**Сюжетно-ролевые игры экономической направленности для детей дошкольного возраста.**

 **подготовила: воспитатель: Скворцова Ирина Евгеньевна.**

**Сюжетно – ролевая игра по экономике: «ЗООПАРК»**

**(для детей средней группы (возраст 4-5 лет))**

***ЦЕЛЬ:***

обеспечить у детей интерес к сюжетно – ролевой игре, помочь создать игровую обстановку.

***Образовательная задача:***

- способствовать расширению знаний о животных, об их внешнем виде, по памяти характеризовать их.

- помочь детям усвоить новую профессию «ветеринар»,

- формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры используя строительный напольный материал, разнообразно действовать с ним.

***Развивающая задача:***

- развивать речь, обогащать словарный запас, закреплять звукопроизношение.

- закрепить знание детей о том,  как зовут детёнышей у разных звериных мам.

***Воспитательная задача:***

**-** воспитание доброго отношения к животным, любовь к ним, заботу о них.

- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

***Предварительная работа:***

- Беседы о животных с использованием иллюстраций о зоопарке,

- рассматривание альбома «дикие животные»,

- загадывание и отгадывание  загадок о животных,

- чтение художественной литературы о животных,

- изображение животных трафаретами, в изодеятельности (лепка, рисование, аппликация),

***Материал:***

- телефон,

- Строительный материал (крупный, мелкий),

- «Лего»,

-  набор зверей,

- грузовая машина с клеткой,

- игрушки - заменители,

-белый халат для врача,

-градусник,
- фонендоскоп,

- аптечка,

- касса,

- карточки с изображением круга, красного пятна,

- повязка на руку для контролёра,

- билеты – половинки дид.игра «Чья мама»,

- прозрачный квадрат,

- схема сложения домика,

- чудо – крестики,

- схема сложения угощений

***Словарная работа:***

- ветеринарная больница, слон – слонёнок,

- ветеринар, тигр – тигрёнок,

- мини – зоопарк - лев – львёнок,

- кассир, медведь – медвежонок,

- контролёр, жираф – жирафчик,

- вольер, зебра – жеребёнок,

- бегемот – бегемотик,

- обезьяна – обезьянка,

***Методические приёмы:***

- сюрпризный момент,

- проблемная - игровая ситуация,

- беседа,

- стихи,

- рассказы,

- загадки,

- дидактическая; развивающаая  игры,

***Развивающие игры В. В. Воскобовича:***

- «прозрачный квадрат» - домик;

- «чудо – крестики» - угощение.

***Дидактическая игра: «Найди маму»***

***Работа с родителями:***

- в свободное время посетить с ребёнком зоопарк,

- домашний просмотр мультфильмов,

- чтение энциклопедий серий «Животный мир»,

***Метод. литература:***

- Смоленцева А.А. «Сюжетно – дидактическая игра с математическим содержанием»,
- Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. «Сюжетно – ролевые игры для старших дошкольников»,

- Шалаева. Г., «Энциклопедия для детей».

- Коллекция о жизни дикой природы «Твои весёлые друзья зверята».

***Примерные игровые действия:***

1 часть: организационная часть;

2 часть: проблемная ситуация;

3 часть: ветеринарная лечебница;

4 часть: домик для животных;

5 часть: встреча животных;

6 часть: осмотр животных ***(ветеринар);***

7 часть: загадки о животных;

8 часть: покупка билетов ***(кассир);***

9 часть: проверка билетов ***(контролёр);***

10 часть: беседа о животных ***(экскурсовод);***

11 часть: угощение для животных;

12 часть: итог.

***Ход игры :1 часть: (организационный момент).***

“Тай, тай, налетай, в интересную игру поиграй. Всех принимаем и не обижаем. А кто опоздает – в небо улетает”.

***2 часть: (проблемная ситуация).*** ***(Игра начинается с постройки зоопарка, дети с воспитателем сидят на ковре, у воспитателя звонит телефон, отвечает на звонок):***

- Да это детский сад - К нам едут 8 животных?- Хорошо! Мы встретим всех животных ***(кладёт телефон).***- Ребятки вы слышали? К нам едут животные.

- А сколько едет?***(8)***

- Интересно куда же мы их с вами расселим, где же они у нас будут жить? ***(отв. детей, в зоопарке).***

- Я вам предлагаю сделать мини – зоопарк, это значит какой? ***(маленький).***

***-*** Кто был в зоопарке? ***(отв. детей).***

- Скажите, а зоопарк это что? ***(отв. детей).***

- ЗООПАРК – зоологический парк, то место где можно увидеть разных животных. Их привезли из разных стран.

***-***А кто ухаживает за животными в зоопарке?***(человек).***

***-***А что он ёщё делает? ***(охраняет, оберегает).***

- Из чего мы можем сделать зоопарк? ***(из крупного строительного материала).***

- А чтобы звери не разбежались, что нам надо сделать? ***(вольеры).***

- А вольеры будем строить ***(из « Лего»).***

- А сколько вольеров нужно сделать**(8).**

- Почему? ***(потому что 8 животных).***

***3 часть: (ветеринарная лечебница).***

- В зоопарке ещё есть больница для животных.

- Она называется – (***ветеринарная).***

- Там работает – (***врач для животных – ветеринар).***

***4 часть:(домик для животных).***

- Какое время года? ***(зима).***

- Нашим животным будет холодно. Как вы думаете, что можно сделать, для того чтобы они смогли перезимовать нашу холодную зиму?***(сделать им домик).***

- А я вам предлагаю сделать домик из прозрачного квадрата ***(дети стоят возле стола и делают домик по образцу).***

- А ещё из чего можно сделать домики ***(из маленького строительного материала).***

***5часть:***  ***(встреча животных).***

- Очень красивый зоопарк. Большой и просторный.

- Зоопарк уже готов, а зверей ещё нет ***(заезжает грузовик и завозит животных).***

- Давайте посмотрим, какие животные к нам приехали? ***(дети перечисляют).***

- А как можно назвать их одним словом? ***(дикие животные).***

***6 часть: (осмотр животных « ветеринар»).***

- Но прежде чем мы расселим животных по вольерам, их должен осмотреть ветеринар ***(воспитатель назначает ребёнка-ветеринара, он осматривает и прослушивает каждого животного).***

- Ну что ***(в-ль обращается к ребёнку – ветеринару)***все животные у нас здоровы ***(да).***

- Тогда будем заселять всех животных  в ваши просторные, красивые вольеры. Но я сейчас вам буду загадывать загадки, и кто отгадает, тот возьмет именно того животного кого он отгадает. И заселит его в свой вольер ***(в-ль загадывает загадки о животных).***

***7 часть: (загадки о животных).***

По деревьям бойко скачут, В зоопарке всех дурачат, Видят лишь в других изъяны, А зовут их -***...(обезьяны).***

Огромный, серый, с добрым нравом,

Идёт по джунглям величаво

И длинным носом, как рукой,

Поднять он может нас с тобой ***(слон).***

Из воды выходит туша.

Ох, и тяжело на суше!

До земли висит живот,

Это толстый … ***(бегемот)***

Траву ест и воду пьет

Пешеходный переход. ***(зебра)***

Грива есть, но нет копыт,

И не ржет он, а рычит.***(лев)***

Длинная шея и длинные ноги,

Ходит животное это в тревоге,

Щиплет листочки.

Заметен врагу,

Боится попасться он тигру и льву ***(жираф).***

Все говорят,

Что похож я на папу

Такой белоснежный Такой косолапый,

Но только и папа

Похож на меня –

такой же охотник до рыбы, как я.***(Белый медведь).***

Острые зубы,

ему не до игр,

Полосатый и грозный***(Тигр)***

***8 часть: (покупка билетов «кассир»);***

- Зоопарк построили, животных заселили. А вы хотите сходить в зоопарк, на экскурсию?***(да).***

- Но что стачало нужно приобрести, для того чтобы пройти туда? ***(билеты).***

- А где их можно приобрести?***(в кассе).***

- А кто вам их продаст? ***(кассир).***

***-***А кассирам у нас сегодня будет ***(воспитатель назначает ребёнка)***, но она вам продаст билет только в том случае если вы правильно назовёте всё то, что знаете ***(воспитатель показывает таблички)*** круглое, красное. ***(яблоко, помидор, мяч, обруч, арбуз, бусы, конфеты, шар).***

***9 часть: (проверка билетов «контролёр»);***

- Но нам нужен ещё контролёр, для того чтобы проверил, правильно ли вы нашли себе пару ***(в-ль назначает, ребёнка контролёра он проверяет).***

- Ну, вот билеты все купили, а контролёр проверил, что у всех половинки билетов совпали. Теперь можно  пройти и в зоопарк.

***10 часть: (беседа о животных «экскурсия»);***

- Адель в твоём вольере кто живёт? ***(тигр).***

- Расскажите о нём ***(отв. детей используя приложение).***

- Продолжим путешествие по зоопарку. Отправимся в гости с слону.

- Кто нам расскажет про него?

***11 часть: (угощение для животных);***

- А наши животные проголодались, нужно их покормить.

- А что животные любят из еды? ***(отв. детей).***

- Я вам предлагаю подойти к столу и приготовить угощение из чудо – крестиков

***12 часть:(итог).***

- Вам понравилась игра в зоопарк

- Какие животные вызвали у вас интерес?

- С какими животными вам не хотелось бы, встретиться в лесу?

- как ты думаешь, дикие животные нуждаются в нашей помощи, как домашние животные?

- Почему нельзя заводить диких животных в квартире?

Приложение
***ТИГР***

Мягко ходит по дорожкам,

С виду – как большая кошка,

Гибкая, усатая,

Шёрстка полосатая.

Хоть на кошку он похож

Ты к нему не подойдешь:

В лапках сила велика

Может завалить быка,

С этим зверем не до игр,

Очень уж опасен тигр.

***Жираф***– самое высокое животное на Земле. Окраска его светло – жёлтая с чёрными пятнами. Расположение и величина пятен не повторяются. Они питаются растениями, ветками и листьями деревьев. Шея у жирафа длинная и гибкая, на голове у него два рога, на шее растёт короткая коричневая грива. Если он хочет попить воды с земли, ему нужно широко расставить ноги в стороны, чтобы дотянуться до неё. Окраска шкуры делает его практически невидимым, когда он ест в тени деревьев. У него острое зрение, тонкий слух. Когда нападают на жирафа, то он лягается задними ногами или использует голову как кувалду. Даже лев, охотясь на жирафа, проявляет осторожность, всегда приближаясь к нему сзади! У самки жирафа рождается 1телёнок с маленькими рожками. Живут жирафы около 15 – 25 лет.

***Слон –***одно из самых крупных животных. У слонов отличный слух. А в жару они используют уши как вентиляторы. У слонов хорошее зрение, длинные ресницы защищают глаза животного от пыли. Длинные бивни – это не что иное, как очень большие зубы, которые продолжают расти всю жизнь. Ими слоны выкапывают коренья. Слоны едят траву, кору деревьев, побеги, листья, коренья, плоды. Хобот нужен слонам, что бы пить воду из реки, рвать листья с высоких деревьев и класть их в рот, поднимать и таскать тяжёлые брёвна, поливать себя водой, отшлёпать непослушного слонёнка. Ноги мощные, толстые. Кожа морщинистая, в складках. У слонихи рождается 1 детёныш, который весит 120 кг.

***Орангутанг -*** в переводе означает «лесной человек». У них длинная шерсть. Они любят фрукты, мёд, кору деревьев, грибы, насекомых, мелких животных. Руки очень длинные – в два раза длиннее ног. Животные перемещаются, раскачиваясь и прыгая по веткам деревьев. По земле орангутанг ходят, опираясь на ступни и костяшки рук. Ступнями они могут обхватывать ветки деревьев.

***Лев*** – лев издаёт рёв или рычание. Он днём спит, а охотится ночью. Львы в основном питаются зебрами, газелями, антилопами. Иногда нападают на жирафов, но никогда не трогают слонов, носорогов, бегемотов.

***Зебра –*** Это изящная, игривая полосатая лошадь. У неё отличная память и хорошее зрение.  Каждая зебра имеет уникальный рисунок из чёрных и белых полос, подобно отпечаткам пальцев у человека. Узор полосок у зебр не повторяется никогда. Жеребята по этому признаку находят своих матерей. На самом деле зебра — чёрная в белую полоску, а не наоборот, как считают некоторые. Живут они стадами. Питается в основном травами и осоками. Зебра приносит 1 жеребёнка.

***Бегемот –***это «водяная лошадь». Он может ходить по дну и собирать сочные водяные растения, которыми охотно питается. Бегемоты обычно питаются ночью, а днём отдыхают.  Под водой он может находиться 8-9 минут.

***Белый медведь –*** Несмотря на большой размер белые мишки даже на суше быстры и ловки, а в воде легко и далеко плавают.  Легко передвигаются по льдам, проходя 30 – 40 км. в день. Своими большими ногами медведь легко и быстро передвигается по глубокому снегу. Он ещё и самый умный среди хищников. Хорошо ориентируется, никогда не блуждает и твёрдо знает, куда и зачем идёт. Мех белого медведя кажется белым, хотя волосы сами по себе прозрачны. Просто каждый волосок замечательно отражает солнечный свет, поэтому глазу кажется, что шерсть белая, а не бесцветная!  Белизна шерсти помогает,  медведю охотиться не заметно на снегу, он сливается со снегом. У медведя не только нос, но и вся кожа под шерстью чёрного цвета. Под кожей толстый слой сало, без него медведи не смогут долго плавать. Находясь на суше, медведи едят яйца птиц, прихватывают мышей. Летом – ягоды морошки и выброшенные на берег водоросли. Они очень терпеливы, долго могут ждать своей жертвы.

**Сюжетно – ролевая игра по экономике: «ЗАВОД»**

**(для детей старшей группы (возраст 5-6 лет))**

***ЦЕЛЬ:***формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей, представлений о том, что такое завод (фабрика) и что он производит, воспитание у детей положительного отношения к рядовым будничным профессиям рабочих династий.
***Образовательная задача:***

- помочь детям усвоить новые профессии «слесарь», «сталевар», «сборщик»;

- способствовать расширению знаний о людях, работающих на заводах;

- формировать умение творчески развивать сюжет игры используя модули.

***Развивающая задача:***

- закрепить знания детей о труде людей, работающих на заводах;

- обогащать словарный запас, развивать речь детей

***Воспитательная задача:***

**-** воспитывать уважительные отношения к труду людей, работающих на заводах;

- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

***Предварительная работа:***

- экскурсия к проходной завода;

- экскурсия на фабрику;

- беседа о труде рабочих;

- просмотр фрагментов фильма о людях рабочих специальностей.

***Материал:***

- машины легковые, грузовые, подъемный кран;

- флажки для украшения построек;

- железная дорога;

- защитные очки;

- трубы для завода из бумаги, картона, катушек;

- защитные рукавицы, пропуска, ведерко;

- цветная бумага, природный материал, ткань, нитки, иголки.

***Словарная работа:***

- автозавод

-авиазавод

-металлургический завод

-станки

-детали

-цеха

-роботы

***Методические приёмы:***

Словесные: беседа, рассказ, загадывание загадок, чтение стихов

Наглядные: игровая ситуация, просмотр иллюстраций, фото, видео

Практические: игровые действия, конструктивные игры

***Литература:***

А. Дорохов «Сто послушных рук»- «Автомобильный завод»

В. Маяковский «Кем быть?»

Д. Родари «Чем пахнут ремёсла?»

В. Авдиенко «Все работы хороши»

В. Арро «Встань пораньше»

 ***Ход игры:***

Предварительную подготовку к игре воспитатель начинает с рассказа о заводе. Из слов педагога ребята узнают, что станки, машины, ракеты, самолеты, телевизоры, игрушки сделаны на заводах. В городе много заводов: автомобильный, авиационный, металлургический и др.
 Далее воспитатель может прочитать отрывок из книги А. Дорохова «Сто послушных рук» и рассказать детям о высоких зданиях с огромными окнами от земли до самой крыши, которые называются цехами. Вместо дверей в цехах встроены ворота, через такие ворота может выехать и грузовик, и тепловоз. Под крышами цехов установлены разные машины, на которых делают части автомобилей, самолетов, тракторов и др. Затем воспитатель знакомит дошкольников с производственным процессом, в частности с работой в сборочном цехе.
 Полученные знания педагог закрепляет на занятиях по конструированию. Он предлагает ребятам не просто воспроизвести знакомую конструкцию, а создать постройку по представлению. Чтобы активизировать детское воображение, воспитатель ставит ряд вопросов, например: «Какого размера цех? Какие ворота в цехе?», и др.
 После такой работы педагог может прочитать ребятам отрывок из книги В. Маяковского «Кем быть?», чтобы помочь детям представить работу в сборочном цехе. Ребята могут рассмотреть иллюстрации к этой книге и рассказать, что делает рабочий, на каком станке работает, для чего он трудится. После повторного чтения педагог предлагает детям вообразить, как бы они действовали, если бы были рабочими.
 На занятии по конструированию воспитатель просит ребят построить каждого свой станок: отрезной, металлорежущий, токарный, машину для электросварки. Во время этого педагог вносит дополнительный материал, нужный по ходу игры, обращает внимание детей на интересную выдумку товарища: «Посмотрите, какой станок придумал Саша. Покажи, Саша, как он работает».
 Далее подготовку к игре педагог может продолжить рисованием на тему «Наш завод». Вместе с детьми можно составить альбом о труде взрослых на заводе.
 Игру «Завод» можно проводить в различных вариантах: «Автозавод», «Авиазавод», «Металлургический завод» и др.
 Игру «Автозавод» педагог может начать с предложения ребятам распределить роли между собой: бригадира, рабочих, инженеров, сборщиков, контролеров. Воспитатель предлагает детям сделать из металла (пластилина) машины. Ребята делятся на группы. Одна группа детей строит «конвейер»- из строительного материала. «Бригадир» следит за порядком и отмечает самые лучшие машины. Другая группа детей с увлечением выполняет роль «рабочих». Дети ставят ряд стульчиков с одной стороны стола и ряд - с другой стороны. Один ребенок, ваявший на себя роль инженера, раздает детям - «сборщикам» детали машин. «Контролеры» на первом и втором ряду, следят, чтобы каждый «сборщик» справлялся с заданием. Ребята терпеливо ждут каждый своей очереди и прилаживают нужную деталь.
 Следующим шагом в развитии познавательного интереса является постановка перед детьми вопроса: «Что из чего сделано?» Ребята узнают, что многие предметы, в том числе и машины, изготовлены из металла. Вопрос педагога: «А где же берут этот металл, из чего и как его получают? активизирует детскую познавательную деятельность.
 С целью формирования представлений о некоторых этапах процесса изготовлении металла (сначала шахтеры добывают руду, из которой потом плавят сталь, а из нее изготавливают машины) детям можно предложить для рассматривания иллюстрации к книге В. Соколова «Сталевар».
По мере развития сюжетно-ролевой игры «Металлургический завод» педагог формирует у детей потребность в изготовлении, предметов, нужных для диспетчера,- сталеваров: сделать трубы, пропуска, защитные очки. Эти атрибуты дети могут сделать из бумаги, катушек.
 Педагог может предложить, следующий вариант игры: «Постройка доменной печи». Он предлагает ребятам построить из строительного материала большую площадку, из кубиков соорудить «доменную печь». Потом на площадку принести несколько игрушечных паровозов и подъемный кран. «Это будет заводской двор, он большой, а паровозы подвозят руду к доменной печи. Нужно быть здесь очень осторожным, потому что гут очень жарко, надо надевать очки, чтобы в глаза не попали искры». Ведерко может послужить детям ковшом, которым «сталевары» набирают расплавленный металл. А красные листы бумаги — готовой сталью. Когда она остывает, то ее нужно развозить по всем заводам для изготовления машин, самолетов и т. д.
 В дальнейшем педагог может задать следующий вопрос «А если бы та заводе были только сталевары, то смогли бы они выплавить сталь?» Такой вопрос заставляет детей подумать, кто еще работает на заводе.
 Чтение отрывков из книг, рассматривание иллюстраций обогащает представления детей не только о труде сталеваров, но и других работах профессиях в цехах. Например, дети узнают, что оператору подчиняется движение огромного прокатного стана. Глыбу раскаленного металла, которую вынимают из формы, оператор раскатывает, как кусок теста. Глыба становится все тоньше и длиннее. Возле нее ходят прокатчики.
 Игру «Авиазавод» можно начать с распределения ролей: директора, главного инженера, рабочих. Ребята под руководством главного инженера на заводе делают бумажные авиамодели, парашюты, змеи и другие летающие бумажные игрушки. В конце рабочего дня на прогулке) производят запуск летающих игрушек. Лучшие, пролетевшие дальше всех, модели отбираются для будущих соревнований, остальные педагог может использовать для повседневных игр.
 Педагог рассказывает дошкольникам, что каждый человек на заводе имеет свое рабочее место: доменщики у домен выплавляют чугун, сталевары у мартеновских печей из чугуна варят сталь, оператор управляет огромным прокатным станом и т. д. Действия разных людей взаимосвязаны и направлены на общую пользу.
 Во время проведения игры на первых порах одну из ведущих ролей берет на себя воспитатель (директор завода). «Директор» советует ребятам, как построить «цех», помогает выбрать роли, подсказывает, как действовать. К примеру, педагог может разделить ребят на группы: первая группа — строители домны, шоферы, подвозящие материал для строительства и руду (желуди, ракушки); вторая группа — сталевары, подручные сталеваров; третья группа — прокатчики, оператор.
 Очень похожей по содержанию на игру «Завод» является игра «Фабрика игрушек». В процессе игры в швейном цеху шьют куклам одежду, в игрушечном учатся делать игрушки из природного материала (шишек, веток, яичной скорлупы), глины, пластилина и т. п. Во время игры «инструкторы» (после консультации воспитателя) учат ребят изготовлению различных поделок.
 За месяц до Нового года педагог предлагает всем цехам фабрики перейти на выпуск новогодней продукции. Они должны выполнить заказы Деда Мороза, которые приходят по почте в адрес фабрики. В цехах изготовляются елочные украшения, новогодние маски, детали к костюмам — воротники, шляпы, пояса.
 После Нового года рабочим фабрики педагог предлагает приготовиться к празднику игр и игрушек, организуется работа бумажно-картонажного цеха, ребята делают настольные игры, домики, наборы картонных кукол с бумажной одеждой, вырезывают и раскрашивает фигурки любимых сказочных персонажей (Золушки, Буратино, Красной Шапочки). Швейный цех может делать простые мягкие игрушки, изготавливать из природного материала фигурки сказочных персонажей и др. После этого проводится праздник игр и игрушек. Организуется выставка цехов, ребятами инсценируются любимые сказки, к детям приходят в гости герои различных сказок.
 Игры в «Завод» и «Фабрику» могут объединяться с играми в «Теплоход» (перевозят металл, самолеты, машины, игрушки в другие города), в «Больницу» (лечат сталеваров, рабочих фабрики), « Столовую» (кормят рабочих завода или фабрики), «Магазин», «Библиотеку» и др.

**Сюжетно – ролевая игра по экономике: «АТЕЛЬЕ»**

**(для детей старшей группы (5-6 лет))**

***Цель:*** Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.
***Образовательная задача:***

-закрепить знания детей о профессиях приёмщицы, закройщицы, портнихи, художницы, швеи.

-формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры

-расширять представление о труде работников ателье

***Развивающая задача:***

-закреплять звукопроизношение, расширять словарный запас, развивать речь детей

-уточнить представления о труде работников ателье

***Воспитательная задача:***

-воспитание уважительного отношения к труду работников ателье

***Предварительная работа:***

-экскурсия в ателье

-экскурсия в магазин готовой одежды

-беседа с работниками ателье

-рассматривание иллюстраций по теме «Ателье»

- рисование образцов одежды

-изготовление атрибутов для игры

***Материал:***

-предметы - заместители

-строительный материал

-цветная бумага

-картон

-линейка

-сантиметровая лента

-ножницы

-сумки, кошельки

-блокнот

-зеркало

***Игровые роли:***
Приёмщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье
***Словарная работа:***

-ателье

-швея, портниха

-закройщица

-приёмщица

-художник по костюму

***Методические приёмы:***

Словесные: беседа, рассказ, чтение стихов, пословицы, поговорки, загадывание загадок

Наглядные: рассматривание иллюстраций, сюжетных картин

Практические: игровые действия, сюрпризный момент

***Литература:***

-В. Маяковский «Кем быть?»

-Д. Родари «Чем пахнут ремёсла?»

-Шалаева Г., «Энциклопедия для детей»

***Ход игры:***
 Подготовку к игре воспитателю следует начинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ателье педагогу надо показать и объяснить детям смысл, значение деятельности каждого работника (приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать, выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха стачала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивает на машинке и т. д.). При этом воспитателю нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщики, и портные — все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую, красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны)..
 После экскурсии в ателье воспитатель может повести детей в магазин готовой одежды и рассказать, что всё, что здесь продаётся, шьют в ателье.
 Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по картинкам, открыткам, изображающим то, что дети видели в ателье: как снимают мерку, кроят материю, примеряют заказчику то, что шьют, как шьют, и т. д. Педагог может рассмотреть с детьми рисунки, где изображено, как мама шьет и примеряет платье дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и т. д. Затем воспитатель спрашивает у детей, есть ли у кого-нибудь новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, что сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Педагог дает ребятам возможность рассказать, кому и как сшили или купили новую одежду.
 Во время первой игры воспитатель предлагает детям роли родителей, а сам берет на себя все остальные роли, чтобы, познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приёмщиков и т. д.
 Для игры воспитатель и дети изготавливают картонные фигурки кукол, готовят цветную и белую бумагу, линейку, сантиметровую ленту, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав детям картонных куколок, педагог говорит им: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в рубашках и трусах нельзя ходить ни в, детский сад, ни в. школу» ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани.
 После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая, небольшим рулонами всевозможная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (воспитатель), который, спрашивает у каждого, какую ткань тот хочет купить; что думает из нее шить, и предлагает подходящую, для этой цели. Так, если покупатель указывает на белую с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань, покупаю для брюк, то измерение следует производить от тали» до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона две дайны последней, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу, и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.
 Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее воспитателем совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица (воспитатель). С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.
 Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».
 На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.
 В последующих играх педагог предоставляет детям самостоятельность и помогает им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре воспитателю нужно взять на себя роль портнихи, чтобы показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихе шить заказ. Педагогу надо показать детям, как действовать воображаемой иголкой, как вдевать в нее нитку, как ею шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы. При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.
 Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для обычных кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду и для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками, но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.
 Когда ребята познакомятся с правилами игры, педагог может предложить им составить примерный план игры. Например, игра «Ателье «Малышок» может включать следующие моменты: прием заказов и их оформление, первая примерка, получение заказа, выставка моделей и др. В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.
 Игру «Ателье» в последующем можно соединить с другими играми: «Фотография», «Парикмахерская», «Прачечная». Совместно с детьми подобрать атрибуты, предметы, игрушки для реализации «игровых замыслов (альбом «Модели одежды (причесок)», набор лоскутков, швейные машинки, фотоаппараты, наборы парикмахера и др.).