**Игровые практики формирования поведения и отношения**

**(сюжетно-ролевые игры).**

1. **Сюжетно - ролевая игра «Центр развития».**

*Цель:* уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, воспитать желание учиться в школе, уважение к труду словарный запас детей: *«школьные принадлежности»*, *«портфель»*, *«пенал»*, *«ученики»* и т. д.

*Возрастная адресованность*: 5-8 лет

*Предполагаемое количество участников:* любое

*Материал, оборудование:* ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.

*Ход игры / правила/ игровые действия/ руководство:* воспитатель предлагает детям поиграть в «центр развития». Проводится беседа о том, зачем нужна такие центры, кто там работает, что делают дети. По желанию детей выбирается преподавателя. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом занятие другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.

1. **Сюжетно – ролевая игра «Телевидение».**

**Сюжет «Съёмка передачи «Квартирный вопрос».**

*Цель игры:* обогащение игрового опыта детей через знакомство с окружающей действительностью.

*Задачи игры:*

- продолжать развивать умение организовывать игры;

- закреплять умение придерживаться выбранной роли, выполнять соответствующие действия;

- развивать диалогическую речь;

- воспитывать доброжелательное отношение к партнёрам по игре и окружающим людям.

*Возрастная адресованность:* 5-8 лет

*Предполагаемое количество участников:* любое

*Материал, оборудование:* видеокамера, микрофоны, конструктор, макеты комнат.

(Предварительная беседа)

Ребята, отгадайте загадку.

Волшебный сундучок в углу стоит,

Песни поёт, сказки говорит.

Домик на ножках, посреди окошко,

Засветится окно, появится кино.

Правильно, это телевизор. А вы любите смотреть телевизор? А что вы больше всего любите смотреть? (ответы детей).

Телевидение – это иностранное слово, оно состоит из двух частей:

«теле» - вдаль, «видео» - смотреть, видеть, т.е. смотреть вдаль.

Есть такая поговорка: «Телевидение – это окно в мир». Как можно объяснить эту поговорку? (объяснения детей).

Ребята, телевидение называют информационной технологией, это один из видов информации. С его помощью мы узнаём много нового и интересного.

Мы можем сказать, что это основной, современный, интересный, творческий, необходимый, красочный источник информации.

На телевидении снимаются передачи на самые разные темы.

В съёмках участвует много разных специалистов: операторы (они ведут съёмку с помощью видеокамеры), репортёры (беседуют с людьми, собирают материал о разных интересных событиях), дикторы или ведущие (знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы).

Ребята, а вы хотите попасть в телевизор? Сегодня у нас состоятся съемки передачи «квартирный вопрос», мы будем переделывать комнату в доме у кукол, как вы думаете, с чего нежно начать? (ответы детей). Да, сначала нужно найти дизайнера, который сделает нам дизайн нашей комнаты, затем пригласить команду строителей, которые нам помогут воплотить наши идеи, конечно же ведущий и съемочная группа. Дети распределят роли, подбирают атрибуты, «строительные и отделочные материалы», и «МОТОР, начали!!!»

**3. Сюжетно – ролевая игра: «Путешествие по городу».**

*Задачи:* закреплять умение осуществлять игровые действия по речевой инструкции, действовать с воображаемыми объектами, использовать предметы-заместители, продолжать развивать речь, пополнять представление о городе, профессиях.

*Возрастная адресованность:* 5-8 лет

*Предполагаемое количество участников:* любое
*Материал, оборудование:* кепка шофера, руль, вывеска «касса», кафе «АЛИСА», «Дворец спорта «Белгородская Арена»», униформа: служащих парка, тренера, официанта; карусель, строительный материал.
*Ход игры / правила/ игровые действия/ руководство:* Дети с воспитателем строят автобус.
Ведущий. Ребята, я хочу отправиться на экскурсию, хотите со мной? (ответы детей). Тогда приобретаем билеты, и садитесь скорее в автобус. Я буду экскурсоводом, а «Егор» будет шофером (дети занимают места в автобусе), контролер проверяет билеты.
Шофер автобуса. - Внимание, автобус отправляется! Пристегните ремни безопасности.
Звучит аудио запись «Автобус».
Шофер. Остановка «Дворец спорта «Белгородская Арена».
Ведущий. Давайте зайдем туда. А скажите ребята, что делают люди во дворце спорта? (Ответы детей). А кто проводит тренировки? Инструктор, тренер.
Ребенок. Здравствуйте, я ваш инструктор по физической культуре, предлагаю вам укрепить свое здоровье, давайте потренируемся. Дети встают на цветочки и выполняют движения под музыку.
Ведущий. Здоровье в порядке?
Ответ детей. Спасибо зарядке.
Ведущий и дети благодарят инструктора.
Ведущий. Попрошу всех в автобус, наша экскурсия по городу продолжается.
Шофер. Осторожно, двери закрываются, пристегните ремни. Следующая остановка «Парк развлечений».
Весёлый автобус,
По дорожке беги
И в парк развлечений
Ты нас привези.
Ведущий. Там много качелей,
И фокусник ждёт
Там есть карусели,
Весёлый народ.
Звучит песня «Автобус» один куплет.
Шофер. Остановка «Парк развлечений. Центральный парк».
Ведущий. Потихоньку выходим, не толкаемся.
Директор парка. Здравствуйте, я директор парка, приглашаю вас прокатиться на наших веселых каруселях, но прежде прошу вас приобрести билет в кассе (жестом показывает на кассу).
Дети подходят к кассе и приобретают билеты. Проводиться игра «Карусель».
Директор. Ну, как вам понравилось в нашем парке? (ответы детей). А не хотите ли заглянуть в детское кафе «Алиса»? (ответы детей)
Ведущий. Ребята, а кафе-то находиться на другой стороне улицы и нам придется идти через дорогу. А как правильно переходить дорогу? (ответы детей). Вставайте парами, я пойду впереди с красным флажком, а Миша – сзади нашей колонны. Смотрите, не отставайте, а то потеряетесь в городе.
Мы по улицам идём

Друг дружку за руки ведем.

Всё хотим мы повидать

Обо всём хотим узнать.

Дети по пешеходному переходу идут через дорогу.
Ведущий: Вот мы и пришли.
Официант. Здравствуйте, сделайте, пожалуйста, ваш заказ. Вот вам меню.
Ведущий. Давайте закажем сок (коробочка сока каждому).
Официант. Будет сделано.
Официант приносит сок, дети пьют, благодарят официанта и покидают кафе.
Ведущий. На этом наша экскурсия заканчивается. Прошу занять свои места в автобусе, пристегнуться – мы едем обратно в детский сад (дети садятся в автобус, поют песню).
Шофер. Остановка детский сад.
Дети выходят из автобуса, благодарят шофера и экскурсовода, воспитатель предлагает детям рассказать об экскурсии своим родным

**4. Сюжетно – ролевая игра: «Конструкторское бюро».**

*Цель:* Знакомить детей с профессиями: конструктор, инженер, архитектор, механик и т.д. Учить детей включать в игру разнообразные сюжеты в новых комбинациях, пояснять партнерам по игре свои ближайшие замыслы о развитии событий в игре. Развивать фантазию, воображение, интерес к познанию окружающего мира, к тому, что человек может создавать предметы и преобразовывать их. Подвести к пониманию общественной значимости труда изобретателей, к пониманию того, что человек – творец, созидатель. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

*Возрастная адресованность:* 5-8 лет

*Предполагаемое количество участников*: любое

*Материал, оборудование:* все виды конструкторов, бумага.

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

1. Игра начинается по инициативе воспитателя или ребенка

Воспитатель с микрофоном в руке делает объявление:

«Внимание! Внимание!

Объявляется международный конкурс на лучшее изобретение по следующим направлениям: медицина, техника, космос, машиностроение, архитектура и т.д. Желающие принять участие в конкурсе должны подать заявку до конца месяца.»

- Ребята, есть желающие принять участие в этом конкурсе? Кто из вас хочет стать изобретателем?

А вы знаете, что изобретатели опытные образцы своих изобретений сначала испытывают на прочность и безопасность в работе? Свое изобретение инженеры и конструкторы должны показать на ученом совете, рассказать какую пользу оно принесет для людей, для страны.

- Давайте распределим роли. Кто будет конструктором? Кто что будет конструировать? Кто будет в ученом совете, в комиссии?

Воспитатель. А вы разрешите мне быть журналистом? Я про ваши изобретения буду рассказывать людям по телевизору, по радио. Кто еще хочет быть журналистом?

(Дети распределяют роли, берут атрибуты к игре, объединяются в группы по интересам).

Примерные игровые действия:

 Дети за столами в «конструкторском бюро» создают чертежи своих изобретений.

 В «институте» или в «лаборатории» испытывают новое лекарство. Сначала прививки делают животным, а потом людям.

Архитекторы делают макеты зданий, мостов (можно также по чертежам).

Военные испытывают новую технику на полигоне.

Машиностроители испытывают новые модели машин

2. Руководство игрой воспитателем.

Воспитатель (в роли журналиста) учитывает дружеские привязанности между детьми (с кем вы отправляетесь в подводную экспедицию? С кем будете держать связь? Маша, кто еще будет работать в вашей клинике? Кто вам будет помогать?)

Стимулирует детей к пользованию предметами заместителями. (1. Возьмите с собой в морскую экспедицию эти рации и телефоны – (кубики). Они водонепроницаемые, противоударные. 2. На стройке вам понадобятся вот такие гибкие приборы – рулетки (веревочки, шнурки).)

Вносит в игру момент неожиданности. Сообщение: «В море танкер с нефтью получил пробоину, терпит крушение. Грозит экологическая катастрофа. Нужно направить туда группу спасателей и новейшую технику по сбору нефти с поверхности воды.»

3. Звучит объявление по радио: «Внимание! Начинает работу комиссия по выявлению лучшего изобретения. Все изобретатели приглашаются на ученый совет для демонстрации своих изобретений в действии».

В «научном институте» заседает комиссия – ученый совет (дети сидят за столом). «Изобретатели» по очереди представляют свое изобретение и рассказывают о нем.

**5. Сюжетно – ролевая игра: «Телепередача «Шоу «Лучше всех!»**

***Цель:***Расширение представлений детей об окружающей социальной жизни - о телевидении и его роли в жизни общества.

***Задачи:***

1. Образовательные:

- Расширять представления детей о телевидении, как о значимом источнике информации в повседневной жизни;

- Закреплять знания детей о профессиях и труде работников телевидения: телеведущий, телеоператор, гример, режиссер, светорежиссер;

- Расширять представления детей о таких понятиях, как: «телеканал», «телестудия» «эфир», а также понимание роли «участник телепередачи»;

- Расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации;

- Продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью;

2. Развивающие:

- Развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу;

- Развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации; - Развивать диалогическую, монологическую речь;

- Развивать навыки театральной деятельности, коммуникативные навыки;

Обогащение словаря: трансляция, транслируют, голосование, светорежиссер, прожектор;

Активизация словаря: прямой эфир, студия, ведущий, режиссер, оператор, зрители, гример.

3. Воспитательные:

Воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим.

**Условия проведения**: групповое помещение

**Время проведения**: 30 - 35 мин

**Оборудование:** значки с названиями ролей для участников игры, видеокамера, микрофоны, стулья для зрителей, папка с текстом для ведущего, костюмы для участников шоу, атрибуты для парикмахера и гримера, фонарики и световая гирлянда для работы светорежиссера, музыкальный проигрыватель с записями музыки, логотип шоу, медали для награждения участников шоу.
***Предварительная работа*:** беседа с детьми и с/р/и на тему «Телевидение», коммуникативные игры «Интервью», «Мы – корреспонденты (журналисты)», изготовление значков – определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, режиссер, светорежиссер, участники шоу, гости студии), изготовление логотипа шоу «Лучше всех!», подготовка пространства для оформления студии, беседа о разнообразии передач на телевидении, в том числе для детей и с участием детей.

Выбор, совместно с детьми, темы телепередачи – шоу: «Лучше всех!» Заучивание песен, стихов, танцев, акробатических упражнений и т.д. для выступлений участников шоу.

**Игровые роли:** ведущий передачи, оператор, гример, светорежиссер, участники шоу, гости студии.

***Игровые действия:***

**Режиссер:** приглашает телеведущего и гостей занять места за столом в студии. Он дает команду, когда начинать съемку передачи;

**Телеведущий**: ведет шоу, общается с участниками и гостями передачи;

**Гример:**гримирует участников шоу**,**делает и поправляет прически;

**Оператор:**снимает шоу на видеокамеру;

**Светорежиссер:** сопровождает выступление участников освещением из прожекторов (фонариков)

**Участники шоу:** показывают свои номера, демонстрируют умение;

**Гости студии:**болеют за участников, поддерживают, в конце передачи голосованием определяют лучшего участника (в конверт с именем понравившегося участника кладут фишки).

**6. Сюжетно ролевая игра: «Фитнес клуб»**

*Цель:* Познакомить детей с работой фитнес клуба и возможностью укрепления здоровья через игру.

*Задачи:* Учить детей распределять роли. Формировать умение действовать в соответствии выбранной роли.

 Развивать двигательную активность детей и интерес к спорту.

Обогащать словарный запас: фитнес, секция, тренер, администратор, спортивный инвентарь

*Возрастная категория:* 5-8 лет.

*Количество участников:* 4 и более

*Оборудование:* обручи, скакалки, гантели, мячи, гимнастические палки и т.д

Роли: администратор, тренеры, посетители, медицинский работник.

*Ход игры:* Посетители тренажерного зала приобретают абонемент у администратора, посещают медицинский кабинет перед тренировкой и проходят к тренеру на занятие.

*Игровые действия*: администратор встречает посетителей и выдает абонементы, тренер проводит тренировку и следит за правильным выполнением упражнений, посетитель тренируется, медицинский работник проверяет состояние здоровья перед тренировкой.

**7. Сюжетно ролевая игра: «Семейное шоу»**

*Цель:* обогащение социально-игрового опыта между детьми, развитие игровых умений по сюжету «Семья».

*Задачи:* Способствовать обогащению социально - игрового опыта на основе объединения отдельных действий в единую сюжетную линию.

 Развивать умение распределять роли.

 Поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли.

Воспитывать доброжелательные отношения между сверстниками, интерес к общему замыслу и согласованию действий.

*Возрастная* категория: 5-8 лет.

*Количество участников:* 5 и более

*Оборудование:* Игровой центр: «Дом», кухонные и столовые предметы, набор овощей (муляжи, игрушечная посуда, фартуки, колпачки), видеокамера, конструктор, инструменты.

Роли: мама, папа, бабушка, дедушка, дети, операторы

*Ход игры:* Оператор снимает видео ролик о семье, в которой мама и бабушка готовят еду и рассказывают, что и как они готовят. Дедушка с папой строят гараж (сарай или беседку) и делятся своим опытом. Дети помогают своим родным.

*Игровые действия:* оператор снимает видео ролик, мама и бабушка готовят еду и делятся своими рецептами. Дедушка с папой делятся своим опытом в строительстве.

**8. Сюжетно ролевая игра: «Последний герой».**

*Задачи:* Учить детей распределять роли. Формировать умение действовать в соответствии выбранной роли.

Развивать двигательную активность детей и интерес к спорту.

Укреплять командный дух, ответственность и решительность.

Обогащать словарный запас:

*Возрастная категория*: 5-8 лет.

*Количество участников:* 6 и более

*Оборудование:* обручи, скакалки, мячи, корзины, тазик с крупой, монеты, разрезанная картинка ключа-2шт,

Роли: ведущий, игроки, хранитель

*Ход игры:* Ведущий встречает гостей (участников) острова и объясняет, что выбраться с острова они смогут, только пройдя все испытания и получив ключ от хранителя. Испытание первое: забросить все мячи в корзину. Второе:

*Игровые действия:* Ведущий встречает участников двух команд, на каждом испытании объясняет правила и следит за правильным выполнением всех заданий. Хранитель на каждом успешно пройденном испытании дает командам элемент пазла. Участники выполняют испытания.