**Организация игровой среды**

**для сюжетно-ролевых игр современной тематики.**

Супермаркет

Задачи: научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами современников, менять роли в ходе игры, побуждать детей более широко использовать в играх занятия об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия:

- приход в супермаркет;

- покупка необходимых товаров;

- консультация продавца;

- оплата покупок;

- упаковка товара;

Предметно-игровая среда. Оборудование:

- касса;

- наборы продуктов;

- спецодежда для продавца, кассира;

- чеки, сумки, кошельки, деньги;

- наборы мелких игрушек;

- журналы, газеты;

- ценники, указатели, названий отделов;

- телефоны, рации, микрофоны;

- упаковки

Телевидение

Задачи: Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд – коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.

Примерные игровые действия:

- выбор программы, составление программы;

- составление текстов для новостей, других программ;

- подготовка ведущих, зрителей;

- оформление студии;

- показ программы.

Предметно-игровая среда. Оборудование

-компьютеры;

-рации;

-микрофоны;

-фотоаппараты;

-тексты;

-символика различных программ;

-элементы костюмов;

-элементы интерьера, декорации.

ГИБДД

Задачи: Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор-водитель», «инспектор - пешеход». Развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия:

-определение места работы инспекторов, работа с планами;

-инспектор-водитель;

-инспектор-пешеход;

-оформление документов на машину;

-отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

- жезлы;

-свистки;

-дорожные знаки;

-светофоры;

-водительские права.

Исследователи

Задачи: Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде. Учить моделировать игровой диалог.

Примерные игровые действия:

-выбор объекта исследований;

-создание лабораторий;

-проведение опытной работы;

-фотографирование;

-подведение итогов исследования.

Предметно-игровая среда. Оборудование:

-наборы для лаборатории;

-микроскопы;

-увеличительные секла;

-различные насекомые (пласт.)

-природные материалы;

-стаканчики, пробирки

Редакция

Задачи: Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд - коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газеты и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

-редакционная коллегия;

-изготовление макета газеты, журнала;

-распределение заданий и их выполнение;

-фотографирование, написание статей;

-использование рисунков, придумывание заголовков.

Предметно - игровая среда. Оборудование:

-фотоаппараты»

-макеты журналов;

-блокноты;

-фотографии;

-рисунки;

-компьютеры;

-пишущие машинки.

Корпорация «Билайн»

Задачи: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формирование навыков речевого этикета, учиться включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качества выполнения задания, формировать навыки сотрудничества.

Примерные игровые действия:

-работа операторов связи;

-работа менеджеров по продажам телефонов и других средств связи;

-ремонтная мастерская;

-оплата услуг;

-справочная служба;

Предметная игровая среда. Оборудование:

-сотовые телефоны;

-компьютеры;

-бланк счетов;

-чеки;

-предметы и пакеты с символикой «билайн»

-бейджики для сотрудников;

-журналы.

Ателье. Дом мод.

Задачи: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умение применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.

Примерные игровые действия:

- Выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;

- Закройщики снимают мерки, делают выкройку;

- Приёмщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа;

- Швея выполняет заказ, проводит примерку изделия;

- Заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении;

- Кассир получает деньги за выполненный заказ;

Предметно-игровая среда. Оборудование:

- швейные машинки;

- журнал мод;

- швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани и др.)

- фурнитура, выкройки, бланки заказов, «манекены».