

Картотека творческих игр

«Играй вместе с нами»

В картотеке представлены конспекты творческих игр, направленных на развитие счётных умений у детей старшего дошкольного возраста.

Пособие предназначено в помощь воспитателям ДОУ, также пособие может быть интересно родителям детей старшего дошкольного возраста.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1. Методические рекомендации к организации творческих игр, способствующих развитию счётных умений детей.....	6
2. Конспекты творческих игр, способствующих развитию счетных умений детей старшего дошкольного возраста.....	7
Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»	8
Сюжетно-ролевая игра «Театр».....	12
Сюжетно-ролевая игра «Кондитерская фабрика»	14
Сюжетно-ролевая игра «Морские спасатели»	17
Сюжетно-ролевая игра «Магазин».....	20
Сюжетно-ролевая игра «Автозаправочная станция»	23
Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»	29
Сюжетно-ролевая игра «Кафе «Ягодка»	33
Сюжетно-ролевая игра «Аптека»	37
Театрализованная игра «Теремок».....	40
Режиссёрская игра «Скотный двор»	46
Список использованных источников.....	49

Приложения

ВВЕДЕНИЕ

В сборнике предоставлены конспекты творческих игр, способствующие развитию счётных умений у детей старшего дошкольного возраста. Одиннадцать увлекательных игр, которые будут способствовать развитию счётных умений ненавязчиво, увлекательно и интересно.

Творческие игры положительно влияют на эмоциональную сферу ребёнка, на развитие коммуникативных и умственных способностей. Игра это потребность растущего детского организма. В творческих играх развиваются сообразительность, находчивость, инициатива; вырабатываются у детей организационные навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства, расширяются впечатления, представления. Игра для ребёнка это и учёба, и труд, серьёзная форма воспитания. Игра - способ познания окружающего. Также в игре дети получают опыт общественного поведения в среде сверстников, практически усваивают моральные нормы и правила, приобщаются к жизни окружающих взрослых, имеют возможность проявить большую, чем в какой-либо другой деятельности активность и самостоятельность [2].

Формирование элементарных математических представлений включает в себя следующие разделы: «Количество и счёт», «Форма», «Ориентировка во времени», «Ориентировка в пространстве» и «Величина». Среди задач по формированию элементарных математических представлений и последующего математического развития детей выделяют главные, а именно: приобретение знаний о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени как основах математического развития; формирование широкой начальной ориентации в количественных, пространственных и временных отношениях окружающей действительности; формирование навыков и умений в счёте, вычислениях, измерении, моделировании; овладение математической терминологией; развитие познавательных интересов и способностей, логического мышления, общее интеллектуальное развитие ребёнка.

Раздел «Количество и счёт» является наиболее благоприятным для включения в творческие игры дошкольников. Именно творческие игры позволят детям на практике применить и закрепить счётные умения в пределах первого десятка.

Освоение детьми счёта – очень сложный процесс. Истоки счётной деятельности рассматриваются в манипуляциях детей раннего возраста с предметами. В старшей группе у детей развивается понимание того, что каждое число включает определённое количество единиц. Дети знакомятся с количественным составом чисел из единиц на конкретных предметах и в процессе измерения, что уточняет и конкретизирует представление о числе, единице, месте числа в натуральном ряду.

Дети старшего дошкольного возраста знакомятся с числовой прямой. Знакомство с ней позволяет отделить число от количества, выражаемого с его помощью. Дети знакомятся с помощью числовой прямой неравенства, сравнивают числа, складывают и вычитают числа. У детей формируется представление действия сложения и вычитания, прибавляя число 1 ко всем числам первого десятка и вычитая число 1 [11].

Таким образом, если в работе с дошкольниками использовать творческие игры с математическим содержанием, это будет способствовать повышению уровня развития математических способностей детей. Развитие счётных умений положительно влияет на умственное развитие ребёнка, формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также для успешного обучения в младших классах средней школы.

1. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ОРГАНИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКИХ ИГР, СПОСОБСТВУЮЩИХ РАЗВИТИЮ СЧЁТНЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ

При обучении началам математики широко используются творческие игры. С их помощью формируются, уточняются и закрепляются представления детей о числах, об отношениях между ними, о составе каждого из чисел, о геометрических фигурах, временные и пространственные представления. Игры способствуют развитию наблюдательности, внимания, памяти, мышления, речи. Они могут видоизменяться по мере усложнения программного содержания, а использование различного наглядного материала позволяет не только разнообразить игру, но и сделать её привлекательной для детей.

Творческие игры должны сохранять свойственный играм занимательный и эмоциональный характер, благодаря чему повышается работоспособность детей на занятии.

Чтобы у детей возникло желание выполнять любые роли, необходимо раскрыть перед ними их сюжетную линию, рассказать, что делают, как ведут себя люди определённой профессии, показать общественную значимость их труда. В то же время нельзя сразу поручать ведущую роль инертному ребёнку, он может с ней не справиться. Для него надо выбрать роль, соответствующую его возможностям, которая помогла бы ему поверить в свои силы. Постепенно этого ребёнка следует выдвигать на более ответственные роли. При организации коллективных игр необходимо бережно относиться к индивидуальности каждого ребёнка. Возникающие в играх конфликты и споры - результат недостаточного ещё развития у детей способности к коллективному творчеству. Играя в коллективе, дошкольники не имеют пока устойчивых навыков и привычек коллективной деятельности. Только в процессе дальнейшего воспитания и обучения ребёнок овладевает такими навыками и становится человеком, способным к коллективному

творчеству. Сюжетно – ролевая игра помогает формированию у детей привычки трудиться, даёт радость [8].

2. КОНСПЕКТЫ ТВОРЧЕСКИХ ИГР, СПОСОБСТВУЮЩИХ РАЗВИТИЮ СЧЁТНЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В старшей группе детского сада в соответствии с программой «От рождения до школы» дошкольники учатся создавать множества, разбивать их на части и воссоединять; устанавливать отношения между целым множеством и каждой его частью, сравнивать разные части множества. Учатся считать до 10; сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10; получать равенство из неравенства. У детей формируется умение понимать отношения рядом стоящих чисел. Они учатся отсчитывать предметы из большого количества по образцу и заданному числу, совершенствуют умение считать в прямом и обратном порядке; учатся считать предметы на ощупь, считать и воспроизводить количество звуков, движений по образцу и заданному числу. Знакомятся с цифрами от 0 до 9; с порядковым счётом в пределах 10; детей формируются представления о равенстве предметов, понимании того, что число не зависит от величины предметов, расстояния между предметами, формы, их расположения, а также направления счёта.

В подготовительной группе детского сада в соответствии с программой «От рождения до школы» дошкольники развивают общие представления о множестве; упражняются в установлении отношений между отдельными частями множества, а также целым множеством и каждой его частью на основе счёта, составления пар предметов или соединения предметов стрелками. У детей совершенствуются навыки количественного и порядкового счёта в пределах 10. Знакомятся со счётом в пределах 10. Учатся называть числа в прямом и обратном порядке, последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число. Знакомятся с составом чисел в пределах 10. Учатся раскладывать

число на два меньших и составлять из двух меньших большее. Знакомятся с монетами достоинством 1, 5, 10 копеек, 1, 2, 5, 10 рублей. Учатся на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи [18].

Данное программное содержание, направленное на развитие элементарных количественных представлений и счётных умений детей может быть реализовано в предлагаемых ниже творческих играх.

Сюжетно-ролевая игра «ЗООПАРК»

Цель: совершенствование и расширение игровых замыслов и умений детей посредством сюжетно - ролевой игры «Зоопарк».

Задачи:

Образовательные: учить развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего; способствовать обогащению игры при помощи внесения предметов-заместителей; закреплять названия цифр и чисел; формировать умение отсчитывать необходимое количество еды и медикаментов для каждого животного; развивать умение считать, повторить названия обитателей тундры, их особенности; закрепить понятия хищники и травоядные; формировать способность вступать в ролевое взаимодействие друг с другом.

Развивающие: развивать коммуникативные способности, умение самостоятельно разрешать конфликты, возникающие в ходе игры; развивать логическое мышление и образное восприятие.

Воспитательные: воспитывать доброжелательное отношение к животным, желание ухаживать за ними, уважение к работникам зоопарка.

Словарная работа:

Активизация словаря: зоопарк, кассир, заместитель директора, ягель, мох.

Обогащение словаря: вольеры, ветеринар, Северный Ледовитый океан, море, необходимо.

Предварительная работа: НОД «Обитатели тундры», беседа с детьми о зоопарке, о работниках зоопарка, рассматривание картин и альбомов о животных, прослушивание записи звуков животных Севера, чтение С.Маршака « Где обедал воробей», «Детки в клетке», отгадывание загадок.

Развивающие игры «Кто, где живет?», «Зоопарк».

Изготовление атрибутов к игре (совместно с детьми).

Оборудование и материалы: модули с файлами, распечатанные картинки животных на А4, ширмы 2 шт; материя разного цвета; распечатанные картинки овощей, фруктов, рыбы, мяса или муляжи, поднос, распечатанные цифры, кубики, весы, гири с отметкой (три гири по 1кг, 2кг, 5 кг), мелкий конструктор, колпачки и фартуки для поваров, для работников клеёнчатые фартуки, для ветеринара и медсестры белые халаты, телефон.

Игровые роли:

Директор зоопарка - управляет зоопарком, распределяет обязанности работникам зоопарка и проверяет правильность их выполнения.

Заместитель директора - помогает вести дела директора, когда директор в отъезде.

Ветеринар и мед. сестра - раскладывают лекарства в кабинете, осматривают животных и определяют способ лечения (прием витаминов, лекарств), следят за здоровьем животных.

Повара - работают на кухне, готовят еду для животных.

Работники зоопарка (смотрители) - следят за животными и их поведением, кормят животных, ухаживают за ними, строят клетки и вольеры, опрашивают за животными по маршрутным листам, в которых указано сколько и каких животных нужно привезти в зоопарк.

Дворник - следит за чистотой вольеров и за порядком в зоопарке.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1. Организационно-мотивационный этап Этап постановки и проблемы	Звонит телефон: - Здравствуйте! Кто это? (имитирую разговор по телефону) - Да, да, хорошо, мы вам поможем. - Ребята, к нам везут животных с тундры. Интересно куда нам их расселить? Где они у нас будут жить? - Где обычно живут животные из дикой природы? - Значит, нам надо построить зоопарк. В зоопарке животные живут в клетках и в вольерах. Кто знает, чем отличается клетка от вольера для животных? - Да клетка нужна, чтоб перевозить животных, а вольер – это огороженное место, где животные будут чувствовать себя свободнее.	Свободная деятельность. - В зоопарке. - Клетка – маленькая, для маленьких животных, вольер большое место.	Сюрпризный момент. Проблемная ситуация.
Основная часть			
2. этап ознакомление с материалом	- Ребята, кто работает в зоопарке? - Можно, я буду директором? Мне нужен заместитель, вдруг меня вызовут или мне придётся ненадолго уехать. - Семён будет моим заместителем и будет следить за порядком в нашем зоопарке. Кто ещё работает в зоопарке? - Давид будет ветеринаром и будет осматривать животных. Если будет необходимо назначать им лечение. Валя будет медсестрой. Медсестра делает уколы и даёт витамины. - Повара у нас будут: Лера, Оля. Будут готовить еду. - Максим, и Даша будут работниками. - Надо сначала узнать, каких животных и сколько нам привезут. (Звоню по	- Директор. - Да Вызываются. - Ветеринар, медсестра, повара, работники. Ветеринар и медсестра надевают белые халаты. Повара надевают фартуки и колпачки. - Работники кормят и убирают в клетках. Работники надевают	Распределение ролей. Объяснение действий.

<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>телефону, делаю вид разговора, узнаю). - Два песца (показываю картинки). Они какие? Значит, для них нужна клетка. С помощью стульев постройте клетку. - Пять зайцев. Какие зайцы?</p> <p>- Три оленя. Какие олени? Что строим для них. - Правильно с помощью больших кирпичей (кубики) и модулей строим вольер для оленей. - И одного белого медведя. Белый медведь живёт ближе к морю Северного Ледовитого океана. Но и он попал в беду. Его везут к нам. - Белые медведи любят купаться в воде и нам надо для него сделать бассейн. Что мы можем взять для бассейна? - Сколько всего мест для обитания животных нам надо построить? Почему? - Начинаем строить. - Сейчас мы расселим животных. - Ветеринар, осмотрите наших животных и выпишите им уколы и витамины.</p> <p>- Повара начинайте готовить еду для наших гостей. (Расселяет животных Модули с картинками. 2 песца, 5 зайцев, 3 оленя и 1 белый медведь). - Заместитель директора, пройдите и расставьте цифры для обозначения. Чем кормить каждое животное и чем оно питается?.</p> <p>- Ребята животных перекармливать нельзя, они могут заболеть. Поэтому надо точно знать, сколько еды надо класть для каждого животного. - Сколько у нас песцов? - Песцы хищники или травоядные. - Нам надо приготовить каждому песцу по два куска мяса. Повара приготовьте мясо. - Работник, Максим, принеси песцам в клетку каждому по два куска мяса. Бери одному сначала. Сколько возьмёшь? И бери второму, сколько возьмёшь? Повара помогаем. Сколько надо взять кусков мяса для песцов? - Заместитель директора, проверьте,</p>	<p>фартуки. - Маленькие. Строят. - Маленькие. Тоже нужна клетка. Строят - Олени большие для них нужен вольер. Строят вольер.</p> <p>- Голубой материал. - Четыре: для песцов, зайцев, оленей и белого медведя</p> <p>- Ветеринар осматривает животных и выписывает уколы и витамины. На листок записывает цифры.</p> <p>Заместитель директора проходит, ставит: - Песец 2 куска мяса. - Заяц две морковки. - Один олень 1 кг. Ягеля. (Ставит цифру 2 возле вольера с оленями) - Медведь 5 рыб. (Ставит цифру 5)</p> <p>- Два. - Хищники.</p> <p>Готовят Работник: считает кубики - Два, ещё два - Четыре</p> <p>Заместитель директора</p>	<p>Вопросы пояснения</p> <p>Помогает, следит за правильностью счёта.</p>
--	---	---	--

	<p>сколько мяса дали песцам. -Зайцев сколько? Что едят? -Так каждому зайцу по две морковки. Работник Даша, отсчитай каждому зайцу по две морковки. Помогайте, повара. Берём по две морковки и считаем. -Сколько нам надо морковок для наших зайцев посчитайте вместе? Правильно! Можешь, отнести и покормить наших зайчиков. -Олени что любят есть? Они травоядные или хищники? -Сколько оленей у нас? По одному кг травы отсчитаем. Что нам для этого надо? Какие у нас есть гири? Что на них написано? Какие нам надо взять гири, чтоб было 3 кг? Правильно мы возьмём гирию 1 кг и 2 кг и получим 3 кг. Ребята, что может быть ягелем? (например, мелкий конструктор) Отмеряем ягель. -Медведь что любит есть? Даша покормит медведя. Ей надо отсчитать сколько рыбы? Отсчитай рыбу. -Мне надо срочно отъехать за меня останется мой заместитель. Он будет менять карточки над вольерами и следить чтоб зверей правильно кормили. Перекармливать зверей нельзя. Почему? -И недокармливать нельзя. Почему? -Молодцы, ребята! Я думаю, вы справитесь. -Да, мне только позвонили и сказали, что вы хорошо ухаживаете за животными. Скоро наши животные поправятся. И их можно будет отпустить на свободу. А нам ещё везут 3 лисиц и двух моржей. -Что нам надо построить? Постройте клетку и бассейн. -Ветеринар, осмотрите лисиц у одной вывихнута лапа.</p>	<p>считает: правильно 4. -Пять. Морковку. Повара и работник читают, выкладывают на подносе. -Десять! Работник несёт и кормит зайцев. -Ягель мох. Олени травоядные. -Три. -Весы и гири. -1 кг, 2 кг, 5 кг. -Один кг и два кг. -Можно взять три гири по 1 кг. Повара ставят на весы гири 1 кг и 2 кг и насыпают ягель (мелкий конструктор) -Рыбу. Повара и работники отсчитывают рыбу: 5 рыб Считает несёт кормить. -Они могут заболеть. -Они будут слабые. -Клетку для лисиц и бассейн для моржей. Продолжают играть.</p>	
<p>Заключительная часть</p>	<p>-Молодцы ребята! Вы хорошо справились. Я смотрю у вас звери все здоровые и накормленные. Понравилась вам игра? Ещё поиграем? Завтра можем приготовить билеты для посещения нашего зоопарка детьми и сделать экскурсию. Что вы можете рассказать о наших питомцах? -Я думаю, посетителям вашего зоопарка будет очень интересно вас послушать.</p>	<p>-Да. -Кто это, где живёт, чем питается.</p>	<p>Похвала. Рефлексия.</p>

Сюжетно-ролевая игра «ТЕАТР»

Цель: формирование умений развивать сюжет на основе применения в игре знаний, полученных при восприятии окружающей жизни посредством сюжетно-ролевой игры «Театр».

Задачи:

Образовательные: учить детей согласовывать тему игры; распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий; продолжать учить детей закреплять представления детей о театре, театральных профессиях; закреплять название цифр и чисел; закрепить состав числа 6, закрепить умение различать цифры, решать математические задачи в новых условиях, учить ориентироваться в пространстве.

Развивающие: развивать эмоции, возникающие в ходе ролевых и сюжетно-игровых действий с персонажами; развивать диалогическую и монологическую речь, мышление, образное восприятие,

Воспитательные: создавать условия для творческого самовыражения; воспитывать культуру общения в театре, закреплять положительные взаимоотношения, правила поведения в общественных местах

Словарная работа:

Активизация словаря: номер, ряд, место, кассир.

Обогащение словаря: администратор, антракт, контролёр.

Оборудование и материалы: билеты с изображением ряда (от 1 до 5) и места (от 1 до 10), схема зрительного зала на листе А4 (5 рядов по 10 мест), стулья, кошельки сделанные оригами, деньги из бумаги (1 рубль, 2, рубля, 3 рубля, 5 рублей).

Предварительная работа: беседа с детьми о видах театра, работниках театра, чтение сказок, показ кукольных спектаклей, изготовление билетов и схемы зрительного зала, разучивание коротких стихотворений, подготовить инсценировку сказки, разгадывание загадок; работа с родителями – предложить в выходные посетить с детьми кукольный детский театр, драмтеатр.

Игровые роли:

Администратор – следит за порядком в театре.

Кассир – выдаёт билеты, считает деньги.

Контролёр – проверяет билеты, указывает ряд и место.

Зрители – покупают билет, смотрят, где место, отмечают место в зале на схеме, смотрят спектакль.

Актёры - выступают на сцене каждый под своим номером.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1.Организационно-мотивационный этап	-Ребята, отгадайте загадку: -Там по сцене ходят, скачут, То смеются, а то плачут! Хоть кого изобразят		Загадка

Этап постановки проблемы	<p>Мастерством всех поразят. -Ребята у нас недавно был театр. Кто помнит? А кто ходил с родителями в театр? -Хотите пойти в театр? Как вы думаете, кто работает в театре?</p>	<p>-Театр -Да «Колобок» Поднимают руку. -Да! -Вахтёр, кассир, артисты, администратор.</p>	
Основная часть			
<p>2.этап ознакомление с материалом</p> <p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>-Можно я буду администратором? Кто будет кассиром? -Лера будет кассиром, она будет продавать билеты. -Контролёр будет смотреть ваши билеты и проверять ваши места. Кто будет контролёром? -Саша будет контролёром. -Остальные зрители и актёры, возьмите ваши кошельки и становитесь в очередь за билетами. Билеты стоят 6 рублей. Вы должны кассиру дать две или больше монеток, чтоб было всего 6. -Подходи, Семён, покупай билет. Сколько ты дашь монет, чтоб было 6. Кассир, посчитай, сколько монет будет.</p> <p>-А теперь посмотрите на свои билеты. У каждого отмечен первая цифра это ряд в зрительном зале, вторая цифра это место в зрительном зале. Подойдите к контролёру и покажите свой билет. Обведите в кружок ваше место, согласно билету. Контролёр проверяет, правильно ли вы обвели своё место.</p>	<p>Да Вызываются</p> <p>Строятся в очередь</p> <p>Зритель: -Я дам 1 и 5 монет. Кассир: -Будет 6 монет. Кассир даёт билет -Я дам 2, 2 и 2 монеты -Я дам 3 и 3 монеты -Я дам 5 и 1 монету -Я дам 1, 1, 1, и 3 монеты.</p> <p>Зритель 1: -У меня 3 ряд и 2 место. Контролёр: смотрит, считает и отмечает: проходите у вас третий ряд и второе место. Зритель 2: У меня 2 рад 7 место. Контролёр: вот схема покажите, где вы должны сидеть. Зритель 2 считает ряд и место показывает. Зритель 3: у меня первый ряд 8 место. Контролёр: покажите ваше место в зрительном зале.</p>	<p>Распределение ролей, объяснение действий.</p> <p>Следить за счётными действиями детей.</p> <p>Показывает, как отметить своё место.</p>

	<p>-Все расселись на места и спектакль начинается. Кто выступит первым? У кого в билете первая цифра 1?</p> <p>-Выходи и расскажи нам стих или загадай загадку.</p> <p>-У кого цифра 2 на билете?</p> <p>-У кого цифра 3 и 4. Что вы нам расскажите?</p> <p>-Пятым номером у нас сказка «Колобок»</p>	<p>Зритель считает ряд и место и показывает.</p> <p>Контролёр: правильно! Можете пройти в зрительный зал.</p> <p>Вызываются.</p> <p>-Зимой и летом одним цветом.</p> <p>-Ёлка.</p> <p>Выходит, рассказывает стих.</p> <p>-Споём песню о маме.</p> <p>Поют.</p> <p>Артисты надевают маски, начинают показывать сказку.</p> <p>Ведущий: Жили были дед и баба. И говорит однажды дед: Испеки мне, бабка колобок....</p> <p>Показывают спектакль.</p>	
Заключительная часть	<p>-Молодцы, ребята очень интересный у нас спектакль получился. Вам понравилось? А что ещё вам запомнилось?</p>	<p>-Да</p> <p>-Мы покупали билеты. Смотрели кто, где сидит, выступали по очереди.</p>	<p>Похвала.</p> <p>Рефлексия</p>

Сюжетно-ролевая игра «КОНДИТЕРСКАЯ ФАБРИКА»

Цель: создание условий для укрепления устойчивых детских игровых объединений посредством сюжетно-ролевой игры «Кондитерская фабрика».

Задачи:

Образовательные: формировать умение детей готовить обстановку для игры, подбирать предметы-заместители, игрушки, атрибуты, костюмы; развивать умение составлять число из двух меньших чисел в пределах 10; правильно отсчитывать предметы.

Развивающие: развивать творческое воображение, диалогическую речь; мышление, образное восприятие.

Воспитательные: воспитывать уважительное отношение к труду взрослых, интерес к профессии кондитера, формировать привычку аккуратно убирать игрушки в отведённое для них место.

Словарная работа:

Активизация словаря: кондитер, пекарь, пирожное песочное, сладёна, пирожное картошка, зефир, пастила.

Обогащение словаря: кондитерский цех, фасовщики, буше, бeze, макарены.

Оборудование и материалы: блоки Дьенеша, деревянные кубики, коробочки с нарисованными цифрами, путевые листы, пластилин, карточки

для вахтёра, журнал для вахтёра, телефон, фартуки и косынки для кондитеров.

Предварительная работа: беседа о труде кондитера, рассматривание иллюстраций, рассказы детей о походах с родителями в кафе, изготовление из пластилина различных изделий: пряники, печенье, конфеты.

Игровые роли:

Администратор – следит за всей работой.

Кондитер, пекарь 3 человека – изготавливают пирожное.

Фасовщики 3 человека – упаковывают конфеты и пирожное.

Водитель - развозит коробки с пирожными по магазинам.

Грузчик – носит коробки в машину, ездит с шофёром.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
Вводная часть	<p>-Ребята, послушайте загадку: -Может быть оно песочным, А порой и с кремом. Иногда бывает с сочным Аппетитным джемом. И безе бывает - крошкой, А в глазурной коже Может быть оно картошкой, Только вовсе не пюре. -Кто скажет, где изготавливают пирожное? -В нашем городе нет большой кондитерской фабрики, но есть небольшие кондитерские цеха. В них изготавливают торты и пирожное. -Ребята, у меня есть заказ в несколько магазинов и кафе привезти им пирожное и разные сладости. -Надо выручать. Делаем у себя в группе кондитерский цех. - Выручим?</p>	<p>Свободная деятельность.</p> <p>-Пирожное</p> <p>-На кондитерской фабрике.</p> <p>-Выручим!</p>	<p>Загадка</p> <p>Проблемная ситуация</p>
Основная часть			
2.этап ознакомление с материалом	<p>-Ставим столы, на которых будут работать наши кондитеры. -Делаем проходную. На проходной будет сидеть вахтёр. Кто будет вахтёром? Максим будет вахтёр. Он будет забирать у вас пропуска и отмечать в журнале прихода. Отвечать на телефонные звонки. -Кто будет кондитером? Что делают кондитеры? -Валя, Юля и Саша будут кондитерами. Они будут изготавливать пирожное, торты -Фасовщики будут складывать в коробки пирожное. Какие названия</p>	<p>Вызываются</p> <p>-Готовят пирожное, торты, печенье.</p> <p>-Песочное пирожное, безе, макаруны, картошка,</p>	<p>Распреде- ление ролей</p> <p>Объясняет действие</p>

<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>пирожных вы знаете? -Ребята фасовщики будут брать у кондитеров готовые пирожные или печенье и укладывать в коробки. -Кто будет фасовщиком? -Даша, Гоша и Кира будут фасовщиками. -Я буду администратор и буду следить за работой нашего кондитерского цеха. Нам нужен грузчик и шофёр. Давид и Рома будут носить в машину товар и развозить по магазинам. Им я буду выдавать путевые листы. -Начинается смена на нашей кондитерской фабрике. -- Пожалуйста, стройтесь перед проходной и давайте свои карточки вахтёру. Вахтёр сколько работников прошло? Посчитайте пропуска.</p> <p>-Грузчик, сколько вы взяли коробок? -Возьмите путевые листы и можете вести в магазины товар. -Скоро обеденный перерыв и кондитеры и фасовщики могут поменяться местами. Кондитеры могут использовать пластилин.</p>	<p>сластёна, зефир, пастила.</p> <p>Вызываются.</p> <p>Проходят через проходную и надевают фартуки и косынки.</p> <p>Вахтёр считает пропуска: - 6 работников. Кондитеры начинают готовить. -Фасовщики берут коробки. -У меня написана цифра 7. Я положу в коробку 3 безе и 4 макарены. Получится 7 пирожных. -У меня 8. Положу в коробку 5 зефира и 3 сластёны. (Кладут кубики и блоки Дьенеша. -У меня цифра 9. Положу в коробку 8 пастилы и 1 картошку. -Пожалуйста, грузчик, возьмите готовые коробки и отнесите шофёру. Грузчик: три. Грузчик берёт товар и идёт в машину.</p> <p>Продолжают игру.</p>	<p>Следит за правильностью счёта.</p>
<p>Заключительная часть</p>	<p>-Ребята, смена закончилась, пора по домам отдыхать. -Понравилась вам игра? Можем завтра поиграть снова.</p>	<p>-Понравилась.</p>	<p>Похвала.</p>

Сюжетно – ролевая игра «МОРСКИЕ СПАСАТЕЛИ»

Цель: установление эмоционально-положительного контакта детей в процессе совместной игровой деятельности по сюжету «Морские спасатели».

Задачи:

Образовательные: закрепить умение брать на себя различные роли в соответствии с сюжетом игры, использовать атрибуты и предметы заместители; расширять представления о спасательных профессиях; формировать умения самостоятельно выполнять математические действия; закреплять пространственные представления, продолжать формировать счётные умения.

Развивающие: развивать образное мышление, слуховое восприятие, диалогическую речь; воспитательная: воспитывать у детей чувство коллективизма; играть как одна сплочённая команда; уметь договариваться о своих действиях в ходе игры и находить компромиссное решение.

Воспитательные: формировать привычку аккуратно убирать игрушки в отведённое для них место.

Словарная работа:

Активизация словаря: морские обитатели, кофе, чай, команда, штурвал.

Обогащение словаря: Средиземное море, терпеть бедствие, катастрофа, бинокль, палуба, кок, морская миля.

Оборудование и материалы: модули, большие кирпичи (кубики), стулья; карта с маршрутом, аудиозапись «Морская стихия», бинокль, картинка с изображением дельфинов и черепах, конструктор, карточки с цифрами от 1 до 10, чашки, блюда, печенье, пирожное (бутафорное или блоки Дьенеша), белый халат для врача, коробки с лекарством, отрез голубой ткани.

Предварительная работа: беседа о морских жителях, беседа о спасателях, рассматривание иллюстраций моря, чтение С.Я. Маршак «Синяя страница».

Роли:

Капитан – следит за порядком на корабле.

Рулевой – стоит у штурвала.

Врач – следит за здоровьем команды на корабле.

Водолазы спасатели: 3 человека.

Матросы – 2 человека убирают палубу, ухаживают за животными.

Кок – повар на судне

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1.Организа- ционно- мотивацион- ный этап	-Ребята, сегодня мне пришла телефонограмма. В Средиземном море произошла катастрофа. В воду попали вредные вещества и морские животные начали болеть. Они терпят бедствия и их надо спасать. Если мы не придём им на помощь, они могут погибнуть. Это путешествие очень опасное. И нам	Свободная деятельность	Сюрпризный момент

	<p>лево руля, полный вперёд! (Выставляю картинку дельфина) -Здесь обитают дельфины надо им помочь: водолазы спуститесь в море и достаньте дельфинов. Надо построить для них бассейн на корабле. -Возьмите на палубу каждый по дельфину. Наш врач осмотрит их и вылечит. Сколько дельфинов вы достали? -Их надо накормить. Каждый дельфин ест две рыбы. Откладываете рыбу (палочки) для каждого дельфина. -Сколько всего? Шесть рыб. -Впереди следующий остров.</p> <p>-Мы проплыли ещё одну морскую милю. Было 9, проплыли 1 стало? -Проплываем мимо острова, матрос, бросить якорь! -Это остров обезьян! Корабельный врач нам нужна ваша помощь. Надо спуститься на остров и осмотреть обезьян. (Выставляю модули с картинками обезьян)</p> <p>-Молодцы вы спасли обезьян, сделали им прививки. (Смотрит в бинокль) -Поднять якорь! Впереди остров черепах. Полный вперёд! -Нам надо проплыть 8 морских миль, мы проплыли 1 морскую милю. Сколько осталось?</p> <p>-Кок принесите нам кофе и пирожное с печеньем. -Сколько нас?</p> <p>-Принести 9 чашек с чаем и печенье или пирожное. У нас завтрак. -Что ты нам принёс, кок? -Спасибо!</p>	<p>-Есть принять лекарство. Матрос: Есть поднять якорь. -Есть право руля, есть лево руля, Есть полный вперёд.</p> <p>-Матросы строят из кирпичей и голубого материала заграждение для бассейна.</p> <p>-Три.</p> <p>Откладывают по две палочки. Считают вместе. -Шесть.</p> <p>Рулевой: 8 миль. Матрос: есть бросить якорь.</p> <p>Врач: есть спуститься на остров и осмотреть обезьян. Врач спускается на берег осматривает обезьян, делает прививки. Врач: 4 обезьяны надо покормить. Матросы принесите бананов столько, сколько обезьян. Матросы приносят 4 банана.</p> <p>Матрос: Есть! Поднять якорь! Рулевой: Есть полный вперёд!</p> <p>Рулевой: 8 отнять 1 будет 7 морских миль. Кок: Есть, принести всем членам команды чай и пирожное или печенье.</p>	<p>Активизация мыслительной деятельности.</p> <p>Следит за правильностью счёта</p>
--	--	--	--

	<p>-Подплываем к острову черепах. -Бросить якорь! Надо спасти черепах. Спасатели спуститесь и спасите черепах. -Сколько черепах вы подняли?</p> <p>-Ребята, чем любят питаться морские черепахи? -Посчитайте (Даю палочки) сколько надо креветок. Давайте отложим каждой черепахе по три креветки.</p> <p>-Посчитайте сколько всего креветок? -Правильно. Доктор осмотрите черепах. Сделайте прививки.</p>	<p>Считает: 1, 2...9 Девять, капитан! Кок приносит 9 чашек и на блюдах пирожные и печенье. -Я принесла 9 чашек с чаем и 5 пирожных и 4 печенье.</p> <p>Спускаются и спасают черепах. Поднимают на борт. -Две черепахи.</p> <p>-Рыбой, креветками.</p> <p>Откладывают, считают. -Одной черепахе – один, два, три. Другой черепахе – один, два, три. -Один, два, три, четыре, пять, шесть. Шесть креветок.</p> <p>Играют дальше.</p>	<p>Активизация мыслительной деятельности.</p> <p>Следит за правильностью счёта.</p>
<p>Заключительная часть</p>	<p>-Ребята, пора возвращаться и везти животных в зоопарк. Их вылечат и выпустят на волю. -Вы молодцы, справились с заданием. Помогли многим людям и морским обитателям. Кого вы спасли? А ещё? (Включаю музыку) -А теперь мы можем возвратиться домой.</p>	<p>-Дельфинов и черепах. -На острове людей, которые рассыпали цифры.</p>	<p>Похвала. Рефлексия</p>

Сюжетно-ролевая игра «МАГАЗИН»

Цель: формирование социального опыта детей в процессе сюжетно-ролевой игры «Магазин»

Задачи:

Образовательные: приучать детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет; обогащать социальный опыт детей;

упражнять в счёте в пределах 10; продолжать учить детей классифицировать предметы по общим признакам;

Развивающие: развивать мышление, диалогическую речь, воображение.

Воспитательные: воспитывать правила поведения в общественных местах, воспитывать уважение к труду взрослых.

Словарная работа:

Активизация словаря: кассир, продавец, дайте пожалуйста, будьте добры, мини –маркет.

Обогащение словаря: купюры, деньги, рубль, товар, накладная.

Оборудование и материалы: кондитерские изделия; овощи; фрукты; витрина для товаров (*предметы- заместители*); весы; касса; чеки; денежные купюры «*деньги*»; машина грузовик; фартук и шапочка; блокнот с отрывающимися листами для директора.

Предварительная работа: беседа о работе продавца, походы с родителями в магазин, изготовление ценников, изготовление денег из картона (5 рублей, 3 рубля, 1 рубль).

Игровые роли:

Продавец - раскладывает и показывает товар, выдаёт по чекам товар.

Кассир - считает деньги, выдаёт чек.

Охранник - следит за порядком.

Водитель - грузчик привозит товар, выгружает.

Директор мини-маркета- смотрит, какого товара не хватает, отмечает в блокноте.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1.Организа- ционно- мотивацион- ный этап Этап постановки проблемы	Заходит, заносит рюкзак. -Ребята, мы завтра отправляемся в путешествие. Что нам надо для путешествия? -Где можно всё это купить? -В любом магазине? Какие вы знаете магазины? -Как называется магазин, где продаётся всё? -Нам нужен такой магазин.	Свободная деятельность. -Продукты, палатка, спички, посуда, фонарик, верёвка. -В магазине. -Магазин продуктов, магазин одежды, магазин игрушек, магазин посуды. -Супермаркет. -Надо построить супермаркет.	Сюрпризный момент Проблемная ситуация
Основная часть			
2.этап ознакомление с материалом	-Кто работает в супермаркете? -Кто будет продавцом? -Валя, Юля будут продавцы. Продавцы будут раскладывать и показывать товар и отпускать по чекам. -Кто будет кассиром? -Кассиром будет Лера. -Водитель – грузчик будет Максим. Водитель – грузчик будет привозить товар в магазин и разгружать его. -Охранником будет Семён. -Директором будет Давид. Я	-Продавцы, кассиры, охранники. Вызываются -Я! -Водитель, грузчик, охранник.	Распределе- ние ролей. Объяснение действий

<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>буду администратором. Буду смотреть за порядком в магазине. -Директор будет смотреть, какого товара надо привезти в магазин и записывать. Отвечать на телефонные звонки. -Остальные будут покупатели. Берём кошельки и деньги. -Делаем из столов прилавки: отдел овощной, отдел хлебобулочных изделий, отдел молочный. Продавцы надели фартуки и пилотки. -Наш супермаркет открывается. -Дорогие покупатели, мы рады видеть вас в нашем магазине. В нашем супермаркете вы можете приобрести свежеспечённый хлеб, булочки, батоны, пирожные. В другом отделе вы можете найти молочные продукты: творог, йогурт, молоко, кефир. А также овощи и фрукты.</p> <p>Слежу за правильностью счёта.</p> <p>-Вам нужна помощь? Сколько</p>	<p>Берут деньги и кошельки</p> <p>Продавцы раскладывают товар по прилавкам, ставят весы. Кассир готовит кассу.</p> <p>Заходят покупатели, Продавец: Что вам показать? Покупатель: мне покажите йогурт с вишней, я хочу посмотреть срок годности. Продавец: у нас йогурты завезли вчера они все свежие. Покупатель: Дайте мне 2 булочки с джемом и йогурт. Продавец: Оплачивайте в кассе. Кассир: У вас что? Покупатель: у меня 2 булочки с джемом и йогурт. Кассир: С вас 5 рублей. Покупатель даёт 3р. и 1р.1р. Кассир считает: 3 прибавить 1 будет 4, 4+1 будет 5 совершенно верно. Вот возьмите чек. (на чеке пишет цифру 5). Покупатель идёт к продавцу предъявляет чек. Продавец: Что у вас? Вот возьмите ваш йогурт и две булочки с джемом. Кассир: Что у вас? Покупатель: я работаю поваром на корабле, и мы скоро отправляемся в путешествие.</p>	<p>Даёт образец</p>
--	---	---	---------------------

	<p>вас отправляется в путешествие. -Я думаю вам хватит 8 булок хлеба. Пробейте ему, пожалуйста, 8 рублей.</p> <p>-Из каких двух меньших чисел состоит число 8? Из 5 и ...</p>	<p>Мне надо купить хлеб. Кассир: сколько хлеба вам понадобится? Покупатель: (думает) 8 человек.</p> <p>Кассир: с вас 8 рублей. Покупатель даёт: 5 рублей и 2 рубля. Кассир считает: из 5 и 3. У вас не хватает 1 рубля. Добавьте. Покупатель: извините, ошибся (добавляет 1 рубль) Директор: какого товара подвести вам? Продавцы: хлеба 10 булок, йогурта 10 штук, молока 5 пакетов, кефира 5 пакетов. Директор: Хорошо. (Идёт, смотрит товар, записывает) Передаёт листок водителю. Директор: съездите, пожалуйста, на базу и привезите товар по накладной. Шофёр (берёт список): -хорошо я поехал на базу. Покупатель: дайте мне, пожалуйста, бананов и помидоров с огурцами. Продавец: пройдите в кассу и заплатите 3 рубля. Кассир: что у вас? Покупатель: пробейте мне чек на три рубля (даёт 2 рубля и 1 рубль) Кассир: 2 плюс 1 равно 3 рубля. Вот ваш чек. Покупатель: спасибо! Играют дальше.</p>	
<p>Заключительная часть</p>	<p>- Уважаемые покупатели, наш магазин через пять минут закрывается на обеденный перерыв. Покупатели освободите зал. -Кассирам сдать выручку. -Понравилась игра? -Сложно было? Вы молодцы все справились со своими ролями.</p>	<p>-Да! -Нет!</p>	<p>Похвала</p>

**Сюжетно – ролевая игра
«Автозаправочная станция»**

Цель: формирование умений пользоваться цифрами и числами, через сюжетно-ролевую игру «Автозаправочная станция».

Задачи:

Образовательные: учить усложнять игру путём расширения состава ролей; закрепить название цифр и чисел; познакомить детей с отражением количественных отношений (разным машинам требуется разное количество бензина); повторить понятие - в чём измеряется жидкость (бензин, топливо); повторить ориентировку в пространстве (право, лево); продолжать знакомить детей с трудом оператора-кассира, диспетчера, водителя, регулировщика движения.

Развивающие: развивать диалогическую и монологическую речь, развивать вариативное мышление, фантазию, творческие способности;

Воспитательные: воспитывать культуру общения в общественных местах, умение обращаться к оператору, шофёру, диспетчеру.

Словарная работа:

Активизация словаря: профессии, водитель, диспетчер, оператор.

Обогащение словаря: регулировщик, оператор бензоколонки.

Предварительная работа: беседы: «Какой бывает транспорт и зачем он нужен», «Автомобили в нашем городе», «Где заправить транспорт», «Что такое АЗС и зачем они нужны», «Дорожные знаки»; чтение художественной литературы: Н. Носов «Автомобиль»; С. Михалков «Должен помнить пешеход: перекрёсток – переход»; изготовление атрибутов игры совместно с воспитателем.

Оборудование и материалы: дорожные знаки, бензоколонка с циферблатом, движущейся стрелкой, кнопками и шлангами; гараж, дорожные знаки; форма регулировщиков движения, жезл, машины, баки для бензина, деньги (1 рубль, 2 рубля, 3 рубля, 5 рублей); карточки с цифрами, путевые листы, номера для машин, вывески: «АЗС», «Кафе», микрофон, товары в дорогу, посуда для кафе, муляжи торта, пирожных.

Роли:

Диспетчер: выдаёт путевой лист, определяет назначение рейсов.

Регулировщик: регулирует движение.

Оператор: получает деньги, отсчитывает жетоны на бензин.

Водитель: берёт путевой лист, заправляет машину бензином.

Официант кафе: обслуживает посетителей.

Инспектор ГИБДД: проверяет заполненные путевые листы, следит за порядком.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1. Организационно-мотивационный этап	Имитирует разговор по телефону. -Да, хорошо! Конечно, поможем! До свидания! -Ребята, звонил директор зоопарка и просил помочь привезти зверей в зоопарк. -Ребята, вы хотите помочь доставить зверей в		Создаёт игровую ситуацию

	<p>-Оля и Ира будут работать в кафе. Они будут продавать кофе, пирожные, торты, пиццу.</p> <p>-Товарищи водители надо заправить ваши машины. Перед вами автозаправочная станция.</p> <p>-Регулировщик укажите шофёрам, куда надо ехать, чтоб заправиться.</p> <p>-Ребята, давайте вспомним, в чём измеряется бензин? Бензин это что? Какой он твёрдый, жидкий или газообразный? Правильно жидкий! А если это жидкость в чём её измеряют? Правильно в литрах.</p>	<p>-Ребёнок-регулировщик направляет, регулирует движение: Вы пожалуйста, проезжайте на право, вы на лево.</p> <p>Ребёнок-диспетчер сидит, выдаёт путевые листы, говорит в микрофон:</p> <p>- Товарищи водители подойдите в диспетчерскую и возьмите свои путевые листы. Какой груз, куда отвезти (продукты в супермаркет, зверей в зоопарк, стройматериалы). Водители приезжают, берут у диспетчера путевой лист №1, 2, 3</p> <p>-Топливо для машин. -Жидкий.</p> <p>-Литры</p> <p>Ребёнок - оператор – кассир выдаёт талоны на бензин, с ним расплачиваются водители.</p> <p>Водитель: Заправьте мою машину на 7 литров бензина!</p> <p>Оператор: С вас 7 рублей.</p> <p>Водитель расплачивается (5+1+1) рублей и получает 7 жетонов на бензин. Идёт заправлять машину, устанавливает на циферблате цифру 7 и заправляет машину</p> <p>Водитель: Заправьте мою машину на 8 литров бензина.</p>	<p>Следит за правильностью счёта.</p>
--	---	--	---------------------------------------

	<p>-Ребята, не забывайте быть вежливыми. Помните правила поведения в общественных местах.</p> <p>-Ребята вспомним, какие бывают машины? Правильно. Какой машине больше надо бензина? Правильно!</p> <p>-Вот подъехал Саша на своей легковой машине и тоже хочет заправить машину.</p> <p>-Инспектор ГИБДД, посмотрите! Подъехала грязная машина и номера почти не видно.</p>	<p>Оператор: С вас 8 рублей Водитель: Расплачивается (2+2+2+2) рубля. Получает 8 жетонов: «Спасибо!» Идёт заправлять машину устанавливает на циферблате цифру 8 и заправляет. Водитель: -Добрый день! Будьте любезны мне 9 литров бензина. Оператор: С вас 9 рублей Водитель: вот пожалуйста (5+2+2)рублей получает жетоны. Спасибо! Оператор: счастливого пути!</p> <p>-Грузовые и легковые! -Грузовой!</p> <p>-Водитель Саша: Дайте мне 5 литров бензина! Будьте добры! -С вас 5 рублей! -Хорошо! Даёт (3+2) рубля «Пожалуйста» Оператор отсчитывает 5 жетонов. Водитель Саша: «Спасибо» выставляет цифру 5 и заправляет машину. Повторяют.</p> <p>Инспектор ГИБДД: «Водитель машины 365 почему у вас грязная машина? Покажите ваши документы! Водитель: -Я сейчас помою машину! Возьмите, пожалуйста, документы. Инспектор ГИБДД: Документы в порядке, помойте машину. Водитель обращается к диспетчеру: «Могу я у вас помыть машину?» Диспетчер: «Да, конечно, платите 10 рублей и вам помогут машину, а вы</p>	Напоминание
--	--	---	-------------

		<p>можете отдохнуть в нашем «Кафе» и выпить чашечку кофе с тортом. Водитель отсчитывает (5+5) рублей и проходит в кафе:</p> <p>Водитель: - «Здравствуйте, могу я у вас перекусить?»</p> <p>Официантка: - «Здравствуйте, можете отдохнуть, у нас великолепная выпечка: торты, пирожные, пирожки с мясом, с капустой, с картошкой. Можете взять целый торт домой можете взять кусочек или половинку здесь»</p> <p>Водитель: «Мне, пожалуйста, кусочек чизкейк, и два пирожка с мясом, и чашечку кофе без сахара»</p> <p>Официант: «С вас 6 рублей»</p> <p>Водитель: отсчитывает (5+1) «Скажите, пожалуйста, а Wi-Fi у вас есть?»</p> <p>Официант: «Конечно, 3 рубля один час»</p> <p>Шофёр расплачивается и отдыхает.</p> <p>Приезжает шофёр, у машины спустило колесо.</p> <p>Шофёр: «У меня спустило колесо и мне надо заправить машину помогите мне пожалуйста»</p> <p>Оператор: «Конечно, наш автосервис очень рад будет вам помочь, сколько литров бензина вам надо?»</p> <p>Шофёр: «Мне надо заправить бак 5 литров и ещё канистру 4 литра, всего 9 литров».</p> <p>Оператор: «С вас 9 рублей»</p> <p>Шофёр: «Пожалуйста»</p> <p>Отсчитывает (5+2+2), получает жетоны и идёт заправляет машину.</p>	
--	--	---	--

		Оператор: Наш авто-слесарь поменяет вам колесо, вы можете пройти в «Кафе отдохнуть». Продолжают играть.	
Заключительная часть	-Ребята, наступил вечер, пора закрывать нашу автозаправочную станцию на технологический перерыв. Вам понравилась игра? Посмотрите кому мы смогли помочь? -Хотите ещё поиграть? Завтра поиграем?	-Да! -Зоопарку, строительной компании доставили строй-материалы, в супермаркет продукты, молоко и хлеб в магазины, детские игрушки в детский мир. -Да! Да!	Похвала, рефлексия

Сюжетно-ролевая игра «БИБЛИОТЕКА»

Цель: совершенствование и расширение игровых замыслов и умений детей через сюжетно-ролевую игру «Библиотека».

Задачи:

Образовательные: учить развивать сюжет на основе полученных во время экскурсии знаний; расширять представление детей о профессии библиотекарь, закреплять счётные умения в пределах 10; учить считать дни: сегодня, завтра, послезавтра; закрепление цифр на циферблате часов, закреплять счётные умения, повторить дни недели и цифры, относящиеся к дням недели; повторить геометрические фигуры.

Развивающие: развивать мышление, счётные умения, диалогическую речь.

Воспитательные: формировать привычку аккуратно убирать игрушки в отведённое для них место; воспитывать интерес к профессии библиотекаря.

Словарная работа:

Активизация словаря: библиотекарь, читальный зал.

Обогащение словаря: завтра, послезавтра, энциклопедия, формуляр.

Предварительная работа: экскурсия в библиотеку, беседа о работниках библиотеки, изготовление формуляров по количеству детей с детскими картинками на каждого ребёнка (в соответствии с маркировкой детей в группе), НОД по дням недели.

Оборудование и материалы: книги, формуляры на каждого ребёнка, 2 стола для библиотекаря и для читального зала, 2 ручки, часы.

Роли:

Библиотекарь – выдаёт книги, отмечает количество книг и когда надо принести.

Библиотекарь читального зала – выдаёт книги, следить за порядком в зале.

Посетители библиотеки – выбирают книги, рассматривают книги.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1.Организа- ционно- мотивацион- ный этап	-Ребята, послушайте загадку: Мы словно попали в волшебное царство: В нём тысячи книг на полках живут. Придут сюда умные, добрые дети, От корки до корки все книги прочтут. О чём загадка. -Если книгу написал, Значит ты писатель. Если книгу прочитал Значит ты читатель. -Следующая загадка: Таблетки и микстуру Вам продаёт аптекарь, Учебники и книги Найдёт вам. -Посмотрите у нас в группе много книг. Есть и книжки малышки и большие книги сказок и разные энциклопедии. У нас в группе можно сделать свою библиотеку. -Создадим свою библиотеку?	Свободная деятельность. - О библиотеке. -Библиотекарь	Загадка Вопросы
Этап постановки проблемы		-Да!	
Основная часть			
2.этап ознакомление с материалом	-Кто будет библиотекарем? -Лера будет библиотекарь. -Библиотекарь будет выдавать книги, заполнять формуляры. Но книги выдавать надо на определённое количество дней. Например: до завтра, сегодня понедельник завтра будет? Или на два дня до послезавтра. Что за день будет послезавтра? -Библиотекарь будет отмечать, сколько книг вы взяли и когда вам надо вернуть их. Ищет формуляр с вашей картинкой, отмечает день недели, сегодня мы уже выяснили понедельник первый день недели, ставит 1 и отмечает когда вам надо вернуть. Например: читатель берёт книгу или книги на 2 дня. Библиотекарь пишет цифру 3, то есть – среда. -Читатели выбирают книги, подходят к библиотекарю, записывают и идут «домой	Вызываются. -Вторник. -Среда	Распреде- ление ролей Объяснение действий

<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>читать». -В библиотеке есть ещё читальный зал, там свой библиотекарь. Кто будет работать в читальном зале? -Даша будет работать в читальном зале. В читальном зале можно смотреть и читать книги, но брать домой нельзя. Библиотекарь читального зала записывает какую книгу вы взяли. Достаточно записать если это сказка кружок, если книжка – малышка – треугольник, если это энциклопедия - прямоугольник и отмечает время (сейчас 3 часа надо вернуть через час в 4 часа) Нам нужен шофёр и заведующий библиотекой. -Саша - водитель будет доставлять книги в библиотеку, Семён – заведующий библиотеки будет принимать книги и отмечать в накладной сколько доставили книг. Остальные будут читатели. -Уважаемые читатели! Сегодня открывается наша библиотека, в ней вы можете найти для себя очень много интересных книг, у нас есть сказки русские народные, зарубежные сказки, книги детских писателей: Н. Носова, Михалкова, Маршака, очень много книг вы найдёте о природе и животных. В. Бианки.</p>	<p>Вызываются</p> <p>-Вызываются</p> <p>Читатели рассматривают книги, выбираю и подходят к библиотекарю Библиотекарь: Добрый день, что вы выбрали в нашей библиотеке? Читатель: я выбрал две книги до завтра. Библиотекарь: (ищет формуляр читателя) Напомните какая у вас картинка? Читатель: Вишня.</p>	<p>Игра</p>
--	--	---	-------------

		библиотекой. Водитель: посчитайте я привёз книги сказки и энциклопедии. Заведующий считает книги: 6 сказок и 2 энциклопедии. Всего 8 книг вы привезли. Вот вам ещё список надо 9 книг привезти завтра. Водитель: хорошо завтра я привезу вам 9 книг. Продолжают играть.	
Заключительная часть	-Уважаемые читатели наша библиотека закрывается. Рабочий день окончен. Библиотекари наводят порядок на книжных полках. -Понравилась вам игра? Кем было интересно быть?	Убирают книги. -Да Библиотекарем, водителем, заведующим.	Похвала, рефлексия.

Сюжетно – ролевая игра «КАФЕ «ЯГОДКА»

Цель: формирование умения выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом и взятой на себя ролью.

Задачи:

Образовательные: закреплять умение правильно и последовательно выполнять игровые действия, развивать счётные умения в процессе сюжетно - ролевой игры; расширять у детей представление о труде работников кафе, продолжать формировать умение считать в пределах 10.

Развивающие: развивать диалогическую речь, умение отображать в игре знания об окружающей жизни; развивать внимание и память, логическое мышление и воображение; развивать умение играть по собственному замыслу.

Воспитательные: воспитывать уважение и интерес к труду работников кафе, закреплять правила поведения в общественных местах.

Словарная работа:

Активизация словаря: зал, кухня, гости, меню, пирожное, мороженое, молочный коктейль, шеф-повар.

Обогащение словаря: посетители, администратор, шеф-повар, накладная, свежесжатый сок, кондитер.

Предварительная работа: Беседы с детьми по вопросам: Что такое кафе? Что там делают? Что едят? Кто работает в кафе? Что такое меню?; изготовление денег, изготовление монеток (1 рубль, 3 рубля и 5 рублей) и кошельков, изготовление меню блюд и муляжей пирожных, пицц, тортов, булочек.; чтение художественной литературы (К. И. Чуковский «Федорино горе», «Муха – Цокотуха», В. Маяковского «Кем быть?»); экскурсии родителей с детьми в кафе города.

Оборудование и материалы: столики для посетителей, скатерти для столиков, игрушечная посуда, бутафорские пирожные с ягодами (Приложение 1), ширма, «Меню» (Приложение 2), «Книга рецептов» (Приложение 3), деньги (1 рубль, 3 рубля и 5 рублей), блокнот и карандаш, фартуки для официантов, одежда для поваров, атрибуты для уборщицы (ведро, щётка), касса, подносы, игрушечные угощения.

Роли:

Директор – следит за порядком в кафе.

Администратор – встречает посетителей и проводит до столика,

Официанты – записывают меню и приносят заказ, берут деньги.

Шеф-повар – готовит блюдо по заказу.

Уборщицы - убираю, моют посуду.

Посетители – гости кафе.

Водитель – доставляет продукты по накладной.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1.Организа- ционно- мотивацион- ный этап Этап постановки проблемы	-Ребята, послушайте загадку: -Бывает придорожное, На пляже, молодёжное. Здесь можно пиццы взять кусоч, Съесть пирожок и выпить сок. -Кто из вас хоть раз бывал в кафе. -Вам понравилось? -А давайте сделаем своё кафе и назовём его.... -Хорошо назовём «Ягодка» - Давайте вспомним, кто же работает в кафе и что он делает?! - А что должен делать повар в кафе? -А кто готовит пирожные и торты? Конечно, кондитер готовит вкусные пирожные и торты. -Чем занимается уборщица? -Ну что будем готовиться к открытию нашего кафе?	-Кафе. Поднимают руки. -Да! -Ромашка, Незабудка, Колокольчик, Ягодка. -Официанты – приносят меню, записывают заказ и приносят заказ. -Повар готовит еду. -Кондитер. -Администратор отвечает за порядок в кафе, чтоб гостям было хорошо. -Убирает со столов и моет посуду. -Да!	Загадка Проблемная ситуация Вопросы Опыт детей
Основная часть			
2.этап ознакомление с материалом	-Ребята, как устроено кафе? Что находится в зале для посетителей? На кухне?	-Зал для посетителей и кухня -Столы и стулья. Печка,	Загадки

<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>-Отгадайте загадки: -Сами не едим, А людей кормим. -Рвали, били, пряли, ткали, Узор вышивали и на стол клали. -Четыре брата под одной крышей стоят. -Кто у нас будет шеф-повар? -Юля будет шеф-повар. Она будет готовить пирожное по рецептам. Шеф-повару нужен помощник. Кто будет кондитер? -Кира будет кондитер. -Кто будет официантами? Лера и Оля будет официантами. Они будут записывать, под каким номером пирожное и цену. Считать, сколько должны заплатить. -Кто будет уборщицей? -Даша будет уборщицей. Она будет мыть посуду и убирать в зале. -Давид будет администратор, будет приветствовать посетителей и провожать их к столикам. -Можно, я буду директором кафе? Готовят оборудование для игры. -Уважаемые посетители! Наше кафе «Ягодка» открыто, вы можете зайти выпить чашку чая или кофе с вкуснейшими пирожными. В нашем ассортименте: «Клубничный сон», «Шоколадное чудо», «Фруктовый аромат» и другие пирожные. У нас есть прохладительные напитки с разными вкусами и мороженое. У нас всё по 1 рублю.</p>	<p>посуда. -Тарелка, вилка и ложка. -Скатерть -Стол. Вызываются Помогают готовить оборудование для игры Администратор: Добрый день! Мы рады, что вы пришли в наше кафе «Ягодка». Проходите за этот столик, усаживайтесь поудобнее. Вот вам меню. Посетители садятся и знакомятся с меню. Официант подходит: - Что будете заказывать? Посетители: - Мне 1 чашечку кофе и пирожное «3 клубнички»; а моему</p>	<p>Распреде- ление ролей и объяснение действий Игра.</p>
--	---	--	---

	<p>-Водитель вы привезли продукты в кафе?</p>	<p>другу 1 чашку кофе и пирожное «1 персик 2 клубнички» Официант записывает заказ: Две чашки кофе и два пирожных. С вас четыре рубля. Посетитель: - Вот вам 3 рубля и 1 рубль. Официант: 3 рубля и 1 рубль будет 4 рубля. Всё верно. Официант: Отдыхайте, ваш заказ будет скоро готов. Официант идёт на кухню, передаёт заказ шеф-повару. Кондитер с поваром по рецепту готовят пирожные. Повар помогает ему ставить на поднос 2 чашки и 2 пирожных. Официант приносит заказ: - Ваш заказ готов! Приятного аппетита. Администратор: Добрый день! Рады видеть вас в нашем кафе. Проходите за этот столик. К вам подойдёт официант. Посетитель: спасибо. Официант 2: Добрый день! Вот меню. Делайте заказ. Посетитель: мне молочный коктейль и пирожное. «3 вишни» Посетитель: мне кофе и пирожное «3 персика». Посетитель: мне чай и пирожное «1 груша 3 клубнички» Официант: у вас кофе, чай, коктейль и три пирожных (считает) всего 6 рублей с вас. Посетитель: вот вам 5 рублей и 1 рубль всего 6 рублей. Официант: отдыхайте, ваш заказ принят. Водитель: я привёз 2 торта</p>	<p>Следит за правильностью счёта</p>
--	---	---	--------------------------------------

	-Давайте накладную я проверю. Да 2 торта, 5 пирожных и 3 пакета молока. -Вот возьмите накладную, съездите на базу и привезите свежие фрукты, будем делать свежесжатый сок. -Администратор, я отъеду по делам с документами. Вы, пожалуйста, проследите, чтоб в кафе был порядок и гости были довольны.	и 5 пирожных и 3 пакета молока. Продолжают играть Водитель: хорошо я поехал. -Администратор: хорошо. Продолжают играть.	
Заключительная часть	-Уважаемые посетители, наше кафе сегодня закрывается. Будем рады видеть вас завтра. -Понравилась вам игра? Кем понравилось быть?	-Да! -Официантом! Поваром!	Рефлексия

Сюжетно-ролевая игра «АПТЕКА»

Цель: формирование представления о труде работников аптеки посредством сюжетно-ролевой игры.

Задачи:

Образовательные: формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнёров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения; формировать желание творчески развивать сюжет игры; формировать счётные умения в пределах 10; учить составлять число из 2-х меньших, производить устные действия на сложение.

Развивающие: развивать диалогическую речь, мышление, счётные умения, воображение.

Воспитательные: воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила культуры общения в учреждениях, развивать дружеские взаимоотношения в коллективе, воспитывать интерес к профессии фармацевта и провизора.

Словарная работа:

Активизация словаря: работник аптеки, рецепт, термометр, аптекарь.

Обогащение словаря: фармацевт, провизор.

Предварительная работа: беседа о работниках аптеки, изготовление коробочек с картинками трав, изготовление из бросового материала атрибутов для игры.

Оборудование и материалы: коробочки с рисунками лекарственных трав, белые халаты для фармацевта и провизора, кассовый аппарат, деньги: 1, 3, 5 рублей, оборудование к игре «Больница», карточки с рецептами.

Роли:

Заведующий аптекой – смотрит за порядком, и фиксирует наличие товара.

Провизор – изготавливает лекарства.

Фармацевт – работник аптеки продаёт лекарство, консультирует покупателей.

Водитель – привозит лекарства.

Посетители – покупают лекарства по рецептам.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1.Организа- ционно- мотивацион- ный этап	-Ребята, отгадайте загадку: -Продавцы в ее отделах За стеклом в халатах белых, Заболевшие всегда От врача идут сюда. -Правильно. Кто ходил в аптеку с родителями? -Для чего нужна аптека? Послушайте и отгадайте еще одну загадку: -Заболел сегодня зайка. - Доктор, доктор, выручай-ка! Нам врач назначил не конфетки, а сиропы и... -Что, кроме лекарств и таблеток, продают в аптеке? -Ребята, в аптеке не только продают лекарства, но ещё и изготавливают лекарства. У нас в городе есть такие аптеки, где из разных лекарств изготавливают новое. -Кто работает в аптеке? -Давайте назовём не аптекарь, а фармацевт. -Знаете ли вы, чем занимается каждый, кто работает в аптеке? Важна ли профессия фармацевта? Почему?	-Аптека -Поднимают руки. -Там продают лекарства. -Таблетки -Витамины, бинты, термометры, шприцы, грелки. -Аптекарь, заведующий, водитель по привозу лекарств.	Загадка
Этап постановки проблемы	-Ребята есть такая профессия провизор, он занимается смешиванием лекарства по рецепту врача. -Кого еще можно увидеть в аптеке? А вы хотите устроить в группе аптеку и поиграть? Какие роли мы выберем?	-Да потому, что он помогает заболевшим людям выбрать нужные лекарства или посоветовать какие-то витамины или приготовить необходимое лекарство по рецепту врача. -Покупатели приходят, покупают нужные лекарства или витамины или заказывают лекарства по рецепту врача. -Да! -Фармацевт, провизор, водитель, заведующий, посетители.	Вопросы
Основная часть			
2.этап ознакомление с материалом	-Кто будет фармацевт? Фармацевт продаёт лекарства. -Лера будет фармацевт. Фармацевт продаёт лекарство и медицинское	Вызываются.	Распреде- ление ролей, объяснение действий.

<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>-Кто будет провизором? Валя будет провизор. -Заведующим аптеки будет Семён. Заведующий аптеки будет интересоваться, какого лекарства не хватает. Выписывать накладные и отдавать шофёру. -Шофёр Максим будет ездить на аптека - базу и привозить товар. -Остальные будет посетители. -Ставим кассу, раскладываем товар (коробки с нарисованными лекарственными травами, бинты шприцы, градусники) -Что ещё можно продавать в аптеке? Правильно можно ещё поставить баночки с кремом, бутылочки из-под шампуня.</p>	<p>-Зубную пасту, крем, шампунь.</p> <p>Посетитель 1: - у меня болит горло, что б вы мне посоветовали? Фармацевт: вот ,пожалуйста, средство для полоскания горла и таблетки для рассасывания. Посетитель: - Дайте таблетки для рассасывания и средство для полоскания горла. Фармацевт: с вас 4 рубля. Посетитель: вот вам 3 и 1 рубль. Фармацевт: отдаёт лекарства: Не болейте! Следующий! Посетитель 2: у меня рецепт на приготовление мази. Провизор: что у вас ромашка 3 ложки, чистотел 2 ложки. Подождите сейчас приготовлю мазь. (Идёт готовит мазь). Мазь будет стоить 6 рублей. Посетитель даёт 5 и 1 рубль. Фармацевт считает 5 и 1 будет 6. Вот ваша мазь не болейте! Заведующий осматривает прилавки записывает, что надо привести: Водитель, возьмите у меня заказ и привезите с аптека - базы лекарства. Водитель: хорошо давайте заказ (садится в машину и едет). Посетитель 3: у моей дочки температура. Дайте ей что-то от температуры.</p>	<p>Игра</p> <p>Следить за правильным счётом.</p>
--	---	--	--

	<p>-Ой что – то мне плохо, голова болит. Провизор, померьте мне давление.</p> <p>-Вот вам 5 и 3 рубля. Хватит? (даю рубль) Извините, я ошиблась.</p>	<p>Фармацевт: Вот, пожалуйста, суспензия 4 рубля и таблетки 2 рубля, что вам?</p> <p>Посетитель 3: - дайте суспензию. Я вам даю 3 и 1 рубль</p> <p>Фармацевт: 3 и 1 будет 4. Всё правильно! Не болейте.</p> <p>Провизор меряет давление: у вас повышенное давление. Сейчас приготовлю вам порошок. С вас 9 рублей.</p> <p>Провизор: нет 5 и 3 это 8, ещё 1 рубль.</p> <p>Провизор: ничего не болейте!</p> <p>Посетитель 4: мне дайте пожалуйста, термометр и бинты.</p> <p>Фармацевт: с вас 7 рублей.</p> <p>Посетитель 4: Вот вам 5, 1 и 1. Фармацевт считает 5 и 1 это 6 и 1 это 7. Всё верно не болейте.</p> <p>Посетитель 5: Мне надо сделать порошок от боли в желудке.</p> <p>Провизор: - у вас есть рецепт? Да пожалуйста (протягивает лист)</p> <p>Продолжают играть.</p>	
Заключительная часть	<p>-Уважаемые посетители, наша аптека закрывается.</p> <p>-Понравилась вам игра? Кем понравилось быть?</p> <p>-Сложно было?</p>	<p>-Да</p> <p>-Фармацевтом, провизором, посетителем.</p> <p>-Нет!</p>	Похвала, рефлексия.

Театрализованная игра «ТЕРЕМОК»

Цель: учить развивать сюжет на основе литературного произведения - русской народной сказки «Теремок».

Задачи:

Образовательные: формировать умение запоминать действующих лиц и последовательность действий; играть в коллективе, закреплять количественный и порядковый счёт.

Развивающие: развивать эмоции, возникающие в ходе ролевых действий с персонажем; развивать выразительную речь, память, мышление.

Воспитательные: формировать умения детей эмоционально воспринимать содержание сказки; воспитывать интерес к театрализации.

Словарная работа:

Активизация словаря: мышка-норушка, лягушка-квакушка, заяка -побегайка, лисичка-сестричка, волк – зубами щёлк, медведь косолапый.

Обогащение словаря: вдвоём, втроём, вчетвером, впятером, вшестером.

Оборудование и материалы: ширма, сюжетно-ролевая игра «Семья», кукольная посудка муляжи фруктов.

Предварительная работа: разучивание ролей, чтение и пересказ сказки «Теремок», изготовление масок.

Роли:

Мышка – норушка;

Лягушка – квакушка;

Зайка – побегайка;

Лисичка – сестричка;

Волк – зубами щёлк;

Медведь косолапый;

Рассказчик.

Ход игры:

Части	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Методы и приёмы
1.Организационно-мотивационный этап	-В мире много сказок - грустных и смешных И прожить на свете нам нельзя без них. В сказке может все случиться, Наша сказка – впереди. Сказка в гости к нам стучится, Скажем сказке: - «Заходи!» (Достаёт маски) Какая сказка к нам пришла вы должны отгадать. Отгадайте загадку: -Всех зверей она хитрей, Шубка рыжая на ней. Пышный хвост - её краса. Этот зверь лесной.. -Кто будет лисой? -Валя будет лиса	Самостоятельная деятельность	Художественное слово
Этап постановки проблемы	- Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку. -Вадим будет заяка - Дружбу водит он с лисой, Для других ужасно злой. Все зубами щёлк да щёлк, Очень страшный серый... -Семён будет волк - Зимой спит, летом ульи сторожит. -Давид будет медведь - Под полом таиться, кошки боится. -Лера будет мышка - Летом в болоте вы ее найдете.	-Заходи! -Лиса Вызываются. Лиса одевает маску. -Зайка Зайка надевает маску. -Волк Волк надевает маску. -Медведь Медведь надевает маску. -Мышка Мышка надевает маску.	Загадка Распределение ролей

	<p>Зеленая квакушка, кто это? -Даша будет лягушка -Все догадались, какая сказка к нам пришла? -Садимся на стулья и попробуем сыграть в сказку. -Рассказчиком будет Рома. -Ставим ширму. Герои готовятся.</p>	<p>-Лягушка Лягушка надевает маску. -Да! Теремок Садятся на стулья</p>	
<p>Основная часть</p>	<p>-Начинается наша сказка:</p>	<p>Рассказчик: - Стоит в поле теремок- теремок, Он не низок - не высок, Вот по полю мышка бежит У дверей остановилась и стучит... Выход мышки, остановилась стучит. Мышка: Кто-кто в теремочке живет, Кто-кто в невысоком живет...(Заходит за ширму, начинает прибираться в теремке) Рассказчик: стала мышка в теремке жить. Прискакала лягушка – квакушка. Выход лягушки. Лягушка: - Кто-кто в теремочке живёт, кто-кто в невысоком живёт? Мышка: - Я мышка-норушка первая поселилась здесь. А ты кто? Лягушка: - Я лягушка-квакушка. Пусти меня жить. Лягушка: - Раз, два, три, четыре, пять. Мы собрались поиграть. К нам сорока прилетела И тебе водить велела! Мышка: проходи скорее в дом будем жить с тобой вдвоём. Рассказчик: - Лягушка прыгнула в теремок и стали они жить вдвоём. Бежит мимо зайчик–побегайчик. Остановился и спрашивает: Бежит зайчик. Зайчик: Терем-теремок! Кто в тереме живёт? Кто в невысоком живёт? Мышка: - Я первая, мышка-Норушка Лягушка: - Я вторая, Лягушка-Квакушка. А ты кто? Зайчик: А я зайчик - побегайчик. Пустите меня</p>	<p>Подсказывает тембром голоса.</p>

	<p>-Вот тебе удача, сложная задача: У домика утром два зайца сидели и дружно веселую песенку пели. Один убежал, а второй вслед глядит. Сколько у домика зайцев сидит?</p> <p>-Ой, лисичка не хитри Нам считалку расскажи.</p>	<p>жить.</p> <p>Заяц: один! Мышка и лягушка: Заходи скорее в дом будем жить мы в нём втроём. Садятся пить чай. Ставят три чашки, три тарелки. Рассказчик: -Идёт лисичка–сестричка. Постучала в окошко и спрашивает: Идёт лисичка. Лисичка: - Терем-теремок! Кто в тереме живёт? Кто в невысоком живёт? Мышка: - Я первая, мышка-норушка Лягушка: - Я вторая, лягушка - квакушка. Зайчик: - Я третий, заяка - побегайка. А ты кто? -Лисичка: Я лисичка сестричка. Пустите меня жить. Лиса: Раз, два, три, четыре, пять – надо дырки посчитать. Если в сыре много дыр, Значит, вкусным будет сыр. Все: Заходи скорее в дом, Будем жить в нём вчетвером. Лиса заходит, садятся пить чай. Ставят четвёртую чашку и тарелку. Рассказчик: - Прибежал волк – зубами щёлк. Выходит волк. Волк: Терем-теремок! Кто в тереме живёт? Кто в невысоком живёт? Мышка: - Я первая, мышка-норушка Лягушка: -Я, вторая, лягушка-квакушка. Зайчик: -Я, третий, заяка - побегайка. Лисичка: -Я четвёртая лисичка-сестричка. А ты кто? Волк: Я волк – зубами щёлк. Пустите меня жить. Мышка: - Ты волк не спеши, сначала посчитай нас всех. Волк: Мышка- один, лягушка – два, зайчик – три, лиса – четыре, я волк – пять. Пять. Все: заходи скорее в дом будем жить в нём впятером.</p>	
--	---	---	--

		<p>Рассказчик: - Волк влез в теремок и стали они жить впятером. Волк заходит, садится за стол ставят ещё одну чашку и тарелку. Рассказчик: - Вот они живут в теремке, песни поют. Вдруг идёт мимо медведь косолапый, услышал песни, остановился и заревел... Выходит медведь, останавливается, оглядывается. Медведь: Кто – кто в теремочке живёт. Кто – кто в невысоком живёт? Мышка: - Я первая, мышка-норушка Лягушка: -Я, вторая, лягушка-квакушка. Зайчик: -Я третий, зайка-побегайка. Лисичка: -Я четвёртая Лисичка-Сестричка. Волк: -Я пятый волк -зубами щёлк. А ты кто? Медведь: Я медведь косолапый. Пустьте меня жить. Мышка: Ты большой, не поместишься. Медведь: Я залезу на крышу. Медведь пытается лезть на крышу. Ширма складывается. Рассказчик: -Еле-еле успели из него выскочить: мышка–норушка, лягушка–квакушка, зайчик–побегайчик, лисичка–сестричка, волк – зубами щёлк. Все целы и невредимы. Все: -Что ты медведь наделал? Медведь: Я не хотел сломать ваш теремок. Я помогу вам построить новый теремок. Начинают все строить. Тук-тук, тук-тук! Застучал молоток. (ударяют кулачками друг о друга) Будем строить теремок С высоким крыльцом. (Опуская руки от пояса до пола) С окнами большими, (Показывают «окно») Со ставнями резными. (Разводят руки в стороны) Тук-тук, тук-тук!</p>	Показывает
--	--	--	------------

	<p>-Все становимся в круг: -Тук-тук, тук-тук! Застучал молоток. (ударить кулачками друг о друга) Будем строить теремок С высоким крыльцом. (Опустить руки от пояса до пола) С окнами большими, (Руками окно показать) Со ставнями резными. (Развести руки в стороны) Тук-тук, тук-тук! (Ударять кулачками друг о друга) Замолчал молоток. (Опустить руки) Вот готов наш теремок. (Соединить руки над головой («крыша»)) И построили теремок новый, красивый, просторный! Лучше прежнего выстроили! Мы теперь здесь все друзья! Прикасаются ладонями к груди и Всем гостям мы рады! (Вытянуть руки вперед, приглашая). - Дружно жили, не тужили, Печку в домике топили. Вместе пели и плясали, Да трудиться не забывали... Вот и сказочке конец, а кто слушал – молодец! Артистами ребята побывали И сказочку ребята показали. Артисты были очень хороши, Похлопайте героям от души!</p>	<p>(Ударяют кулачками друг о друга) Замолчал молоток. (Опускают руки) Вот готов наш теремок. (Соединяют руки над головой «крыша»)) И построили теремок новый, красивый, просторный! Лучше прежнего выстроили! Мы теперь здесь все друзья! Прикасаются ладонями к груди и Всем гостям мы рады! (Вытягивают руки вперед, приглашая). -Хлопают.</p>	
<p>Заключи- тельная часть</p>	<p>-Какой замечательный теремок мы построили. -Ребята, кто пришёл первый? -Третьим? -Пятым? -Вторым? -Лиса какой пришла? -Сколько теперь зверей живёт в теремке? -Какая замечательная сказка получилась. Вам понравилась? -Давайте завтра покажем нашу сказку малышам.</p>	<p>-Мышка – норушка. -Зайка – побегайка. -Волк – зубами щёлк. -Лягушка – квакушка. -Четвёртой. -Шесть. -Да!</p>	<p>Похвала Рефлексия</p>

Этап постановки проблемы	<p>-Спереди — пяточок, Сзади — крючок, Посредине — спинка, На спинке — щетинка. Выставляю игрушку свиньи и поросёнка. -Кто детёныш? -Сколько их? -Постройте загон для свиней. Как он называется? (Выставляю козу и козла, овцу и барана, петуха и 2 курицы) -Кто ещё будет жить в нашем скотном дворе? -Постройте для них тоже загоны, а для куриц и петуха курятник. -Вот какой у нас получился скотный двор. Но наши животные хотят есть. Кто будет за ними ухаживать? (Достаю фигурку фермера)</p>	<p>-Свинья! -Поросёнок. -Два! -Свинарник (строят). -Коза и козёл, овца и баран, петух и курицы. -Фермер!</p>	Проблемная ситуация.
Основная часть			
Этап практического решения проблемы	<p>2.этап ознакомление с материалом</p> <p>-Кто будет фермером? -Возьми Семён игрушку, ты будешь за фермера, кормить и ухаживать за животными. -Нам нужен врач для животных. Как он называется? -Кто будет ветеринаром? Валя. -Ну, что настало утро и наши животные хотят есть, но их нельзя перекармливать и недокармливать тоже нельзя. -У вас есть мерные ложки и вы можете точно измерять сколько каждому животному надо еды. -В каждом загоне есть тарелочка. Ты смотри, сколько живёт здесь животных и насыпай им столько ложек еды.</p> <p>-Так, нашему фермеру надо помощника. Выставляю ещё игрушку. Кто будет работником? Лера будет помогать кормить животных.</p>	<p>Вызываются. -Ветеринар! -Корова и телята, их трое! Отмеряет три ложки песка (пшено). Насыпает в тарелочку. -Лошадей пять. Отмеряет пять раз ложкой. -Свинья и поросёнок.</p>	<p>Распределение ролей</p> <p>Игра</p> <p>Следить за правильным счётом.</p>

		<p>Насыпаем две ложки корма. -Коза, козёл и козлёнок. Три ложки корма. (Отсчитывают мерными ложками корм). -Овца и баран – две ложки. (отсчитывает) -Петух и две курицы – три ложки. Фермер: покормили пусть животные идут гуляют, я почищу загоны. Помощник, выведи животных во двор. Помощник: хорошо! (Выводит животных во двор). Фермер: ветеринар надо осмотреть наших животных. Ветеринар: хорошо! (Осматривает животных). Продолжают играть</p>	
<p>Заключительная часть</p>	<p>-Уже вечер наших животных надо загонять в загоны на ночь. Понравилась вам игра? Все животные здоровые и сытые? Тогда вы молодцы, настоящие фермеры.</p>	<p>-Да! -Да!</p>	<p>Похвала</p>

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Академия дошкольного образования [Электронный ресурс].- Режим доступа: <https://www.adou.ru/>
2. Влияние творческих игр на развитие детей [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijasad/-kak-vlijayut-tvorcheskie-igry-na-razvitie-detei.html>
3. Влияние театрализованных игр на развитие математических представлений у старших дошкольников [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00822840_0.html
4. «Детство» [Текст]: примерная образовательная программа дошкольного образования / Т.И. Бабаева, А.Г.Гогобидзе, О.В. Солнцева и др.–СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», Издательство РГПУ им. А.И. Герцена, 2014. – 321с.
5. Игра «Зоопарк» Н.В. Краснощёкова сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://userdocs.ru/kultura/16901/index.html?page=13>
6. Игровой проект [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://kids-covenok.ru/133385.htm>
7. Математическое развитие детей старшего дошкольного возраста посредством театрализованной игры [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://infourok.ru/matematiceskoe-razvitie-detej>
8. Методика организации сюжетно-ролевой игры в старшем возрасте <https://www.maam.ru/detskijasad/>
9. Михайлова, З.А., Носова, Е.Д., Столяр, А.А., Полякова, М.Н., Вербец, А.М. «Теории и технологии математического развития детей дошкольного возраста [Текст] :- М.: издательство «Детство-пресс» Санкт-Петербург.2008г.-384с.
10. Научно-педагогическая библиотека [Электронный ресурс].-Режим доступа: <http://www.library.altspu.ru/>

11. Педагогическая библиотека [Электронный ресурс].-Режим доступа: <http://pedlib.ru/>
12. План конспект сюжетно-ролевой игры «Кафе» [Электронный ресурс]. - Режим доступа:<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/>
13. Развитие игрового опыта детей старшего дошкольного возраста в режиссёрской игре [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://infourok.ru/razvitie-igrovogo-opita-detey>
14. Режиссёрские игры [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://present5.com/rezhisserskaya-igra-rezhisserskie-igry-raznovidnost-tvorcheskoj/>
15. Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»
<http://doshkolnik.ru/musika/1736.html>
16. Сюжетно-ролевая игра «Театр» в старшем дошкольном возрасте [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijsad/syuzhetno-rolevaja-igra>
17. «От рождения до школы» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://firo.ranepa.ru>
18. Сюжетно – ролевая игра с математическим содержанием [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://vscolu.ru/articles/>
- 19.Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст]: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г., №1155 / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва: 2013г.









