МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

детский сад № 5 «Теремок»

Республика Бурятия, Джидинский район, с. Петропавловка, ул. Свердлова, 51

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

тел.:8(30134)41-7-45, e-mail: [madou5@list.ru](mailto:madou5@list.ru)

Проект сюжетно- ролевой игры

«Увлекательное путешествие в волшебный город»

Первая младшая группа

Хороших Т.К

**Цель:**

Создание основы самостоятельной игровой деятельности детей младшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

Обогащение жизненного опыта детей.  
Обогащение игрового опыта детей.  
Создание игровых ситуаций, в которых дети смогут выполнять взаимосвязные игровые задачи.  
Обучение детей младшего дошкольного возраста элементам сюжетно-ролевых игр согласно возрасту детей.  
Воспитание навыков позитивного общения со сверстниками и взрослыми.  
Развивать познавательные способности детей.

**План проекта:**

Перед тем, как проводить сюжетно-ролевую игру дети обучаются игровым ситуациям. Игровые ситуации: «Кукла хочет кушать», «Машенька проснулась», «Выздоровление Машеньки», «Кукла Оля испачкала платье».

**Продолжительность:**

Месяц - май

**Участники проекта:**

Дети первой младшей группы , воспитатели, родители.

**Основные результаты, которые предполагается получить:**

Развертывание детьми условных действий с игрушкой, предметом-заместителем; связывание 2-3 игровых действий в цепочку; продолжать действие, начатое партнером.

**Педагогическая актуальность**

Личностные качества ребенка формируются в активной деятельности, и прежде всего в той, которая на каждом возрастном этапе является ведущей, определяет его интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. В дошкольном возрасте такой ведущей деятельностью является игра. Уже на ранних и младших возрастных ступенях именно в игре дети имеют наибольшую возможность быть самостоятельными, по своему желанию общаться со сверстниками, реализовывать и углублять свои знания и умения. Через игру ребенок входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт. Можно считать, что в игре ребенок получает впервые урок коллективного мышления.

**Работа с родителями:**

Проведение консультация для родителей, анкетирование; изготовление атрибутов к сюжетно-ролевым играм (пошив кукольного постельного белья, одежды для кукол); оформление альбома «Профессии»; изготовление и выставка игрушек-самоделок.

**Игровая ситуация: «Кукла хочет есть»**

**1 вариант**

На столе стоит чайная, столовая и кухонная посуда. Кукла Катя сидит за столом. Воспитатель говорит: «Дети, Катю надо покормить обедом. Здесь стоит разная посуда. На стол перед Катей будем ставить лишь то, что нужно для обеда». Поочередно дети находят нужные предметы. Воспитатель спрашивает, что это и для чего. По просьбе воспитателя дети находят все предметы: тарелки, вилку, ложку, хлебницу, правильно их называют и красиво расставляют на столе. Желают Кате приятного аппетита, после обеда убирают посуду и моют ее.

**2-й вариант**

Повар стоит у плиты, за столом сидит кукла-девочка. Воспитатель с детьми рассматривает куклу, беседует о том, что она делает, какая ей нужна посуда. На столе возле воспитателя стоит разная посуда. Показывая предмет, воспитатель говорит, как он называется. Потом спрашивает об этом предмете у детей. Для поддержания интереса можно спрашивать так: «А эта посуда, наверное, никому не нужна?». Половник, чайник, ложка нужны повару. После этого педагог спрашивает каждого из детей, кем бы он хотел сейчас быть: поваром или девочкой, собирающейся обедать. Предлагает детям самим поиграть. В дальнейших играх в чаепитии принимают участие и сами дети.

Угощаем куклу чаем. Чаепитие.

Прежде чем сварить обед, надо поймать рыбку.  
Поели, попили, надо помыть посуду.  
Повар готовит обед и кормит деток.

**Игровая ситуация «Машенька проснулась»**

На кроватке спит кукла. Дети сидят на стульчиках полукругом.

**Воспитатель:**

«Дети, посмотрите, кто спит на этой кроватке. Узнали ее? Да, это кукла Катя. Воспитатель обращается к кукле: «Катя, ты уже проснулась? Будешь вставать? Ребята, она говорит, что хочет встать, но сначала надо найти ее одежду. Что нужно, чтобы одеть Катю?». «Посмотрите внимательно. Вы видите одежду? Принесите платье. Платье сразу наденем или сначала надо надеть другие вещи? Ищем для кукол нижнее белье по размеру, другие вещи». Дети по очереди и последовательно надевают одежду на куклу Катю.

По окончании этой игры одетая с помощью детей кукла здоровается с каждым из детей, благодарит каждого из них за помощь, ласково гладит по голове, весело пляшет для детей, которые хлопают в ладоши и затем благодарят куклу за пляску.

При последующем проведении этой игры воспитатель побуждает детей играть самостоятельно.  
Педагог должен обращаться с куклами, как с живыми существами. Так, если куклу роняют, воспитатель жалеет ее, успокаивает, чтобы не плакала, просит детей приласкать, успокоить и пожалеть куклу.  
На прогулке воспитатель заботится о том, чтобы кукле не было холодно, чтобы она не замерзла: он аккуратно поправляет ее шапочку или шарфик, заботливо смотрит, не дует ли под одеяло, которым завернута кукла. Во время кормления следит за тем, чтобы ее не обжечь: остужает пищу.

Воспитатель включает кукол в жизнь детей, делает участниками детской жизни. Так, кукла, сидя на стуле, смотрит, как дети занимаются или едят, хвалит, кто быстро и аккуратно ест, кто внимателен на занятии. Утром кукла здоровается с детьми и смотрит, как ребята одеваются и умываются, а вечером, перед тем как детей забирают, куклу раздевают и укладывают в кровать, прощаются с ней, гасят свет и на цыпочках уходят.

Кукла проснулась, ей надо помочь одеться. Расчешем куклу, заплетем косички. С куклой надо погулять.

**Игровая ситуация: «Выздоровление Машеньки»**

**Цель:**

Вызвать сочувствие к заболевшей кукле, включить детей в обсуждение проблемы и поиск конкретных путей оказания помощи. Научить правильно пользоваться врачебными принадлежностями в соответствии с их назначением.

**Предварительная работа:**

Беседа с медсестрой, чтение худ. литературы, рассматривание сюжетных иллюстраций.

**Атрибуты:**

Халат детский, комплект игры «Доктор Айболит», заболевшие куклы.

**Игровое задание:**

Вылечить больную куклу.

**Правила игры:**

Облегчать страдания больного, чутко относиться к нему.

**Игра:**

**Воспитатель:**

Что-то наша Машенька невесёлая. Давайте спросим: что с тобой?

Дети спрашивают. Кукла сообщает, что она заболела.

**Воспитатель:**

Спросите Машу, что у нее болит, где у нее болит?

Дети спрашивают. Кукла показывает: у меня вот тут болит.

**Воспитатель:**

Что болит у Маши?

**Дети:**

Голова.

Кукла показывает, а воспитатель предлагает назвать, что еще болит у куклы. Дети догадываются, что болит ушко, горлышко. Кукла жалуется: мне даже больно глотать!

**Воспитатель:**

Что же нам делать? Как помочь Маше? Чем помочь? Давайте вместе решать.

Дети начинают предлагать: измерить температуру, положить в кровать, дать лекарство и пр. Воспитатель выслушивает всех: Вот молодцы, все хотят помочь! Давайте начнем. Помогайте мне. Измерим температуру, посмотрим горлышко, назначим лечение. Уложим нашу больную в постель.

Дети готовят постель, раздевают и укладывают куклу.

**Воспитатель:**

У нее болит горлышко, значит, дадим ей теплого чая.

Дети ставят на плиту чайник, затем поят куклу чаем. Приносят лекарство – таблетки. Закутывают горло тёплым шарфиком. Кукла «засыпает». Вместе с воспитателем дети, чтобы не нарушить сон куклы, уходят.

Заболевшая кукла на приеме у врача. Куклу надо тепло укутать и напоить горячим чаем. Больную уложили в постель и прочитали сказку. После выздоровления куклу надо помыть и одеть в чистую одежду. В дальнейших играх в роли и больного и врача могут выступать дети.

**Игровая ситуация: «Кукла Оля испачкала платье»**

**Программное содержание:**

1. Дать детям представление о некоторых трудовых действиях и предметах необходимых для стирки (вода, мыло, таз).  
2. Воспитывать интерес к трудовым действиям взрослых.  
3. Упражнять в названии предметов одежды.  
Оборудование: стол, платье, таз, предмет-заместитель мыла – деревянный брусок.

**Ход игры:**

Дети садятся полукругом около стола, на котором будут стирать белье. Воспитатель говорит, что кукла Катя гуляла на улице и у нее запачкались платье. Надо его выстирать, чтобы кукла была чисто одета. Воспитатель спрашивает у детей, что нужно для того, чтобы постирать белье? По мере того, как дети называют предметы (таз, вода, мыло), воспитатель приносит все на стол. Он предлагает одному ребенку снять с куклы платье.  
Далее воспитатель говорит: «А теперь пусть наша кукла отдохнет, она гуляла и устала». Просит одного ребенка отнести куклу Катю на кроватку в кукольный уголок.

Здесь воспитатель дает возможность потрогать воду в тазу и определить, что она теплая. Грязное белье лежит на стульчике рядом с тазиком. Воспитатель берет кофту, стирая, приговаривает: «Возьму мыло и кофточку выстираю». Намыливает так, чтобы было много пены. Вопрос к детям: «А это, что?». Ответ детей – пена.

Выстиранное белье кладется в другой таз. Воспитатель говорит: «А теперь нам нужно прополоскать белье. Наливаем в таз чистой воды и полощем белье». Вот теперь все чисто. Повесим платье на батарею и посушим. Воспитатель берет чистое платье, спрашивает детей: «Что это?». Ответ детей: «Платье». Воспитатель предлагает повесить платье на батарею. Воспитатель говорит: «Вот и все, дети. Мы все вместе выстирали одежду нашей куклы Кати». Когда белье высохнет, мы с вами погладим его и оденем на нашу куклу Катю.

Далее проводятся упражнения для детей по имитации стирки платья для куклы. Перед тем, как постирать платье, его надо снять с куклы. Постирали платье, а теперь повесим его сушиться.

Сюжетно-ролевая игра «Увлекательное путешествие в волшебный городок»

**Программное содержание:**

1. Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, помочь создать игровую обстановку.  
2. Развивать речь, обогащать словарный запас, закреплять звукопроизношение.  
3. Формировать у детей умение использовать строительный напольный материал, разнообразно действовать с ним.  
4. Закрепить ранее полученные знания о труде врача, прачки, парикмахера.  
5. Познакомить детей с новой игровой ситуацией «Лошадки».  
6. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

**Предварительная работа:**

Беседы о профессиях с использованием иллюстраций, рассматривание альбома «Профессии»;  
Беседы с поваром, с медицинской сестрой, работником прачечной;  
Чтение художественной литературы: потешки, песенки, русские народные сказки «Айболит», «Мойдодыр» К.Чуковского;

**Работа с родителями:**

Изготовление атрибутов к сюжетно-ролевой игре «Дочки-матери» (пошив кукольного постельного белья, одежды для кукол); оформление альбома «Профессии»; изготовление и выставка игрушек-самоделок.

Ход игры:

Небольшая беседа в раздевалке.  
Давайте мы с вами отправимся в путешествие в волшебный городок. Все дети, попадая туда, сразу становятся взрослыми и могут выбрать для себя профессию. Хотите туда поехать? На чем поедем?

Дети предлагают (один из трёх вариантов выбирают дети):

**«На поезде»**

Чтобы поезд поехал, постучите по колесам. Завертелись круглые колеса (движение руками, согнутыми в локтях), погудели у-у-у, пошипели, пар выходит ш-ш-ш. Паровоз говорит «убегу», а вагоны отвечают «догоню».

**Стихотворение:**

Вот поезд наш едет, колеса стучат, А в поезде нашем ребята сидят.  
Чух-чух-чух – гудит паровоз,  
Далеко-далеко ребят он повез.

В группе ставятся стулья друг за другом. Дети садятся в поезд и «едут» в волшебный городок.

**Воспитатель:**

Вот и наш волшебный городок. Вы посмотрите друг на друга. Все стали взрослыми. Вот бы поработать? А где можно поработать, давайте посмотрим.

**«Поварята»**

Я с пеленок поваренок  
Я лишь только появился,  
Сразу с кухней подружился.  
Вы поверьте, я могу  
Приготовить в миг еду!

Замелькают вилки, ложки,  
Ножики и поварешки,  
Будет множество еды,  
Приходите к нам и вы!

Поймали рыбку на обед.

Поварята готовят и подают рыбку к столу.

А вот здесь у нас «Парикмахерская».

**«Парикмахерская»**

Мастер сделает прическу,  
Феном, щеткой и расческой,  
Пышно локоны завьет,  
Челку щеткою взобьет.  
Все в его руках горит –  
Он изменит внешний вид!

Посмотрите, а это больница.

Если заболело ухо,  
Если в горле стало сухо,  
Не волнуйся и не плач  
Ведь тебе поможет врач!  
А вот здесь у нас живут  
Куклы, зайцы, мишки,  
Ждут, когда к ним придут  
Мамочки-малышки.

**«Лошадки»**

- Но! - сказали мы лошадке  
И помчались без оглядки.  
Вьётся грива на ветру.  
Вот и дом. Лошадка, тпру!

**Цель:**

Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

**Игровой материал:**

Предметы-заместители, игрушки, картинки, иллюстрации.  
Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками лошадки по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про лошадку и жеребят.

**Игровые роли:**

Лошадка, всадник.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает детям поиграть и берет на себя роль цирковой лошадки: «Я цирковая лошадка. У меня есть копыта. Вот они. Посмотрите, как я ими бью. А это мой пышный хвост (показывает воображаемый хвост). Вот грива. Вам стригут волосы? Мне тоже стригут гриву и хвост, чтобы они были красивые. Посмотрите, какие красивые лошадки в цирке (показывает картинку). В цирке меня учат красиво скакать (воспитатель показывает). Больше всего я люблю выступать перед маленькими ребятишками, они хорошо умеют хлопать. А когда все уйдут из цирка, я остаюсь, потому что живу в цирке. Ем травку (сено), хлебушек и отдыхаю после выступления. Жаль, что у меня нет деток — маленьких жеребят. Если бы у меня были жеребятки, я бы научила их выступать в цирке. Кто хочет быть моим жеребенком?». Ребята берут на себя роли жеребят. Педагог продолжает дальше: «А где у тебя, жеребеночек, копыта? Покажи, как ты умеешь бить копытами. А хвост есть у тебя? Тебе стригли хвостик, жеребеночек? Ты хочешь выступать в цирке?».

Дети выбирают роли лошадки или наездника. Игра проводится с использованием обручей.

**«Прачечная»**

Постираем в ванночке  
Рубашечку для Анночки,  
Платьице для Олечки,  
Трусики для Колечки,  
Кофточку Мариночке,  
Платочек для Ириночки.

После каждой сюжетно-ролевой игры воспитатель поощряет детей и спрашивает у участников кем они сегодня были, и какие действия производили.