимодействия

«Страна Сладкоежек»

Воспитатель:

– Вот мы и в стране Сладкоежек! Посмотрите, здесь все жители носят одежду из шоколада и теста. Как необычно! Давайте погуляем по этой удивительной стране и посмотрим, как тут живут. Кого вы здесь узнали?

– Ой, я вижу Белоснежку! Она одета в сарафан, отлитый из черного горького шоколада, а шляпка на голове сделана из теста в форме грибочка рыжего цвета.

А вот идет Золушка, одетая в белое платье, сделанное из сливок. На ней бусы из белого шоколада! Какая красавица, все подобрала под цвет.

– А кого видите вы? Во что они одеты?

Дети фантазируют.

Давайте всех жителей страны угостим сладостями, которые мы привезли, спросим их мнение о наших кулинарных способностях.

Дети угощают игрушки сладостями, озвучивают их мнение, воспитатель им помогает.

Ситуация игрового взаимодействия

«Сказочные сладкоежки»

Воспитатель:

– Девочки, а что если мы с вами превратимся в сладкие, говорящие сказочные фигуры? Я, например, хочу быть Русалочкой. Хвост у меня будет из молочного шоколада, а одета буду в платье, сделанное из розового крема.

– А вы кем будете? Во что будете одеты?

– Мы с вами сладкоежки, так как находимся в стране сладкоежек и очень любим сладкое. Давайте придумаем танец сказочных сладкоежек. Ведь у каждого нашего героя есть свои яркие отличия, которые проявляются во внешнем виде, поведении. Пофантазируем и подберем красивый танец каждому герою, музыку.

Воспитатель с девочками придумывает танец каждому герою под соответствующую музыку.

– Ну а теперь, пригласим жителей страны и покажем им танцы сказочных сладкоежек!

*Пример ситуации игрового взаимодействия
воспитателя с группой девочек в игре «Певицы»*

Ситуация игрового взаимодействия
«Конкурс Лучшая певица»

Воспитатель:

- Девочки, вы любите петь песни?
- Какие ваши любимые песни?
- Где вы их слышали?
- А вы бы хотели участвовать в конкурсе «Лучшая певица»?
- Кто такие певцы?
- Да, это известные люди, которые поют песни, выступают на концертах. Их показывают по телевизору.

– А вы хотите быть известными людьми — певицами? Вам будут дарить цветы, узнавать на улице, петь ваши песни.

Тогда устроим конкурс «Лучшая певица». Вы будете петь песню, а мы с жюри (*воспитатель показывает на игрушки*) — выбирать лучшую певицу. Только для начала вам нужно подготовить песню для конкурса. Какую песню вы будете петь? Можно исполнить песню, которую вы поете на музыкальных занятиях, из мультфильмов или любимого вашего певца, певицы, группы.

Воспитатель спрашивает, каждого ребенка, помогает вспомнить песню.

– Всю песню петь не обязательно. Достаточно исполнить отрывок песни или ее припев. Давайте перед конкурсом устроим репетицию. Я вам буду помогать.

- Итак, кто, какую песню будет исполнять?
- Теперь вспомним отрывок песни или ее припев и споем.

Если воспитателю и детям не удастся вспомнить слова песни, предложенной ребенком, то выбирается другая песня, которая тоже нравится малышу.

– Репетиция, на мой взгляд, прошла хорошо. Начинаем конкурс «Лучшая певица».

Девочки поют песни.

– Какие вы молодцы! Мы здесь с жюри посоветовались и решили, что вы все достойны звания - «Лучшая певица»! И поэтому мы дарим вам микрофоны, которые необходимы певицам для их нелегкой работы! *Воспитатель вручает детям сделанные им заранее микрофоны.*

Ситуация игрового взаимодействия «Певицы Винке и их волшебные компаньоны пикси»

Воспитатель:

– Девочки, а давайте вы будете не просто певицами, а певицами Винке. Вы, как волшебные феи, будете путешествовать по сказкам, мультфильмам и исполнять свои песни.

– Кто, какой феей будет?

Распределяют роли: Блум, Стелла, Муза, Флора, Текна, Лейла.

– Вы помните из мультфильма, что у каждой феи есть свой забавный волшебный компаньон пикси — маленькая фея. Вспомним их.

Локетт, Чатта, Амур, Диджит, Тьюн, Пифф.

– Может быть, у вас, как у певиц Винке, тоже будут волшебные компаньоны пикси, которые смогут вам подсказывать слова песен, наряжать вас, отправлять на концерты в разные мультфильмы, сказки и многое другое?

– Тогда выберете себе такого компаньона (*воспитатель показывает на игрушки*).

– Ну а теперь, подберем каждой феи Винке свои песни, с которыми она будет выступать на концертах. Причем не фея будет петь, а ее компаньон — пикси. Фея должна открывать рот и делать вид, что она знает слова песни и поет их сама.

– Тогда включаем магнитофон (*либо музыкальный центр*): прослушиваем разные песенки, выбираем их для своего концерта.

– Все довольны своими песнями?

Теперь прорепетируем. Где ваш компаньон-пикси? Берите его и свой микрофон. Ваш пикси будет петь песню, а вы - открывать рот и шевелить губами.

Воспитатель ставит игрушку (пикси) у магнитофона, включает песню. Ребенок, в это время, изображает, что он поет.

Как хорошо вы с пикси поете! Теперь придумаем танцы, которые можно исполнять под ваши песни.

Ситуация игрового взаимодействия «Танцуем и поем»

Воспитатель:

– Давайте придумаем танцы для исполнения парами: вы и пикси!

– Танцевать будем все, так как вместе придумываем танец для своих друзей!

– Какие движения мы можем включить в этот танец?

– Теперь попробуем одновременно петь и танцевать. Приглашаю на сцену!

Воспитатель включает песню. Ребенок, в это время, изображает, что он поет и танцует с игрушкой.

– Какие вы молодцы. И танцуете красиво, и поете великолепно! Вы теперь настоящие певицы, самые лучшие. У вас замечательные компаньоны. Вы с ними можете разъезжать по разным сказочным странам, мультфильмам. Куда вы хотите отправиться?

– Собирайтесь в путь дорогу и радуйте своих слушателей!

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель при необходимости направляет ее в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с девочкой в игре «мода»*

Ситуация игрового взаимодействия «Салон моды»

Воспитатель:

– Скажи, ты знаешь, что такое мода?

Если ребенок затрудняется ответить, то воспитатель объясняет значение этого слова.

– Давай мы с тобой откроем свой салон моды. Ведь существует же салон красоты, значит, и салон моды надо придумать. Будем с тобой делать людям модные прически, модный макияж, показывать модные журналы, по которым они могут заказывать модную косметику, подбирать модные украшения, телефоны. Как ты думаешь, что еще можно предложить такого модного?

Далее воспитатель с ребенком выбирают необходимые игровые атрибуты, игрушки для игры «Салон моды».

– Давай ты будешь стилистом, будешь создавать людям модный образ, а я буду твоим клиентом.

– Здравствуйте, я хочу сделать модную прическу, только не знаю какую. Вы можете подобрать ее к моему лицу и сделать се?

– Еще я хочу сделать модный макияж. Вы мне подберете его по журналу?

– У меня сегодня день рождения, и я хочу выглядеть очень модно и красиво!

– Ах, да, мне же еще нужно подобрать модные украшения — бусы, браслет, кольцо и заколочки. Поможете?

– Я вам сейчас опишу свое нарядное платье, а вы посоветуйте, какие к нему подойдут украшения.

– Скажите, пожалуйста, какие сегодня модные журналы лучше всего читать?

После того, как стилист создал клиенту модный образ (прическу, макияж, подобрал украшения, посоветовал журналы) и клиент расплатился со стилистом, воспитатель предлагает ребенку изменить сюжет.

– Давай, как будто у меня сильно заболел зуб, и ты вызвала зубного врача по телефону. Зубным врачом будешь ты, а я буду твоим пациентом. Стилист будто бы ушел на обед. Согласна?

Далее стилист переодевается в зубного врача, который едет на машине в салон моды, а клиент сидит и ждет его.

Ситуация игрового взаимодействия

«Зубной врач и пациент»

В салон моды приезжает зубной врач.

Пациент здоровается с врачом, они знакомятся. Пациент показывает больной зуб. Врач его осматривает.

- Доктор, скажите, пожалуйста, его надо сверлить или удалять?
- Это больно?
- Можно с уколом?

Далее воспитатель предлагает ребенку сделать кабинет зубного врача и поехать туда на машине лечить зуб. Только надо опять превратиться в стилиста, чтобы клиент мог с ним попрощаться и сказать, что он потом заедет к нему.

Далее врач и его пациент едут лечить зуб. После того, как врач вылечил зуб, пациент спрашивает, как правильно чистить зубы, какой зубной пастой лучше чистить, сколько раз в день надо их чистить, какие продукты полезны для зубов. Потом пациент благодарит зубного врача; говорит о том, что его профессия очень модная и полезная.

Затем воспитатель предлагает ребенку вернуться в салон моды, превратиться в стилиста и отметить день рождения клиента.

Ситуация игрового взаимодействия

«День рождения в салоне моды»

Воспитатель:

– Здравствуйте, еще раз! Мне уже вылечили зуб, и я сразу приехала к вам. Хочу вас поблагодарить за то, что вызвали мне зубного врача, сделали мне модную прическу, модный макияж, подобрали модные украшения и посоветовали модные журналы. Я вот тут принесла тортик, пирожные, конфеты и хотела бы с вами отметить день рождения!

Далее стилист и клиент пьют чай, разговаривают о моде. Клиент берет телефон у стилиста. Фотографируются и прощаются друг с другом.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с группой девочек в игре «Барби»*

Ситуация игрового взаимодействия

«Делаем дом для кукол Барби»

Воспитатель:

– Девочки, у нас в группе есть ваши любимые куклы Барби, одежда, мебель, косметика для них. Вот только нет дома для кукол Барби. Давайте сделаем дом для них, поставим мебель, украсим его.

– Мы все будем дизайнерами.

Воспитатель объясняет значение этого слова.

– Итак, нам надо найти, из чего мы будем делать дом. У нас ведь есть большая коробка. Давайте из нее и сделаем дом для кукол Барби! Надо все красиво в домике сделать. С чего начнем?

Воспитатель с девочками обсуждают, что и где разместить. Затем вместе все расставляют.

– Что мы еще можем добавить в домик, как вы думаете?

– Давайте сделаем люстру из картона, чтобы нашим куклам было светло.

Воспитатель с детьми делают люстру.

– Может быть, еще сделать из бумаги цветочки? В качестве вазочки используем маленькую бутылочку.

Делают цветочки.

– Мне кажется, что еще чего-то не хватает! Давайте подумаем над этим вместе.

– Может, мы нарисуем картины и повесим их в домике. Будет очень красиво!

Рисуют картины и вешают их в домике.

– Ну вот, домик для кукол Барби готов! Какие мы молодцы!

Далее воспитатель предлагает всем Барби превратиться в феи и отправиться в лесную страну, где надо расколдовать зверей, птиц, насекомых, а также спасти эту страну от чудовища, который все это сделал.

Ситуация игрового взаимодействия

«Путешествие в лесную страну»

Воспитатель с детьми ищет игрушку, похожую на чудовище. Затем ее прячут за диван или какое-то другое место.

– Давайте распределим роли. Кто кем будет?

Воспитатель с девочками выбирает, какие в игре будут роли: феи (в виде кукол Барби), звери, птицы, насекомые (в виде игрушек). Воспитатель выбирает себе роль феи.

– Итак, где все мои подружки-феи?

– Мы сейчас с вами полетим в лесную страну, где страшное чудовище заколдовало всех ее жителей. Я это видела в своем волшебном зеркале. Нам надо их расколдовать. Найти чудовище и превратить его в дерево. Полетели!

Феи прилетают в лесную страну. В это время те, кто играют роли жителей, изображают заколдованных.

– Какой ужас! Бедные жители! Давайте распределимся. Одни феи будут расколдовывать жителей, а другие - искать чудовище.

После того, как феи расколдовали жителей, они начинают их расспрашивать, как выглядит чудовище, чем оно опасно.

Далее воспитатель предлагает девочкам включить в игру сундук, в котором лежит иголка, и если ее сломать, то чудовище погибнет. Как будто это ей рассказали деревья, которые растут в лесной стране.

Ситуация игрового взаимодействия «Поиск иголки»

Феи с жителями отправляются к феям, которые ищут чудовище. Они им рассказывают историю про сундук с иголкой. Затем все вместе отправляются его искать. Спрашивают у деревьев о том, где сундук с иголкой. Деревья голосом воспитателя отвечают, что он зарыт в яме возле колодца. Но, чтобы открыть сундук и сломать иголку, надо выпить из колодца два ведра воды, умыться ею и спеть любую песню. Тогда сундук сам откроется.

После того, как иголку сломали, чудовище (воспитатель достала его из-под дивана) закричало и погибло.

Затем организуется праздничный пир, где все поют, танцуют, едят.

Феи прощаются со всеми и улетают к себе.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия
воспитателя с мальчиками и девочками в игре «Фантазеры»*

Ситуация игрового взаимодействия «Цирк»

Воспитатель:

- Ребята, вы были в цирке?
- Вам там понравилось?
- Что большего всего понравилось?
- Давайте устроим свой цирк, в котором будут выступать животные?

Но животные у нас будут волшебными. Как вы представляете себе волшебных животных?

– Волшебное животное — это животное, которое может быть, например, кошкой, но хрюкать как свинья. Или животное, которое может быть, например, тигром, но лаять как собака. То есть волшебное животное может быть одновременно двумя животными. Интересно?

– Тогда давайте строить арену цирка для волшебных животных. Что нам для этого понадобится?

Дощечки, конструктор, кубики, стулья, столы, спортивный инвентарь, тряпочки, коробки.

- Волшебных животных будет много, значит, арену надо делать большой.

Воспитатель с детьми строит арену цирка.

- Ну вот, арена цирка готова!
- Какие у нас будут роли. Как вы думаете?
- Кроме волшебных животных у нас могут быть дрессировщики этих животных. Дрессировщик придумывает свое выступление с волшебным животным. Например, дрессировщик придумывает команды, которые будет исполнять его животное; совместный танец; совместную игру; песню. Волшебное животное будет петь голосами двух животных, а дрессировщик своим голосом. Вы можете брать разные истории из своих любимых мультфильмов, сказок, кино, передач и изображать их.

— Теперь нам надо определить, кто будет волшебными животными, кто дрессировщиками этих животных. Давайте сначала девочки будут волшебными животными, а мальчики — их дрессировщиками. А потом поменяемся: мальчики будут волшебными животными, а девочки — их дрессировщицами.

Воспитатель выступает в роли организатора выступлений.

— Итак, мы определили, кто будет волшебными животными, а кто дрессировщиками. Теперь надо разбиться на пары мальчик-девочка.

Каждая пара должна придумать себе название, а затем каждая девочка придумает то волшебное животное, которым она будет. Мальчики, как дрессировщики, придумывают выступление с этим волшебным животным.

Воспитатель, как организатор выступлений, помогает каждой паре.

— Теперь нам надо определить, кто за кем будет выступать. Давайте сделаем это с помощью считалочки.

— Ребята, мы же совсем забыли о зрителях. Кто будет смотреть выступления?

— Давайте все сядем на зрительские места и превратимся в зрителей, а когда очередь дойдет до пары, которой надо выступать, они превратятся в волшебное животное и дрессировщика.

Я как организатор выступлений буду объявлять каждую пару в микрофон.

Воспитатель объявляет каждую пару. Пара показывает свое выступление. Все друг другу хлопают.

После того как все выступают, воспитатель говорит:

— Ребята, вы все так здорово выступили! Мне очень понравилось. Вы все такие талантливые! Я думаю, что теперь нам надо отправиться в страну «Все наоборот».

Ситуация игрового взаимодействия

«Путешествие в страну «Все наоборот»

Воспитатель:

– Как вы представляете себе страну «Все наоборот»? Это страна, где все меняются ролями! То есть, кто был волшебным животным, станет дрессировщиком, а кто был дрессировщиком, тот станет, наоборот, — волшебным животным! Правда, здорово?

– Только теперь мы будем придумывать немое кино. Вы знаете, что такое немое кино? Это когда не говорят, а только показывают! Например, дрессировщик показывает как волшебное животное, собака, выполняет без слов его команды, а затем это животное превращается в птицу. Дрессировщик только показывает руками, мимикой изображает разные предметы или команды, которые надо выполнять волшебному животному. Так же, без слов, можно изображать танец, различные движения, хорошее и плохое поведение, настроение. Вы можете изображать все что угодно. Главное без слов! Ну как, нравится вам такая страна?

– Тогда мы в нее отправляемся. Для этого нам понадобится ковер-самолет!

– Давайте сядем на наш ковер и представим, что это волшебный ковер-самолет. Закроем глаза и досчитаем до 7. Теперь откроем глаза. Мы в стране «Все наоборот»!

– Ой, ребята, а здесь нет арены цирка!

– Я знаю, что делать! Мы же находимся в волшебной стране, значит можно с помощью определенных волшебных слов вернуть нашу арену! Только где нам узнать, какие это слова?

– Смотрите! Я нашла записку в кармане! Тут написано Тир-ли-Мырли-Арена-Бах.

– Ой, вот и наша арена цирка! Так вот, значит, какие волшебные слова надо говорить в этой стране, чтобы получить то, что мы хотим!

– Итак, арена цирка у нас есть. Пары у нас прежние. Только теперь пара меняется ролями. Это же страна «Все наоборот»!

Сейчас каждая пара будет придумывать немое кино. Кстати, волшебное животное можно изменить.

Воспитатель, как организатор выступлений, помогает каждой паре.

После того, как пара придумает немое кино, воспитатель предлагает им посчитаться, чтобы определить, кто за кем выступает.

Затем все садятся на зрительские места и превращаются в зрителей. А когда очередь доходит до пары, которой надо выступать, она превращается в волшебное животное и дрессировщика.

Воспитатель объявляет каждую пару в микрофон. Пара показывает свое немое кино. Все друг другу хлопают.

После выступлений воспитатель предлагает детям организовать чаепитие, на котором можно поиграть в игру «Герой-перевертыш».

Ситуация игрового взаимодействия

«Герой-перевертыш»

После того, как организовали чаепитие, все садятся за стол. Воспитатель говорит детям:

– Ребята, давайте вспомним своего самого любимого героя из сказки, мультика или кино. Пусть каждый, по кругу, назовет его и опишет, какой он.

Начинает воспитатель:

– Мой любимый герой Золушка. Она трудолюбивая, аккуратная. У нее доброе сердце и «золотые» руки. Она никого не обижает. Всем старается помочь.

Дети описывают своих любимых героев.

Затем воспитатель предлагает поиграть в игру «Герой-перевертыш».

– Теперь каждый из нас изобразит своего любимого героя. Только не таким, каким мы его описали, а другим, не похожим на себя. Если, например, Золушка была добрая, трудолюбивая, аккуратная, никого не обижала, все делала и всем помогала, то теперь она будет злая, неаккуратная, ленивая, обидчивая. Вы можете, как хотите изображать своего любимого героя. Главное не изображать его таким, какой он есть на самом деле.

После всех выступлений воспитатель предлагает героям-перевертышам придумать сказку, в которой все они могли бы участвовать.

– Как бы мы могли назвать нашу сказку?

Выбирают название сказки (например, «Остров героев-перевертышей»).

– А теперь давайте попробуем придумать имена для своих героев сказки.

– Что бы мы делали на этом острове?

– Какие приключения могли бы с нами произойти?

– В какие нелепые ситуации могли бы попасть?

– ~ Какие вещи, предметы нам там понадобятся?

– Давайте поиграем в эту сказку и по ходу игры дополним ее?

Воспитатель с детьми играют в придуманную ими сказку.

*Пример ситуаций игрового взаимодействия воспитателя с мальчиками и девочками
в игре «путешествие в страну Кривляния»*

**Ситуация игрового взаимодействия
«Отправляемся в страну Кривляния»**

Воспитатель:

– Ребята, у каждого из нас есть любимые герои из мультиков, сказок. Давайте мы сейчас в них превратимся и отправимся в страну «Кривляния», где наши герои будут веселить друг друга своими кривляниями. Кривляться можете по-разному: петь каким-нибудь необычным голосом, смешно танцевать, изображать смешные мордочки, еще как-нибудь.

– Конечно же, вы знаете, что кривляться некрасиво. Но в этой стране мы можем кривляться, как хотим! Потому что эта страна «Кривляния». Ну что, вы согласны?

Тогда давайте все сядем на ковер, закроем глаза, подумаем в кого мы хотим превратиться, а затем громко скажем вслух имя героя.

– Ну а теперь, давайте представим, что ковер, на котором вы сидите, это ковер-самолет, и он нас отправит в страну «Кривляния». Ну что, полетели?

– Тогда закрываем глаза, считаем до 5-ти.

– Ну вот, ребята, мы и прилетели! Открываем глаза!

**Ситуация игрового взаимодействия
«Наши кривляния на сцене»**

Воспитатель:

– Теперь давайте, организуем сцену, на которой каждый из нас будет кривляться.

Дети с воспитателем делают сцену с помощью стульев.

– Пока на сцене кривляется один герой, мы все с вами сидим на стульях и смотрим на его выступление. Мы можем смеяться, хлопать в ладоши, подпевать, еще что-нибудь делать.

– Сейчас нам надо обсудить, кто за кем будет выступать. Для этого мы воспользуемся считалочкой. Кто будет считать?

Воспитатель тоже принимает участие, он выступает первым.

– Теперь мы знаем, кто за кем будет выступать. После того, | как вы выступите, садитесь на свое место.

– Когда будете выходить на сцену, говорите, от имени какого героя вы всех веселите.

После того как все выступят, воспитатель говорит, что было очень весело, смешно и интересно.

– Ребята, а вам самим понравилось?

Игровые приемы для мальчиков

(А.А. Лопатина, М.В. Скребцова)

«На корабле»

Поделить детей на три группы. Одна группа - матросы, другая — капитаны, третья — пассажиры. Затем предложить группам несколько ситуаций:

- Корабль натолкнулся на подводный камень.
- Один из пассажиров упал за борт.
- Капитан тяжело заболел.
- У одного из пассажиров пропал ребенок.

Каждая группа должна ответить, как должен вести себя в том или ином случае капитан, матрос или пассажир корабля, чтобы на корабле не возникло паники.

«Веселая небылица»

Поделить детей на группы и попросить их от лица того или иного вида городского транспорта рассказать веселую небылицу. Например:

«По дороге у меня отвалилось колесо. Тогда я попросил у одной машины отдать мне запасное колесо, так как свое я забыл в гараже. Машина сначала отказывалась, но люди, которых я вез, стали уговаривать ее, потому что они опаздывали по своим делам. Машина согласилась, и вскоре я смог продолжить свою дорогу».

Можно предложить детям сочинить веселую небылицу о жизни домов на городской улице, городских дорог и перекрестков, метрополитена и так далее. Затем дети рисуют свои небылицы и устраивают выставку рисунков.

«В плену у разбойников»

Попросить детей представить себя попавшими в плен к злым разбойникам. Дети должны подумать и рассказать, что они могут предпринять, чтобы злые разбойники превратились в добрых людей. Это задание можно выполнять по группам.

«Находчивый Карлсон»

Поделить детей на группы и попросить их придумать, как находчивый Карлсон выйдет из положения в той или иной ситуации.

Например:

- У Карлсона сломался моторчик.
- У Карлсона сгорел домик на крыше.
- В домик к Карлсону залезли воры.
- Жильцы дома не захотели, чтобы Карлсон жил на их крыше.
- У Карлсона в доме завелись мыши.
- Карлсон истратил все свои деньги.

Один из вариантов: *«Когда у Карлсона кончились деньги, он полетел в деревню к своей бабушке и вернулся от нее с корзиной овощей и фруктов. Он продал их на базаре и на эти деньги купил себе сладости.»*

«Ключик доброты»

Один из детей — Буратино. У него в руках волшебный золотой ключик доброты, вырезанный из картона. Остальные дети — актеры в театре Карабаса-Барабаса. Буратино по очереди дотрагивается волшебным ключиком до детей, и каждый должен рассказать, что он сделает для Карабаса-Барабаса, чтобы злой директор театра подобрел.

Дети могут разделиться на группы и придумать добрую сценку о Буратино и его друзьях, которую они подарят Карабасу-Барабасу.

«В поисках Буратино»

Один из детей — Карабас-Барабас. Педагог просит его выйти за дверь. Остальные дети выбирают среди себя Буратино. Карабас-Барабас должен найти Буратино для своего игрушечного театра. Когда Карабас-Барабас входит, он задает детям три вопроса о Буратино. Педагог предупреждает Карабаса-Барабаса, что вопросы не должны напрямую касаться внешности Буратино.

Примерные вопросы:

Что Буратино лучше всего умеет делать? Какое у него самое лучшее качество? Что он больше всего любит? Если по этим трем вопросам Карабас-Барабас угадывает, кто из детей Буратино, он получает очко. Затем Карабасом-Барабасом становится кто-либо другой. Игра проигрывается до тех пор, пока Карабасами-Барабасами не побывают все дети. В конце игры Карабасы-Барабасы, получившие очко, награждаются маленькими, вырезанными из картона Буратино.

«Сочиняем небылицы»

Поделить детей на пары. Один человек в паре - Карлсон, другой — Малыш. Дети должны придумать небольшую забавную историю - небылицу из жизни Малыша и Карлсона. Например: *«Когда мы с Карлсоном летали над городом, то на одной крыше увидели большой белый гриб. Мы сорвали его и сделали из него зонтик. Но в грибе жил червяк. Он на нас очень рассердился и стал ворчать. От неожиданности мы выронили наш зонтик, и он упал на голову прохожему, которому как раз была нужна шляпа. Он оторвал от гриба шляпку и нацепил ее себе на голову».*

Далее попросить детей нарисовать свои смешные небылицы. По рисункам друг друга дети угадывают, что произошло с Малышом и Карлсоном. Затем авторы рисунков рассказывают другим свои небылицы.

«Стойкий оловянный солдатик»

Дети встают в круг. Все они стойкие оловянные солдатики, которым нужно на одной ноге преодолеть трудную дорогу с препятствиями от одного конца комнаты до другого, а затем вернуться обратно. Препятствиями могут служить стулья, кубики, скамейки и другие предметы, которые расставляются на этой дороге. Самый стойкий тот солдатик, который во время нелегкого пути ни разу не оступится. В эту игру можно играть командами. Побеждает команда, члены которой пройдут дорогу быстрее и меньше будут оступаться.

«Незнайка в зоопарке»

Для игры понадобятся: любые предметы, с помощью которых можно устроить вольеры для животных; игрушки, изображающие животных.

Игра развивается по-разному. Одни дети хотят в игре быть животными. Другие всегда исполняют роли добропорядочных граждан с детьми. Остальные придумывают себе роли клоунов, Петрушек, Незнаек, то есть роли нарушителей спокойствия. Незнайка может развивать свою роль в познавательном плане, спрашивая о животных. Но это маловероятно. Он, скорее всего, захочет проникнуть в клетку к животному или придумает еще какое-нибудь развлечение.

И тут понадобится работник зоопарка, а может быть, и милиционер.

Возможен и более мирный сюжет игры с участием продавцов мороженого и уличных артистов, с аттракционами животных.

«Подводная лодка слушает»

Две группы детей накрываются простынями и разводятся в разные места. Задача детей: по звуку определить местонахождение другой группы и поймать ее.

Детям говорят: *«В океане темно, подводные лодки прослушивают пространство и определяют по звуку, где находится противник. Вы - экипажи подводников. Определите, где другая подводная лодка. Нужно чутко прислушиваться и двигаться в направлении звука, пока не столкнетесь с лодкой».*

«Путешествие на автомобиле»

Для игры понадобятся: большая коробка из-под телевизора (для каждого ребенка). Также — водительское удостоверение, печать; разные предметы из бросового материала, из которых можно соорудить медпункт, автозаправочную станцию. Для этого можно использовать коробки, пластмассовые бутылки, провода, аптечку. Главным в игре является сооружение макета автомобиля, который надевается на ребенка. В днище коробки вырезается круглое отверстие для головы шофера. По бокам коробки вырезаются два окошка, за которые будет держаться водитель. Из картона вырезаются колеса и приклеиваются к коробке. Получается «бегающий» автомобиль. После изготовления макетов автомобилей разворачиваются игровые действия. Ребенок испытывает автомобиль и вживается в свою новую роль. Затем рождаются сюжеты игр. Возникают автозаправочные станции, случаются аварии, на помощь спешат пожарные машины и машины «скорой помощи». Автомобилист определяет для себя маршрут, владелец печати становится контролером и кондуктором, а владелец милицкого жезла становится милиционером.

Игровые приемы для девочек

(А.А. Лопатина, М.В. Скребцова)

«Фея книг»

Попросить детей представить, что однажды из одной волшебной книги вылетела фея книг, которая помогла людям подружиться с книгами. Дети должны ответить, как фея книг поступит, если:

- люди перестанут читать книги;
- в какой-либо стране закроют все библиотеки;
- дети перестанут читать сказки;
- учебники станут не нужны;
- дети будут читать книги, которые им не разрешают читать родители и учителя;
- книги будут рвать и исписывать.

Например: *«Если люди перестанут читать книги, фея книг пошлет каждому человеку на земле волшебный сон, в котором она расскажет ему обо всем, что он потерял, не читая книг. Если закроют все библиотеки, фея книг прикажет всем книгам на земле громко заплакать и закричать. Люди не выдержат их крика и плача, и снова откроют все библиотеки».*

«В гостях у Снежной Королевы»

Дети должны представить себя гостями во дворце Снежной Королевы, а затем подумать, что необходимо сделать для того, чтобы сердце Снежной Королевы потеплело. Это задание можно выполнять по группам.

«Лягушка-путешественница»

Один из детей — лягушка-путешественница. Этот ребенок должен описать какое-либо место, где он побывал, не называя это место. Остальные дети угадывают, где побывала лягушка-путешественница. Например:

«Я побывала там, где растут деревья, на которых много разных плодов, и где растут разные цветы. За этим местом ухаживает человек, у которого есть грабли, лопата, лейка и много других инструментов».

Лягушка побывала в саду. Лягушкой-путешественницей становится тот, кто первым отгадает место, где она побывала.

«Волшебные детки цветов»

Раздать детям карточки с рисунками разных цветов и попросить их нарисовать девочку, которая родилась из этого цветка, и придумать о ней небольшую сказку. Затем по своим рисункам дети рассказывают сказки. Из рисунков и сказок детей склеивается книжка «Волшебные детки цветов».

«Дюймовочка»

Попросить детей представить, что у них дома из одного цветка родилась Дюймовочка. Затем дети отвечают на вопросы:

- Где будет жить Дюймовочка у вас в доме?
- Какую вы ей сделаете мебель, сошьете одежду?
- Какой у нее будет характер?
- Чем она будет заниматься?
- В какие игры вы с ней будете играть?
- О чем вы с ней будете беседовать?

Затем воспитатель записывает истории детей о жизни Дюймовочки и их дружбе с ней.

«Умелая Белоснежка»

Поделить детей на группы и попросить их подумать, что должна уметь Белоснежка:

- чтобы еда, которую она готовит, была всегда вкусной и полезной;
- чтобы в доме всегда все блестело;
- чтобы на ней и на гномах всегда была чистая одежда;
- чтобы к ее домику каждый день слетались лесные птицы и приходили лесные звери, даже хищники;
- чтобы возле ее дома рос чудесный огород.

Например: *«Чтобы еда, которую готовит Белоснежка, была и вкусной и полезной, она должна готовить ее с любовью; знать рецепты приготовления разных блюд из овощей и фруктов; знать, какие витамины есть в травах и растениях и добавлять их в салаты. Должна уметь варить кисели и компоты из лесных и садовых ягод; уметь разбираться в съедобных и несъедобных грибах и так далее».*

Побеждает группа, которая интереснее всего расскажет о тех или иных умениях Белоснежки. Все рассказы детей записываются, и из них составляется книга «Чему нас научила Белоснежка».

«Как поступит Золушка»

Поделить детей на группы и попросить их подумать, как Золушка поведет себя в следующих ситуациях:

- сестры узнали Золушку на балу;
- туфелька Золушки оказалась впору одной из ее сестер;
- принц не захотел жениться на бедной девушке;
- злая мачеха выгнала Золушку из дома.

«Рассказ о Золушке»

Поделить детей на группы и попросить каждую группу составить небольшой рассказ о Золушке от лица: ее отца, ее мачехи, доброй феи, ее сестер.

Предупредить детей, что в их рассказах должны отражаться реальные черты характера разных персонажей этой сказки. Дети могут сами выбрать, от лица какого персонажа они будут говорить о Золушке. По рассказам друг друга дети угадывают, какой персонаж сказки говорит о Золушке.

«Как помочь Золушке»

Попросить детей подумать, чем они могли бы помочь Золушке в разных ситуациях из сказки. Например:

- когда на нее кричала мачеха;
- когда ее заставляли выполнять ту или иную непосильную работу;
- когда над ней смеялись ее сестры;
- когда Золушка потеряла свою туфельку.

Игровые приемы для мальчиков и девочек

(А.А. Лопатина, М.В. Скребцова)

«Мое воображение»

Попросить детей закрыть глаза и представить себе:

- что они взяли в руки кусочек льда;
- что они подошли к окну, открыли его и взлетели;
- что они держат в руках и нюхают благоухающий букет;
- что они гладят мягкого пушистого котенка;
- что они едят необыкновенно сочное яблоко;
- что они управляют самолетом и летят высоко в облаках;
- что они столкнулись нос к носу с медвежонком.

«На кого похожа клякса»

Предложить детям обмакнуть кисточку в краску любого цвета и плеснуть этой краской на лист бумаги. Затем дети должны сложить лист пополам, чтобы на его второй половине отпечаталась «клякса». После этого дети стараются понять, на кого или на что похожа клякса. Предложить детям придумать небольшую сказку о существе, родившемся из кляксы.

«Солнечные звери»

Раздать детям карточки с изображениями разных животных. Дети должны представить, что солнышко превратило их животных из настоящих в солнечные. Попросить детей ответить на вопросы:

- Чем питается их солнечный зверь и где он живет?
- С кем он дружит?
- Что любит делать больше всего?
- Можно ли его приручить?
- Как его зовут?

По рассказам друг друга дети угадывают, о каких солнечных зверях идет речь. Затем дети могут нарисовать своих солнечных зверей. Из рисунков детей составляется выставка «Наши солнечные друзья».

«Веселые муравьи»

Попросить детей представить себя муравьями и поделить их на группы. Каждая группа должна придумать какую-либо невероятную ситуацию, в которую попали муравьи. Попросить детей нарисовать свои ситуации. По рисункам друг друга дети угадывают, что случилось с муравьями. Затем авторы рисунков рассказывают, что на самом деле произошло с муравьями в том или ином случае.

«Дрессировщики»

Поделить детей на пары. Один человек в паре — дрессировщик, другой - зверь. Каждая пара должна придумать какой-либо небольшой веселый номер и показать его. Затем дети угадывают, какие животные выполняли команды дрессировщиков. Можно подготовить веселый спектакль из цирковых номеров для какого-либо праздника.

«О чем рассказала музыка»

Включить какую-либо музыку. Предложить детям закрыть глаза и представить, о чем рассказывает музыка, а затем нарисовать свои представления. Если детям сложно выполнить это задание, то предложить им нарисовать под музыку то, что они хотят. Из работ детей делается стенд «О чем рассказала музыка».

«Ледяной осколок»

Поделить детей на группы. Каждая группа должна придумать добрые слова, которые растопили бы ледяной осколок, попавший в глаз Каю. Затем можно составить общее письмо с добрыми словами для Кая и Герды.

«Добрый волк»

Поделить детей на пары. Один человек в паре — Красная Шапочка, другой - волк. Каждая пара должна придумать ситуацию, в которой Красная Шапочка помогла волку стать добрым. После того, как дети выполняют это задание, попросить их нарисовать или проиграть свои ситуации. Побеждает группа, придумавшая самую интересную ситуацию.

«Пирог для Винни-Пуха»

Попросить детей придумать для Винни-Пуха рецепт вкусного пирога из лесных даров и нарисовать этот пирог. Один из детей — Винни-Пух. Он должен собрать рисунки всех детей и по ним попытаться рассказать, из каких лесных даров и каким образом приготовлены те или иные пироги. На отгадывание Винни-Пуху дается несколько минут. Если он правильно расскажет о каком-либо пироге, то ему торжественно вручается рецепт этого пирога. Самый догадливый тот Винни-Пух, который соберет как можно больше рецептов лесных пирогов. После того как Винни-Пух попытается по одному разу отгадать рецепты всех нарисованных пирогов, на его место становится другой ребенок, и игра продолжается. Из рисунков детей делается выставка «Угощаем Винни-Пуха».

«Белоснежка и гномы»

Все дети делятся на пары. Один человек в паре — гном, другой - Белоснежка. Попросить каждую пару придумать ситуацию, в которой Белоснежка и гном чему-либо научили друг друга. Каждая пара рассказывает другим, как и чему научили друг друга Белоснежка и гном. Из описаний составляется книжка «Чему научили друг друга Белоснежка и гном».

«Как помочь Белоснежке»

Все дети — маленькие лесные гномы. Им даются разные ситуации:

- Белоснежка заболела.
- Белоснежка пошла за ягодами и заблудилась в лесу.
- Белоснежка попала в плен к разбойникам.

Дети должны придумать, как они помогут Белоснежке в том или ином случае.

«Поросята и волк»

Поделить детей на группы по три человека. Все они маленькие поросята, которым нужно подумать, как они поведут себя в следующих ситуациях:

- Волк попросил у них прощение и захотел пожить в их доме.
- Во время прогулки по лесу они увидели волка, попавшего в капкан.
- Волк пригласил их на свой день рождения.
- Волк попросил поросят помочь ему построить дом.
- Ночью волк прокрался к ним в сад и оборвал все плоды с деревьев.
- Волк прислал поросятам корзину яблок в подарок.
- Волк предложил поросятам помощь в саду.

Попросить детей нарисовать поросят и волка в той или иной наиболее понравившейся им ситуации.

«Золушки и принцы»

Поделить детей на группы мальчиков и девочек. Попросить группы мальчиков подумать, как принц поведет себя в следующих ситуациях:

- Золушка тяжело заболела.
- Золушка попала в плен к разбойникам.
- Золушка потерялась в лесу.
- Золушка перестала смеяться.
- Злой колдун превратил Золушку в жабу.
- Принцу рассказали, что Золушка разлюбила его.
- Золушка стала ворчливой.

Группы девочек попросить подумать, как Золушка поведет себя в следующих ситуациях:

- Принц ушел на войну и долго не возвращался.
- Принц тяжело заболел.
- Принц разорился.
- Злой волшебник превратил принца в камень.
- Золушке рассказали, что принц разлюбил ее.
- Принц стал злым и раздражительным.

«Сладкое лекарство»

Поделить детей на группы и попросить их представить, что Карлсон заболел. Чтобы Карлсон поправился, дети должны придумать для него лекарство из сладостей. Затем попросить детей придумать сказку о том, как придуманное ими лекарство вылечило Карлсона от той или иной болезни.

«Посылка из Лапландии»

(В.А. Недоспасова)

Для игры понадобятся: куски ткани, платки, аксессуары, шляпы, игрушечное оружие, куклы. Это игра в переодевание.

Отгораживается территория игры, выставляется «посылка из Лапландии» (коробка с разными вещами: старыми скатертями, платками, шляпами, кусками ткани). Обязательно наличие аксессуаров: бумажных вееров, сумочек, украшений. Дети переодеваются, подыскивая себе подходящие вещи. Иногда они спорят из-за какой-нибудь вещи. Желательно, чтобы конфликты разрешались самими детьми. Девочки тут же начинают ухаживать за своими «детьми». Мальчики тоже ищут себе подходящее дело. Игра может продолжаться несколько дней. Когда переодевание надоест, воспитатель с другими детьми может устроить в стороне ресторан, чтобы нарядившаяся публика захотела его посетить. Могут стихийно возникнуть и другие варианты игры: путешествие в Лапландию или прием тети из Лапландии у себя дома.

«Путешествие с клоунами»

(В.А. Недоспасова)

Для игры понадобятся: любые предметы, с помощью которых можно сделать купе железнодорожного поезда; атрибуты для пассажиров; атрибуты для клоунов.

Объявляется посадка пассажиров. Входят мамы с детьми и собачками, дедушки и бабушки, деловые мужчины с газетами. Затем входят клоуны и все переворачивают вверх дном. Они превращают пассажиров в разных персонажей или животных, могут съесть чемоданы и совершить много необычных вещей.

«Пир у Бабы-Яш»

(В.А. Недоспасова)

Для игры понадобятся: нитки, куски бумаги, различные мелкие предметы. Ребенок, соглашающийся на роль Бабы-Яги, готовит обед для гостей из следующих «продуктов»: червячков, паучков, жаб, лягушек, змей. Также на обед могут быть поданы бананы, пирожное, мороженое, шоколад. Все зависит от воображения. Одни дети выражают собственные вкусы и пристрастия, другие идут от заданного персонажа и его особенностей. Гости тоже могут быть разные. Один ребенок захочет быть Змеем Горынычем, а другой - Белоснежкой. Важно, чтобы пир состоялся.

«Дискотека для животных»

(В.А. Недоспасова)

Должна звучать веселая музыка. Каждый ребенок придумывает роль какого-нибудь животного и изображает его, демонстрируя движения под музыку.

Инструкция: «Животные решили повеселиться. Тут жираф, кенгуру, пингвин, слон, обезьяна, лев». Дискотека в разгаре. Жираф поднимает обе руки, пингвин важно покачивается, держа выпрямленные руки за спиной. Слон переступает с ноги на ногу, держа вытянутую руку перед собой. Кенгуру скачет, обезьяна кривляется. Словом, действуют, кто во что горазд. Все зависит от воображения.

Примеры игровых этюдов, Которые придумал известный итальянский сказочник Джанни Родари

«Оживший холодильник»

Называется любая вещь и наделяется чувствами, поведением, желаниями. Например, ребенок или взрослый берет на себя роль холодильника и разыгрывает свои действия в квартире. Чего может хотеть холодильник? Чтобы в нем было как можно больше вкусных продуктов. Чего он может опасаться? Чтобы их у него не отобрали. Какая история с ним могла произойти? Однажды холодильник купил тысячу брикетов мороженого и пошел в парк, чтобы раздать их детям.

Игра с заданным условием

Детям предлагается ситуация, и они придумывают и разыгрывают ее продолжение. Например, в группу входит гость, человек из шоколада. Он предупреждает детей, что его нельзя есть и даже облизывать нельзя. Дети придумывают, чем его угостить. Что ест человек из шоколада? Ничего жидкого и ничего горячего. Наконец догадываются предложить ему мороженое.

Истории с продолжением

Воспитатель или кто-нибудь из детей начинает рассказ, а другие дети придумывают и разыгрывают его конец. Например, приведения живут на Северном полюсе, но там их никто не видит, там они никому не нужны. А им захотелось, чтобы их кто-нибудь любил и жалел. Это были добрые приведения, они решили перебраться в нашу группу. Дети наряжаются в приведения и разыгрывают сюжет из жизни привидений, которые по-особому, не так, как люди, едят, спят, передвигаются.

Или еще пример. В одной стране жили люди-апельсины. Это вы, дети. Как вы ходите? Как прыгаете? У вас дети-апельсинчики. Они катаются на горке? Где вы живете, что едите? Принимаете гостей? Я приду к вам в гости.

Третий этап педагогического сопровождения — самостоятельная игровая деятельность детей четырех-пяти лет.

Данный этап подразумевает самостоятельное продолжение и развитие дошкольниками сюжетных историй, приключений, идей, предлагаемых взрослым на втором этапе в ситуациях игровых взаимодействий.

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПО ОСУЩЕСТВЛЕНИЮ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

I. Создавать копилки игровых сюжетов, отражающих современную детскую игровую субкультуру и учитывающих полоролевые интересы, предпочтения.

Предлагать детям:

- сюжеты, ценность которых проверена временем, помогающие детям овладеть умением придумывать новые сюжеты для перевоспитания отрицательных героев;
- сюжеты нового времени, способствующие развитию у детей умения комбинировать разнообразные события с использованием ролевого взаимодействия;
- фантазийные сюжеты, направленные на развитие у детей умения придумывать новые, интересные сюжетно-ролевые игры.

II. Соблюдать определенную логику развития игровых умений мальчиков и девочек.

Игровые умения детей имеют дифференцированную направленность, связанную с полоролевыми интересами и предпочтениями.

Логика развития игровых умений девочек 5-7 лет

- 1) Обогащать представления детей о предпочитаемых ими ролях, ролевых действиях. Способствовать активному вживанию в роль, ее раскрытию через множество нестандартных ролевых связей.
- 2) Обогащать ролевое взаимодействие через многоперсонажный ролевой диалог с включением героев из мультфильмов, сказок и рассказов.
- 3) Разыгрывать роли в форме игровой беседы.
- 4) Развивать умения комбинировать различные роли, ролевые действия в одном игровом сюжете путем перевоплощения в любимых героев мультфильмов, сказок и рассказов.
- 5) Включать в игровое содержание современные проблемы бытия, литературные сюжеты, нестандартные сюжеты на основе личных впечатлений.
- 6) Способствовать творческому, не линейному, отражению содержания игры.

- 7) Обогащать опыт ролевого взаимодействия детей через показ педагогом разных вариантов развития взаимоотношений между героями.
- 8) Раскрывать детям разные сюжетные комбинации для обогащения сюжетосложения.
- 9) Использовать сочинительство для развития сюжетных событий.

Логика развития игровых умений мальчиков 5-7 лет

- 1) Через игровое содержание вызывать желание и интерес детей к согласованному распределению ролей для совместного построения сюжета игры.

Раскрывать как типичные, так и нетипичные виды отношений между героями.

Показывать варианты ролевого диалога в разных типах отношений: профессиональных, соподчинения, дружеских (в том числе, в отношениях взаимопомощи).

- Развивать умение длительно вести многоперсонажный диалог путем включения игровых ролей, телевизионных и фантазийных сюжетов.
- Разыгрывать роли в форме игровой беседы.
- Предлагать содержание игры, включающее в себя приключенческие захватывающие события, ситуации успеха, победы, сказочные истории и фантазийные сюжеты.
- Развивать опыт длительного ролевого взаимодействия детей путем включения в игру проблемных ситуаций, задач, опасных событий, требующих сплоченности героев, совместного участия в решении возникших трудностей.
- Способствовать раскрытию внешнего образа героя.
- Раскрывать детям разные сюжетные комбинации для углубления типов отношений, развития сюжетосложения.
- Использовать сочинительство для развития сюжетных событий.

- 10) При осуществлении педагогического сопровождения последовательно изменять игровую позицию в зависимости от степени освоения ребенком опыта игровой деятельности.

- 11) Заинтересовывать детей нестандартным ходом развития сюжетной линии игры, включая неожиданные комбинации сказочных, фантазийных и реалистичных сюжетов.

12) Развивать воображение, фантазию и творчество детей посредством игровых приемов, игровых этюдов, изменением знакомых сюжетов, придумыванием новых героев, историй, событий, мультфильмов, телепередач, реклам и т.д.

На первом этапе педагогического сопровождения проводится диагностика игровых интересов и предпочтений детей (беседа с ребенком, наблюдение за самостоятельными сюжетно-ролевыми играми детей) и создаются условия для развития игровой деятельности дошкольников.

Беседа с ребенком

Примерные вопросы для беседы с ребенком:

2) Любишь ли ты играть? В какие игры ты играешь? В какие игры ты любишь больше всего играть и почему? В какие игры ты бы хотел играть?

3) Что ты делаешь в играх? Что ты больше всего любишь делать в играх и почему? Что бы ты хотел делать в играх?

- **Кем** ты чаще всего бываешь в играх, какую исполняешь роль? **Кем** бы ты хотел быть еще?
- Если бы мы играли в мультик, то кем бы ты был?
- Если бы мы играли в сказку, то кем бы ты был, кого изображал?
- У тебя есть любимые игрушки? С какими игрушками ты любишь играть? Как ты с ними играешь? В какие: игры? Какие игрушки ты бы хотел иметь и почему? Как бы ты с ними играл?
- С кем ты чаще всего играешь и почему?
- Ты сам (сама) придумываешь игры или тебе кто-то помогает? Расскажи, как ты это делаешь.

Критерии беседы:

- 13) частота предпочитаемых сюжетов игр мальчиков и девочек;
- 14) частота предпочитаемых ролей мальчиков и девочек;
- 15) содержание ролевых действий ребенка;
- 16) привлекающие мальчиков и девочек игрушки;
- 17) предпочитаемые партнеры по игре.

Наблюдение за самостоятельными сюжетно-ролевыми играми старших дошкольников

Аспекты наблюдения:

- игровые интересы ребенка (игровые сюжеты и роли, которым отдается предпочтение);
- разнообразие, стабильность и динамичность игровых сюжетов;
- особенности сюжетосложения у мальчиков и девочек;
- игровой материал, используемый ребенком;
- зависимость применения игровых умений от игровых интересов;
- характер игрового взаимодействия в условиях привлекательной интересной для ребенка роли;
- влияние половой принадлежности на ход игры.

Наблюдение позволяет увидеть игровые интересы и предпочтения детей разного пола, влияние игровых интересов детей старшего дошкольного возраста на ход игры, ее продолжительность, развитие игровых умений, уровень развития игровой деятельности.

На основе результатов диагностики создается ***копилка игровых сюжетов***.

Копилка игровых сюжетов включает в себя несколько разделов.

- ***Сюжеты, ценность которых проверена временем*** (сюжетные события с участием героев из советских мультфильмов, литературных источников): «Красная Шапочка и Карабас-Барабас», «Карлсон и семеро козлят», «Золушка и Незнайка», «Айболит и Снежная Королева», «Белоснежка, Иван Царевич и серый волк», «Кощей Бессмертный и Василиса Прекрасная», «Сестрица Аленушка и Илья Муромец», «Соловей-разбойник и Царевна-лягушка», «Царевна Несмеяна и Змей Горыныч», «Снегурочка и Добрыня Никитич», «Дед Мороз и Баба-Яга», «Шарик, кот Матроскин и дядя Федор в гостях у Винни-Пуха», «Мальвина и Бармалей», «Путешествие Бармалея на остров Добрых людей» и так далее.

В данный раздел входят сюжеты, включающие в себя героев из разных сказок, советских мультфильмов, рассказов. Педагог в совместной игре с детьми выстраивает последовательность сюжетов посредством известных и привлекательных для детей героев. .

- **Сюжеты нового времени** (сюжетные события с участием героев из современных мультфильмов и кинофильмов): «Путешествие смешариков», «Новые приключения Маши и медведя», «Кладоискатели из Мадагаскара», «Машины сказки», «Жители Карибского моря», «Остров пингвинов», «Волшебные феи и пираты Карибского моря», «Шрек и его друзья», «Приключения Кота в сапогах», «Человек-Паук и его друзья», «Феи и супергерои» и так далее.

- **Фантазийные сюжеты:** «Говорящая шляпа и волшебные человечки», «Дискотека у лесных зверей», «Лесник и его команда», «Превращения Мишки Барни и его команды», «Интернет-магазин», «Путешествие Деда Мороза по электронной почте», «Волшебный театр», «Музей говорящих игрушек», «Приключения Капельки, Снежинки и Лучика», «Сказочные повара», «Волшебный телевизор» и так далее.