



Старшая группа
«Солнышко»

«Игровая деятельность»

Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты», «Больница»



2015/03/13

Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»



Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»

Задачи:

- Закреплять представления о труде взрослых и положительное отношение к нему.
- Расширять, обогащать и закреплять ранее полученные знания о труде работников салона красоты и их трудовых действиях.
- Развивать умение воспроизводить в игре профессиональную деятельность взрослого, используя необходимые для этого атрибуты.
- Способствовать овладению нормами и правилами социального поведения.
- Воспитывать чувство ответственности.
- Способствовать осуществлять свободу выбора, самостоятельного принятия решения.
- Учить играть вместе, согласовывать свои действия в процессе игры.
- Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

- **.Подготовка к игре:**

- 1) план подготовки к игре «Салон красоты»

- **Изготовление атрибутов**

- Совместное изготовление вывески.

- Совместное изготовление каталогов причесок на основе журналов.

- Совместное изготовление рекламной вывески.

- Сбор флакончиков и коробочек от косметических средств.

- Обогащение впечатлениями



Беседа о работе салона красоты.

Рассматривание картины «В парикмахерской».

Рассматривание иллюстраций с изображением инструментов, необходимых для работы.

Просмотр видео «В детском салоне красоты».

Беседа «Как мы разговариваем по телефону».

Дидактическая игра «Если бы не было...»

Чтение стихотворения Л.Разумова «Парикмахер»



Обучение игровым приемам.

Напомнить правила поведения в общественных местах.

Проговорить последовательность действий сотрудников салона красоты: встретить, направить к мастеру, посадить на стул перед зеркалом, спросить желания клиента одеть пелерину, вымыть голову, сделать стрижку (укладку, заплести косы, побрить и т.д.), показать прическу в зеркало, направить в кассу, попрощаться. Проговорить ролевые диалоги с опорой на: атрибуты, предметы-заместители.

Определить разницу между мастером мужского зала и женского зала.

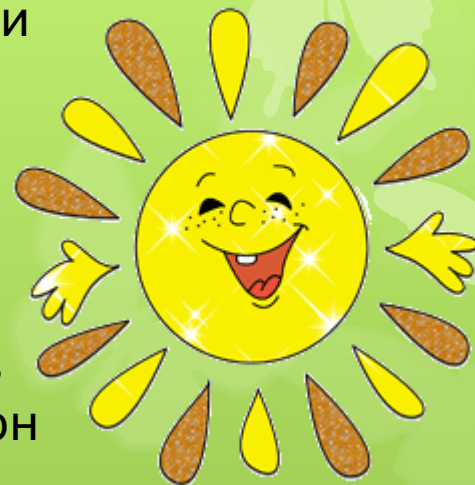


Ход игры.

На открытие салона красоты в роли рекламного агента выступает воспитатель. Увидев и обратив внимание детей на то, что у девочки расплелась косичка, воспитатель произносит:

- Внимание! Внимание! Через пять минут начинает работу новый салон красоты: «Шпилька». Все желающие могут воспользоваться услугами нашего салона.

Дети договариваются о том, кто кем будет. Роли определяются считалочками. Предлагается определенный набор игрового материала, из которого каждый выбирает все, что ему нужно для игры. Дальше разворачивается свободный сюжет игры по собственному замыслу детей, где они используют все доступные им игровые средства.



Педагог выступает как образец:

- ролевого поведения, когда вступает в ролевые взаимодействия с другими участниками (в роли клиента салона - обживание роли, смена походки, мимики, жестов);
- ролевых диалогов, с помощью которых он стимулирует потребность в общении между детьми;

При затухании интереса к игре, воспитатель вводит в игру различные события (приход невесты, актрисы и т.д.) Внесение новых предметов для игры: диадема, коробка от краски для волос. Создание проблемных ситуаций: закончился лак для волос, сломался фен и т.д.

В ходе игры нужно отмечать и напоминать, что:

- любая услуга должна быть выполнена хорошо;
- все споры решать только путем договора друг с другом;
- поощрять вежливость, тактичность, аккуратность.



Окончание игры.

Администратор благодарит, что клиенты выбрали именно наш салон красоты. Отмечает, что за день была хорошая выручка и сообщает, что рабочий день салона красоты закончился.

Оценка игры

После игры, каждый ребенок - участник выбирает карточку-слайлик с изображением эмоции (веселый, грустный и т.д), тем самым определяя понравилась ему игра или нет. Затем идет беседа. Воспитатель спрашивает у ребенка справился ли он с ролью, которую выполнял, сложно ли было играть эту роль, почему, что следует в следующий раз изменить, чтобы добиться лучшего результата. Затем спрашивает у детей, как этот ребенок справился с ролью. Воспитатель спрашивает детей дружно ли они играли, всегда ли получалось договариваться, использовали ли вежливые слова в диалогах. После ответов детей дает свою оценку взаимоотношений, хвалит детей, оценивает чистоту игрового места. Воспитатель предлагает пофантазировать нарисовать салон



Дидактические игры:



«Весной, летом, осенью», «Что сначала, что потом?»

Весной, летом, осенью

Подготовка к игре. Воспитатель приготавливает три большие картинки с изображением весны, лета и осени и маленькие, на которых нарисованы растения, цветущие весной, летом, осенью.

Дидактическая задача. Уточнить знания детей о времени цветения отдельных растений (например, нарцисс, тюльпан — весной; золотой шар, астры — осенью и т. д.); учить детей классифицировать по этому признаку, развивать их память, сообразительность.

Игровое действие. Игра может быть проведена так же, как и «Когда это бывает?», «Угадай, что где растёт».

Что сначала, что потом?

Подготовка к игре. Воспитатель складывает в конверт картинки с изображением разных периодов сезонов.

Дидактическая задача. Уточнить знания детей о последовательности протекания сезонов; развивать внимание, быстроту мышления.

Игровое действие. По команде ведущего ребенок вынимает картинки из конверта и быстро раскладывает по порядку. Начинает с любой картинки или по заданию педагога.

Правила игры. Начинать только по команде ведущего. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание.

Примечание. Интерес представляет и другой вариант этой игры, когда дети раскладывают картинки, изображающие последовательность развития отдельного растения (например, земляники, яблони, гороха и др.).



Магазин «Фрукты, ягоды»



Магазин «Фрукты, ягоды»

Подготовка к игре. Педагог подбирает картинки (или муляжи), изображающие известные детям фрукты и ягоды. Изображение должно быть реалистическим, красочным.

Дидактическая задача. Развивать умение детей точно описывать внешний вид (цвет, форму), вкус, место произрастания фруктов и ягод; проверить, правильно ли они понимают и умеют пользоваться обобщающими словами фрукты, ягоды.

Игровое действие. Дети выбирают продавца. Покупатель подходит к столу, на котором разложены картинки (или муляжи). Не называя, он описывает фрукты или ягоды, которые хочет купить. Например: «Я хочу купить ягоды. Они растут в лесу на маленьких кустиках. Ягоды небольшие, черного и темно-синего цвета, круглые, как горошинки, немного приплюснуты сверху, сочные и сладкие. Из этих ягод получается вкусная начинка к пирогам и кисель» (черника).

Правила игры. Ребенок должен так описать картинку, чтобы продавец понял, какие фрукты или ягоды он хочет купить.

Продавец продает фрукты и ягоды (отдает картинку) только тому, кто правильно выполнил задание.

Примечания.

1. По этому же принципу может быть проведена игра «Магазин «Овощи, фрукты».
2. Игра может быть рекомендована и для детей средней группы. Подбор картинок осуществляется в соответствии с программными задачами.

Подвижные игры: «Бездомный заяц», «Совушка»



Подвижная игра «Совушка»

Выбирается водящий-«Совушка», остальные дети изображают бабочек, птичек и т. д. По сигналу воспитателя: «День!» - дети бегают по всему залу, на команду: «Ночь!» - замирают и останавливаются в том месте, где застала их команда. «Совушка» выходит из своего гнезда и тех, кто шевелится, забирает к себе. Игра повторяется.



«Бездомный заяц»

«Бездомный заяц»

Цель: быстро бегать; ориентироваться в пространстве.

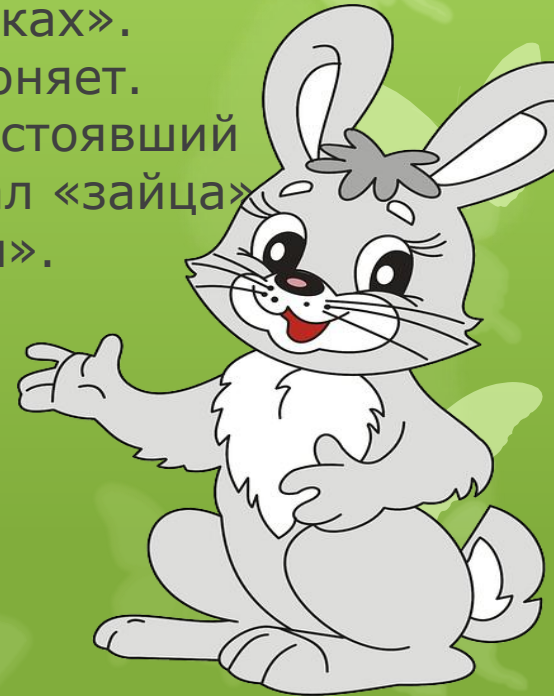
Ход игры: Выбирается «охотник» и «бездомный заяц».

Остальные «зайцы» стоят в обручах – «домиках».

«Бездомный заяц» убегает, а «охотник» догоняет.

«Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», стоявший там, должен убегать.

Когда «охотник» поймал «зайца» он сам становится им, а «заяц» - «охотником».



Музыкальные и народные игры:



Правила игры «Золотые ворота»

«Золотые ворота»

Если играющих меньше 20 человек, то выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «**ворота**».

Если собралось очень много игроков, то выбираются 4 человека, которые встают в круг, берутся за руки и поднимают руки вверх, образуя «**двойные ворота**» с входом и выходом.

Остальные игроки встают цепочкой (берутся за руки или кладут руки на плечи друг к другу) и проходят под воротами.

Игроки-ворота напевают:

*Золотые ворота
Пропускают не всегда
Первый раз прощается
Второй запрещается
А на третий раз
Не пропустим вас!*

- На последних словах **ворота** резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота».
- Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.



Театрализованные игры: «ПОВАРЯТА», «УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ?»

○ ПОВАРЯТА

○ **Цель.** Развивать память, внимание, фантазию.

○ **Ход игры.** Дети распределяются на две группы по 7—8 человек. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся в общий круг — это кастрюля — и поют песню (импровизацию):

○ Сварить можем быстро мы борщ или суп

○ И вкусную кашу из нескольких круп,

○ Нарезать салат или простой винегрет,

○ Компот приготовить.

○ Вот славный обед.

○ Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок прыгает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ? «Сочини сказку»

- **Цель.** Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.
- **Ход игры.** Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.
- 1. *Стоять с поднятой рукой.* Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.
- 2. *Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед.* Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
- 3. *Сидеть на корточках.* Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
- 4. *Наклониться вперед.* Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.
- **СОЧИНИ СКАЗКУ**
- **Цель.** Развивать воображение, фантазию, образное мышление.
- **Ход игры.** Педагог произносит первое предложение, например, «Жил-был маленький кузнечик...», дети по очереди продолжают сказку, добавляя свое предложение.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

