

*Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 92 Красносельского района Санкт-Петербурга*

*Карточка
сюжетно-ролевых игр для
детей раннего дошкольного
возраста
«Играем дома»*

Подготовила:

Педагог высшей квалификационной категории

Гришина Надежда Андреевна

Сюжетно-ролевая игра «Почта»

Информационная часть:

- Рассказать ребенку о том, что звери и птицы (голуби, собаки, слоны, верблюды) могут доставлять почту так же, как транспорт и люди.
- Ознакомить с процессом получения бумаги, на которой пишутся письма, и бумаги, на которой печатаются журналы и газеты.
- Объяснить, что почта помогает людям получать быструю информацию о событиях, происходящих в мире.

Атрибуты:

- костюмы персонажей (голубь, собака, сова, слон, верблюд);
- посылки, бандероли, письма;
- шапка и сумка почтальона;
- почтовый ящик;
- телефонный аппарат.

Создание проблемной ситуации:

- Ребенок получает письмо из леса о том, что там появились люди, которые ломают молодые деревья, ветки, рвут цветы. Задача ребенка с родителями: организовывать отряд помощи и предложить пути решения проблемы.
- Почтовый голубь приносит телеграмму от гиппопотама о том, что в Африке сильная засуха. Задача ребенка с родителями: организовать доставку питьевой воды в специальных баллонах (их заменяют пластиковые бутылки); используя географическую карту, предложить способы доставки.
- Собака Жучка приносит весть о том, что в горах сошла лавина, в результате чего пострадали звери, поломаны деревья. Задача ребенка с родителями: собрать специальную посылку с бинтами, йодом, замазкой для деревьев.



Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»

Информационная часть:

- Рассказать о том, что существуют специальные парикмахерские для животных (мытьё, стрижка шерсти).
- Обратить внимание детей на проблему мусора (в парикмахерской остаются пустые флаконы, баночки, остриженная шерсть и т. п.).
- Как решить проблему утилизации отходов с наименьшим ущербом для природы?

Атрибуты:

- контейнеры для сортировки мусора;
- специальный шампунь для животных;
- специальные расчески для собак;
- игрушка «Артемон-парикмахер» (или любая игрушка-собака);

Создание проблемной ситуации:

- В парикмахерскую приходит лохматая грязная собачка, которую из-за ее неопрятного вида никто не хочет взять к себе домой. (Парикмахер предлагает вымыть ее и постричь.)
- Открытие парикмахерской-салона «У Артемона» (оформление помещения, выбор журналов, фотографий).
- В парикмахерскую приходит экологическая полиция и говорит о необходимости утилизации мусора. (Ребенок вместе с родителями предлагают варианты решения этой проблемы: пластиковые баночки выбрасываются в одни контейнеры, стеклянные — в другие и т. п. Затем все это отвозится на завод и перерабатывается.)



Сюжетно-ролевая игра «Пора кушать»

- Накрыть стол, расставить приборы.
- Сварить суп, кашу на плитке (в пустой кастрюльке или положив в нее пуговицы, шарики, бусины, палочки и пр.) и покормить куклу из ложечки, палочкой. В качестве плитки можно использовать кубик или другой плоский предмет.
- Сварить яичко (шарик), подуть на него, разбить ложкой (палочкой), покормить куклу, мишку.
- Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.
- Накормить куклу из тарелки супом, кашей, хлебушком, порезать ножом (палочкой) сосиску, колбаску (для этой цели могут использоваться шарик, кубик, палочка, детали от конструктора или мозаики, фантик, шарик).
- Вскипятить молоко, налить сок, напоить кукол, дать им печенье, конфету (используются пластмассовые детали конструктора или мозаики, фантик, шарик)
- Угостить куклу фруктами, овощами (можно нарисованными или вырезанными из бумаги, или рисунками без детализации с обозначением только цвета, например, зеленый овал – огурчик, оранжевый – морковка, красный кружок - яблочко или помидор, зеленый круг в полоску - арбуз)
- Помыть посуду, вытереть ее полотенцем. Вымыть посуду можно ладошкой или кусочком губки, вместо полотенца использовать кусочек ткани.

Не следует забывать о том, что игровые действия можно совершать и без использования предметов, с помощью пальцев, ладошки, жестов (например, "взять" пальчиками воображаемую конфету или орешек, протянуть мишке пустую ладошку и предложить ему яблочко).



Сюжетно-ролевая игра «Надо, надо умываться»

- Искупать куклу в ванночке (вместо мыла и губки можно использовать кубик, шарик, кусочек поролона).
- Вымыть кукле голову шампунем (из пластмассовой баночки), вытереть салфеткой.
- Причесать куклу (расческой, палочкой), дать ей посмотреться в зеркальце.
- Умыть куклу из тазаика.
- Почистить куклам зубки (можно использовать детскую зубную щетку или палочку)
- Посадить на горшок (для маленьких игрушек можно использовать крышку от флакона или нижнюю часть пластмассовой банки).

Игру можно сопровождать короткими стишками, например, такими как:

«Водичка, водичка, умой мое личико, чтобы щечки краснели, чтоб смеялся роток, чтоб кусался зубок»

«Кто у нас хорошая? Кто у нас пригожая? Катенька хорошая! Катенька пригожая!»



Сюжетно-ролевая игра «Кукла заболела»

- Жалоба куклы, расспросы о том, что болит, как болит, утешение ее.
- Отвезти куклу на машине в больницу.
- Послушать сердце (трубочкой; макарониной; пуговицей, нанизанной на веревочку; ухом)
- Измерить температуру (игрушечным градусником, палочкой, карандашом)
Сделать укол (игрушечным или настоящим пластмассовым шприцем, палочкой, пальчиком).
- Дать таблетку (для этой цели подойдут бусина, пуговица, горошина или фасолина, листочек бумаги, пустая ладошка).
- Поставить горчичники (с помощью листочка бумаги, кусочка ткани, листика).
- Поставить банки (можно использовать маленькие крышки от флаконов или просто согнуть ладошку).
- Полечить горло (пополоскать его из чашечки, смазать палочкой с мазью).
- Полечить ушко (закапать лекарство пипеткой или двумя сложенными пальчиками, смазать палочкой с мазью).
- Сделать повязку кусочком бинтика, дать витамины (горошки, пуговички).
- Напоить горячим чаем с медом (с малиной).
- Уложить в кровать.
- Спеть песенку, успокоить куклу.



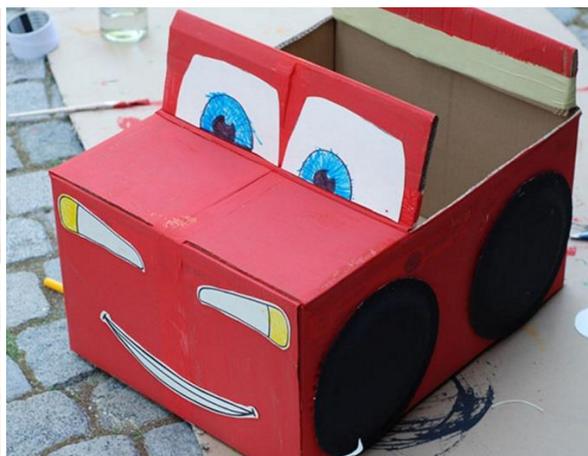
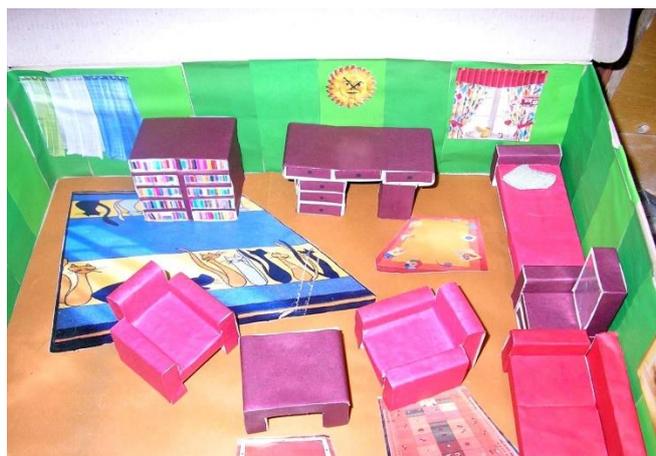
Сюжетно-ролевая игра «В магазине»

- Разложить на столике (на прилавке) овощи, фрукты, предметы-заместители. Родителю или ребенку взять на себя роль продавца.
- Спросить у продавца, какие продукты есть в магазине.
- Выбрать необходимые продукты и сложить их в корзинку (с использованием предметов-заместителей).
- Заплатить продавцу деньги (листочки бумаги, пуговицы, плоские детали от мозаики)
- Отнести корзинку домой, разложить продукты на столе. Вымыть овощи или фрукты.
- Поинтересоваться у кукол, что они хотят съесть.
- Предложить им морковку, яблочко, банан и пр. (использовать реалистические игрушки или рисунки).
- Сварить в кастрюльке суп.
- По завершении этой игры, можно предложить ребенку пригласить гостей (членов семьи или кукол) и угостить их продуктами, купленными в магазине.



Сюжетно-ролевые игры с коробками

- Для этих игр пригодятся коробки из-под духов, обувные коробки, большие коробки из-под электроприборов, телевизоров и пр.
- В маленьких коробочках из-под духов, особенно если они выложены изнутри шелковой тканью, можно устроить домики или кроватки для пупсиков, маленьких матрешек, птенчиков. Если привязать к таким коробочкам веревочки, можно вообразить, что это машины и катать в них игрушки. Их можно превратить в плиту, в холодильник, в гараж, в домик и т.д.
- Из чистых пакетов из-под молока или сока можно сделать туннель и показать ребенку, как по этому туннелю проезжают маленькие машинки.
- Большие коробки можно использовать следующим образом: превращать в квартиры для кукол, расставлять в них мебель, укладывать кукол спать; превращать в свою квартиру или в норку, изображая какое-нибудь животное (лису, волка, медведя и пр.); прятаться в них; сооружать из них машину, поезд, пароход и путешествовать. Для этих целей в коробках нужно вырезать отверстия-окна. Составлять из двух-трех коробок туннель и, изображая машину или поезд, "проезжать" сквозь них на четвереньках и гудеть "ду-ду".



Сюжетно-ролевая игра «Медвежата»

Цель:

Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал:

Конфеты, фрукты, пироги(игрушки-заместители)

Подготовка к игре:

Знакомство с отличительными признаками медведя по картинкам, иллюстрациям.
Чтение стихов и рассказов про мишку.

Игровые роли:

Медвежата, гости-игрушки.

Ход игры:

Предлагая ребенку игрушки, конфеты, фрукты, пироги и т. п., взрослый говорит: «Посмотрите какой большой вкусный пирог испекла медведица и прислала к нам в гости. Она подумала, что у нас дома есть медвежата – сладкоежки, которые обожают вкусные пироги, и решила угостить их. Кто у нас медвежонок? Кому медведица испекла сладкий пирог? Ты медвежонок? А где твои лапки, медвежонок? А шерстка у тебя есть, медвежонок? Хорошие медвежонок! Пора угощать пирогом!». Затем взрослый предлагает медвежонку и гостям-игрушкам встать вокруг большого стола и посмотреть, как будет он торжественно разрезать пирог на равные части, чтобы всем досталось поровну. Раздавая пирог, взрослый приговаривает: «Этому медвежонку кусочек пирога и этим гостям. Всем поровну делю пирог медведицы. Всем хватило пирога? Ешьте на здоровье!»

