

Приложение 1

Карта наблюдений за коммуникативной деятельностью детей старшего дошкольного возраста

Дети	Ребенок 1					Ребенок 2...					Ср.значение
	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	
<b>Показатели</b>											
Проявляет желание общения со сверстниками											
Проявляет желание общения со взрослыми											
Сопровождает речью игровые и бытовые действия											
В речи присутствует эмоциональность и интонациональность выразительности речи											
Говорит четко и понятно											
Умеет договариваться и уступать											
Задаёт вопросы с целью получения ответа											
Умеет выслушать другого											
Умеет вести простой диалог со взрослыми и сверстниками											
Самостоятельно высказывает свою точку зрения и свое мнение											
Соотносит свои желания, стремления с интересами других											
Умеет принимать помощь											
Умеет оказывать помощь											
Использует в речи вежливые слова											
Спокойно реагирует в конфликтных ситуациях											
Умеет разрешать спорные и конфликтные ситуации											
Возникают ситуации общения со сверстниками											
Возникают ситуации общения со взрослыми											
<b>Среднее значение</b>											

### Картотека игр, на формирование коммуникативных умений у старших дошкольников.

#### 1. Клеевой ручеёк

Цель: развить **умение** действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

#### 2. Слепец и поводырь

Цель: развить **умение доверять**, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

### 3.. Вежливые слова

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (*спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны*); извинения (*извините, простите, жаль, сожалею*); прощания (*до свидания, до встречи, спокойной ночи*).

### 4. Подарок на всех

Цель: развить **умение дружить**, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик- Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

### 5.. Волшебный букет цветов

Цель: Учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

Оборудование: Зеленая ткань или **картон**, вырезанные лепесточки для каждого ребенка.

Воспитатель (*показывает на лежащий на полу кусок ткани*). Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку?

Дети. Грустное, печальное, скучное.

Воспитатель. Как вы думаете, чего на ней не хватает?

Дети. Цветов.

Воспитатель. Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? Давайте поиграем в «Комплименты».

Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

Воспитатель. Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?

Дети. Веселое, счастливое.

Воспитатель таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.

6. Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся

Цель: развить **умения** выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки.

Воспитатель даёт задания:

- Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, **постарайтесь** получше узнать своего соседа, опустите руки;
- снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;
- ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

7. Коврик примирения

Цель: Развивать **коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.**

Придя с прогулки, воспитатель сообщает детям, что два мальчика сегодня поссорились на улице. Приглашает противников присесть друг против друга на «*Коврик примирения*», чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении «*Как поделить игрушку*».

#### 8. Закорючка

Цель: Развивать уважение в общении. Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т. д. В конце определяют победителя игры.

#### 9. Пойми меня

Цель: развить **умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.**

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (*экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой*) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на **старт**. 5,4,3,2! – **старт!** (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный **комментатор**).

#### 10. Лебедь, рак и щука

Цель: развить внимание ребенка, улучшить координацию его движений, улучшить **коммуникативные способности** общения в паре, привить «*чувство партнера*».

В игре могут принимать участие двое. Дети, располагаясь спиной к спине, соединившись руками в локтевых суставах должны достать по сигналу

ведущего, причем перед каждым стоит дополнительная задача – перетянуть соперника на свою сторону. Воспитатель смотрит чтобы дети не нанесли себе травмы.

#### 11. Расследование

Цель: развитие процессов внимания, памяти, наблюдательности. Развивает она также и аналитические способности ребенка, ну и, конечно же, **коммуникативные навыки**.

Для игры все участники закрывают глаза, ведущий выбирает одного из детей и ставит его за чуть прозрачную занавеску. Затем все дети открывают по команде глаза, и ведущий объявляет, что они должны понять, кто стоит за занавеской (*фактически, кого среди них не хватает*). Вспомнив этого ребенка, дети должны вспомнить как можно больше деталей, связанных с ним – цвет глаз, одежду, дать как можно более точный портрет отсутствующего. Когда предположения закончатся, ребенок выходит из-за занавески, все могут увидеть и сравнивать, насколько точным было их описание.

#### 12. Веселая сороконожка

Цель: развивать как **коммуникативные способности**, так и процессы наблюдательности, внимания.

Не забудьте включить детям веселую музыку!

В игру участвует, как минимум, шестеро детей – чем больше, тем лучше. Участники должны стоять друг за другом, положив руки на плечи ребенка впереди. Первый игрок, соответственно, оказывается ведущим, он направляет движение сороконожки. Взрослый регулирует движение сороконожки при помощи ритма и темпа музыки. Если дети успешно справились с этим этапом задания, его можно усложнить, попросив ребят усложнить свое движение разными замысловатыми движениями.

#### 13. Каравай

Дети становятся в круг. Один (*самый смелый*) ребенок становится в центр круга. Дети начинают движение вправо по кругу со словами: «Как на

Настины именины испекли мы каравай, вот такой ширины (растягивают круг в ширину, вот такой вышины (поднимают руки вверх, вот такой ужины (*подходят к центру*)). Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!» Настя говорит: «*Я люблю, конечно, всех, но Алину больше всех*». Алина становится в центр круга, и дети танцуют в паре. Дети в кругу тоже выполняют танцевальные движения. Игра повторяется.

#### 14. Испорченный телефон

Дети по цепочке передают на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний должен назвать это слово вслух. Затем ребята выясняют, какое слово должны были передать, где "телефон" испортился.

#### 15. Вышли мыши как-то раз

Цель: для развития интонационной стороны речи (*темп, громкость*).

Ритмическая игра с высокой степенью эмоционального заражения. Облегчает включение в деятельность.

Вышли мыши как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз-два, три-четыре,

Мыши дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон –

Убежали мыши вон.

Участники рассказывают стихотворение, сопровождая слова движениями (*топают или хлопают ладонями по коленям поочередно правой и левой рукой*). Со словами «*страшный звон*» можно, например, позвонить в колокольчик. Последняя строка произносится в быстром темпе.

#### 16. Правая и левая

Цель: ритмическая игра на подражание и освоение схемы тела.

Правая и левая водят поезда.

Правая и левая строят города.

Правая и левая могут шить и штопать.

Правая и левая могут громко хлопать.

Ночь стоит над городом,  
Руки так устали,  
Правая и левая спят на одеяле.

Рассказывая стихотворение, участники сопровождают его соответствующими движениями: показывают поочередно правую и левую руки и подражают тем действиям, о которых говорится.

17. Дождь идет - Ритмическая игра на подражание.

Дождь идет, а мы бежим –  
В домик спрятаться спешим.  
Будет дождь стучать в окно –  
Мы не пустим все равно.

Участники рассказывают стихотворение и выполняют соответствующие движения: хлопают руками, топают ногами, делают «крышу», соединяя руки над головой, стучат указательным пальцем по коленке, мотают головой.

18. У оленя дом большой

Ритмическая игра на подражание. Позволяет работать над темпом.

У оленя дом большой,  
Он глядит в свое окно.  
Заяц по лесу бежит,  
В дверь к нему стучит:  
«Тук, тук, дверь открой!  
Там в лесу охотник злой!»  
«Зайка, зайка, забегай,  
Лапу мне давай!»

Рассказывая стихотворение, участники сопровождают его соответствующими движениями.

Вариант: можно рассказывать и показывать стихотворение несколько раз подряд, постепенно, от раза к разу увеличивая темп.

19. Речевая игра “Огуречик”



“Жил-был на свете огуречик. Однажды почтальон Печкин принёс ему телеграмму и прочитал:

Огуречик, огуречик,

Приходи на тот конечик.

Там мышка живёт

Тебя в гости очень ждёт. .

Взял огуречик телеграмму, еще раз прочитал, задумался, вышел на улицу, а там дерево тихо так шелестит:

Огуречик, огуречик не ходи на тот конечик

Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет.

Тут и птенчик из гнезда пропищал...

Медведь из берлоги прорычал...

Сорока-белобока протараторила...

Улитка медленно-медленно произнесла...

А тут разбойники вышли на большую дорогу и громко закричали...

20. Змея

Дети становятся в разных местах комнаты. Ведущий начинает ходить и приговаривать: «*Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?*» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

## Картотека сюжетно – ролевых игр

### «МЧС» - спасатели

Задачи: Познакомить детей с трудной и почетной профессией спасателя, научить в случае необходимости действовать четко и слаженно.

Игровые действия: организовать спасательную экспедицию для оказания помощи пострадавшим; обогащать опыт детей – на месте «работы спасателей» приходится строить новые дома для жителей, спасать животных из-под завалов, тушить загоревшие здания, оказывать медицинскую помощь, кормить; даже показывать концерт для «пострадавших».

Поступил сигнал SOS; сообщение по телевизору; письмо из выловленной бутылки в море. Перед детьми ставится проблемная ситуация: больше не кому спасти людей и животных с далекого острова после пожара, землетрясения, извержения вулкана, наводнения и т.п.

1. Определение места нахождения острова на карте.
2. Определение пути до острова и вида транспорта, на котором можно добраться до нужного места.
3. Распределение ролей: спасатели, пожарные, врачи, строители, капитан, матросы и т.д.
4. Постройка «корабля» («самолета» и т.д.)
5. Сбор необходимых вещей.
6. Путь до острова.
7. Спасательные мероприятия:
  - моряки ремонтируют «корабль»;
  - пожарные тушат загоревшиеся здания; спасатели расчищают завалы;
  - строители строят новые дома;
  - врачи оказывают медицинскую помощь.
8. Возвращение домой.

Игровой материал: - крупный строительный материал; костюмы (капитанская фуражка, воротники для матросов, экипировка для пожарных,

белые шапочки для врачей, медицинские сумки); оборудование для больницы; продукты; одеяла; предметы-заменители.

### **«Больница»**

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

### **«Скорая помощь»**

Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые действия: Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

Игровой материал: телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

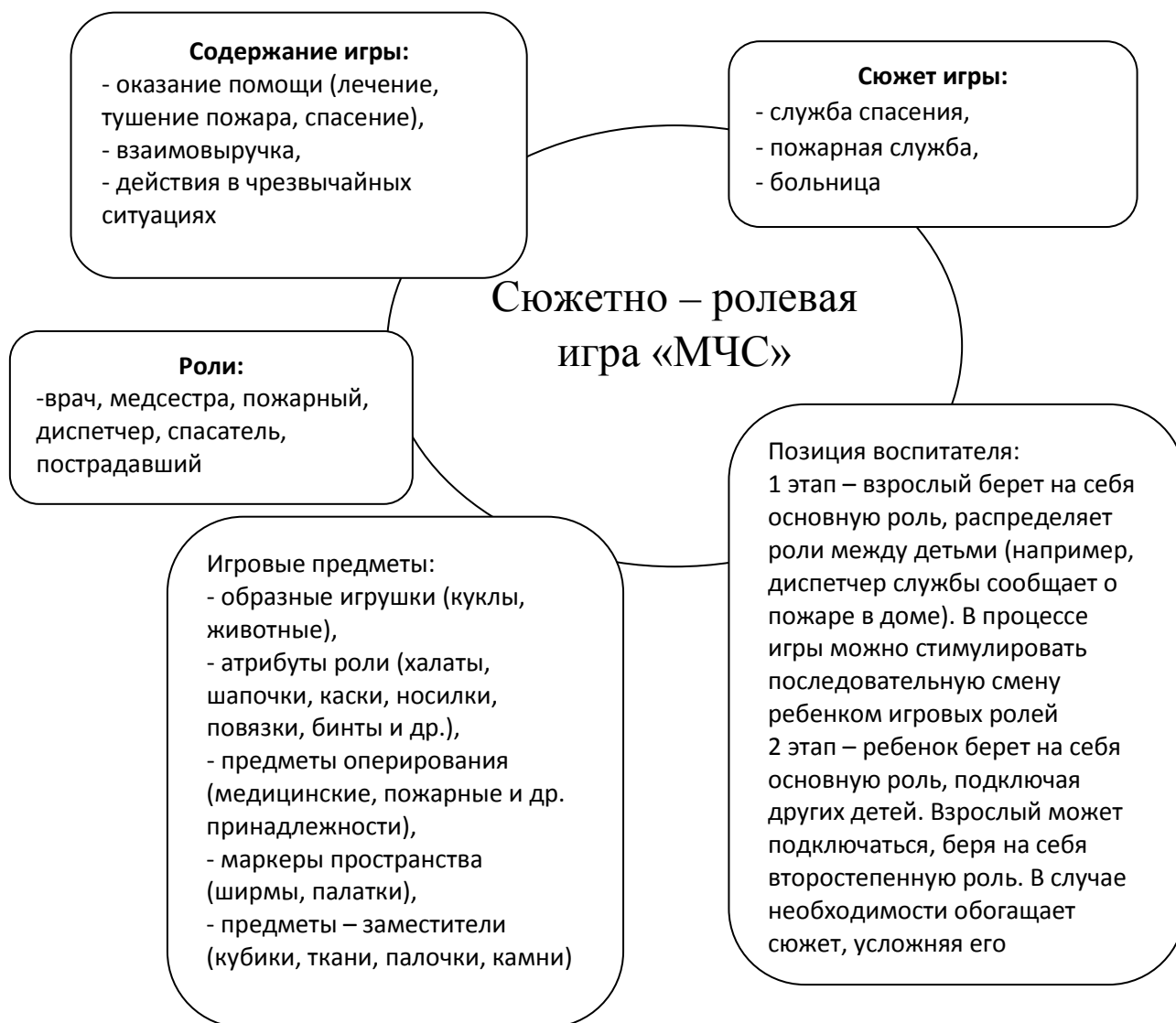
### **«Мы - пожарные»**

Цель: формировать умение развивать сюжет на основе знаний по ПДД; согласовывать свои действия с действиями партнёров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения. Согласовывать и прогнозировать ролевые действия и поведение в соответствии с сюжетом игры.

Игровые действия: пострадавший звонит по телефону 01 и вызывает пожарную службу: называет ФИО, сообщает адрес, или место возгорания. Диспетчер принимает звонок, звучит пожарная тревога, пожарная машина выезжает на место пожара. Тушение пожара, спасение пострадавших, вынос мебели, эвакуация людей.

Игровой материал: набор пожарных машин, шлёмы для пожарных, вёдра, лопаты, предметы заместители – шнуры, скакалки, шведская лестница, спортивный канат, спортивные маты, набор игрушек «Мы – пожарные», магнитофон (аудиозапись «пожарной мигалки»).

**Структурные элементы сюжетно – ролевой игры  
«Аварийно – спасательные формирования МЧС»**



## **Консультация для родителей**

### **«Домашний игровой уголок дошкольника»**

Игровой уголок – это личное пространство ребенка, где он имеет возможность свободно действовать. Как его устроить, чтобы ребенку было удобно, и он мог полноценно развиваться?

Прежде всего, для игрового уголка понадобится детский стол – простой, незатейливый, с ровной поверхностью, достаточно большой (50х70 см) для свободного размещения настольной игры, бумаги для рисования, конструктора и т.п. Нужны два детских стула, один для ребенка, другой для взрослого, который при необходимости сможет легко присоединиться к ребенку.

Обязательные элементы игрового уголка – открытый низкий стеллаж или этажерка, несколько больших пластиковых или картонных ёмкостей для игрового материала. Необходимо также предусмотреть свободное место на полу, где ребенок сможет расставить игрушечную мебель, возвести постройку из кубиков, оставить все это на некоторое время (без помех для окружающих). Эту «напольную» часть игрового уголка целесообразно обозначить ковриком (примерно 70х70 см). Оформленный таким образом игровой уголок занимает немного места и при этом позволяет сконцентрировать материал для детских занятий.

Есть несколько типичных ошибок в отношении родителей к личному пространству ребенка. Первая – отрицание необходимости такового по принципу: «Он везде может играть, мы ему не запрещаем». Вроде бы это хорошо, но в какие-то моменты жизни присутствие ребенка «везде» становится неудобным для взрослых, которым надоедает наткнуться на разбросанные повсюду игрушки. Не оставляйте детский стол-трансформер, предназначенный для кормления ребенка раннего возраста. От такого столика следует избавиться по достижении ребенком двух лет.

Слишком рано ребенку отдавать настоящий письменный стол, по принципу: «Он уже есть, зачем что-то еще, ведь к школе все равно понадобится». Следуя такой логике «на вырост», родители не отдают себе отчета, что из-за неприспособленности этой вещи к детским занятиям, она также оказывается нефункциональной, а в лучшем случае эквивалентом полки, на которую складывают игрушки. Письменный стол, как и школьный ранец, - это знак перехода ребенка новую социальную позицию школьника.

Итак, пространство игрового уголка обозначено. Чем его наполнить? Подойдем к вопросу практически. Начнем со стержневых материалов – необходимого минимума, который составит его основу.

Для сюжетной игры это средних размеров кукла и мягкая игрушка. Непременный приклад к этим персонажам – игрушечная посуда, соразмерные куклам кровать, кухонная плита, складная кукольная коляска (для девочки), грузовик (для мальчика).

Для конструирования понадобится большой строительный набор из дерева (с деталями, различающимися по форме, величине, цвету). Это универсальный материал (к тому же очень прочный), который ничто не может заменить и который пригодится ребенку вплоть до школы. Для рисования и лепки необходимы пластилин, стопка бумаги, цветные и простые карандаши, коробка гуашевых красок, толстая и тонкая кисти. Дополним уголок несколькими настольными играми, стимулирующими исследовательскую деятельность: мозаикой, детским лото с картинками, складными кубиками. На стеллаже отведем место для детских книг (слушание книг и рассматривание иллюстраций дает мощный импульс развитию ребенка). Чтобы игровой материал стимулировал дальнейшее развитие ребенка, необходимо пополнить игровой уголок материалами, также имеющими универсальное значение.

Для сюжетной игры это настольные макеты: кукольный дом (для девочки), крепость (для мальчика) с прикладом в виде разнообразных транспортных средств, мелких человечков и животных, наборов солдатиков и роботов,

которые будут «населять» эти макеты и позволят ребенку выстроить целый игровой мир. Эти игрушки открывают неисчерпаемые возможности для творческой игры. Для конструирования необходимо обзавестись кнопочным конструктором типа «Лего» (сооружения из него пригодятся ребенку и для «игрового мира»). Мозаика, пластилин, бумага и карандаши не теряют своей универсальной развивающей ценности, но чтобы ребенок открыл новые возможности этих материалов, необходимо дополнить их раскрасками, альбомами с образцами поделок, орнаментов, рисунков, стимулирующих ребенка к копированию образцов и к собственному творчеству. Как же быть, когда накапливается слишком много ненужного? Время от времени стоит вместе с ребенком заняться расчисткой игрового уголка. Однако надо иметь в виду, что дети – большие собственники и с неохотой расстаются даже с не особенно любимыми игрушками. Поэтому к расчистке следует относиться деликатно.

Все эти рекомендации годятся для любого игрового уголка, независимо от того, встраивается ли он в общую комнату или размещается в отдельной «детской». Если у ребенка есть своя комната, можно дополнить игровой уголок материалами и оборудованием для развития двигательной активности: набором кеглей, скакалкой, мячами разных размеров, небольшим спортивным комплексом. Главное, надо помнить, что игровой уголок – личное пространство ребенка, которым он владеет полностью. Это пространство его свободы, его самореализации. Возможность управления своими вещами способствует формированию у ребенка волевого усилия, самостоятельности и ответственности.



### **Консультация для родителей «Сюжетно-ролевые игры дома»**

Ребенок старшего возраста уже вполне самостоятелен, результативен, автономен. Он способен осознанно относиться к выбору дела, к оценке его результатов, к пониманию своих перспектив, а главное он умеет и готов работать в команде. И тем не менее, несмотря на все достижения, пятилетний ребёнок остаётся дошкольником; по-прежнему все его интересы и потребности лежат в сфере игры. Все важнейшие новообразования этого периода и произвольность поведения, и все психические процессы, и воображение, и умение общаться - зарождаются и первоначально развиваются в ведущей деятельности дошкольного возраста - сюжетно-ролевая игра. В условиях игры он лучше сосредоточивается, больше запоминает. Играя с детьми, он отстаивает свою точку зрения, разрешает конфликты, строит и реализует свои планы. Иными словами, учится умению общаться. Позитивное влияние сюжетно-ролевых игр на формирование личности ребенка давно доказано, и не оспаривается уже много лет. И если для дошкольного психолога сюжетно-ролевые игры – это своего рода таблица умножения, то для родителей - это что-то познающееся только интуитивно.

Задумайтесь, с помощью чего можно определить мировосприятие ребенка, его отношение к родителям и близким, а также воспитывать и обучать его? Ответ: сюжетно-ролевая игра. По сути, это большинство существующих игр с ребенком: строите космический корабль для спасателя галактики; убегаете от Бармалея; лечите плюшевого мишку – все это сюжетно-ролевые игры. Для дошкольника они - необходимый и очень важный этап в развитии. Ребенок создает игру на основе эпизодов из жизни и собственной фантазии, поэтому в ней переплетаются реальность и вымысел. Сюжетно - ролевая игра, особенно если она разыгрывается несколькими детьми, полезна для социализации. В ней ребенок готовит себя к самым разным ситуациям, которые вскоре появятся в период школьной жизни. В

дошкольном возрасте у ребенка только одна возможность побыть взрослым - в сюжетно - ролевой игре.

С помощью сюжетно - ролевой игры ребенок познает мир человеческих отношений и то, как он их познает, зависит от родителей в целом. И особенную роль играет в этом отец, способный стать полноценным участником игры, умеющий передавать свой житейский опыт и воспитывать нравственность в простой форме. Уверены все они вам в тот или иной момент встречались, но вы возможно почему-то про них забыли. Ведь исторически ролевые игры были самыми первыми играми! Они появились, вероятно, еще в древнем мире, из-за необходимости общения и понимая детьми взрослых.

На вопрос, сколько времени играть с ребенком в сюжетно-ролевые игры, любой психолог ответит: «столько, сколько ему необходимо». Не стоит думать, что над вами издеваются, психолог прав: каждый ребенок индивидуальность. Не существует готовых положений о том, сколько, в какое время, до или после еды играть с ребенком. Однако, как правило, нетрудно понять в какой момент ребенок переиграл, а когда не доиграл и, исходя из этого, уже делать вывод: стоит изменять ситуацию, или нет.

Самое очевидное влияние взрослого на ролевую игру это старт самой игры, показать, как и во что можно играть. Учитывая, что ребенок одинаково копирует хорошее и плохое, то, давая направление его сюжетно-ролевой игре, взрослый получает в руки мощный инструмент влияния на будущие склонности ребёнка, играя, можно воспитывать малыша. Для того чтобы правильно организовать ролевую игру надо помнить три простых правила. Во-первых, игра не должна строиться на принуждении, это свободное проявление воли ребенка. Во-вторых, игра - это творческий процесс, не стоит загонять ребенка в какие бы то ни было жёсткие рамки. В-третьих, старайтесь, что бы игра менялась и имела свое развитие, но при этом не стоит чрезмерно бояться повторов: если ребенок, «ставший поваром», второй день жарит блины – не страшно, он просто запоминает и тренирует полученный

навык. Поощряйте это. Умение начать игру также важно, как и умение прекратить, или перевести ее в другое русло. Если вы замечаете, что ребенок уже несколько недель играет в одну и ту же ролевую игру, например, в больницу, при этом игра не имеет развития, и он прокручивает одни и те же сюжеты - плюшевый мишка получает слишком много лекарства - пора вмешиваться. Для начала необходимо помочь развить игру, изменить игровую ситуацию, добавить новых героев, например. Превратитесь, скажем, в главного врача и отправьте ребенка-врача на помощь больному в другую страну. Покажите, где она находится на карте, помогите построить корабль или машину... вот так постепенно вы вовлечете ребенка в новую ситуацию. А потом тихонечко отходите и дайте ему самому развивать игру. Постоянное присутствие взрослого, когда ребенок охотится за пиратами вовсе не обязательно. Ребенок должен учиться развивать свою фантазию и логическое мышление самостоятельно. Взрослый – это наблюдатель, который способен изменить или исправить ситуацию. Взрослый – это могущественный, но второстепенный герой ролевых игр по сравнению с ребенком, который непременно - главный герой. Также вмешиваться взрослому разумно, если игра становится слишком жестокой и злой, герои превращаются в злодеев. Но не торопитесь бежать к своему «монстру» и останавливать игру! Вспомните, хорошо ли вы ему объяснили понятия добра и зла, хорошего и плохого? Может, стоит повторить урок, чтобы в следующей игре малыш не столкнулся со «сладостью запретного плода»? Ведь все эти понятия – не самое простое из того, что должен понимать дошкольник. Еще приглядитесь внимательней, в каких героев он превратился: может быть, это «чудище» вовсе не злое? В современных мультфильмах внешний образ и даже имена обманчивы. Поэтому старайтесь контролировать литературу и зрелища, которые получает ваш ребёнок. И если уж он «прилип» к какому-нибудь сомнительному мультику, посмотрите его вместе с малышом. Ваши отрывочные замечания по поводу поведения героев, будьте уверены, запомнятся. Если очевидно, что ребенок сознательно играет в жестокую и

злую игру, дайте ему выговориться, может это – скопившаяся агрессия и ей необходим выход. Подумайте над её природой. Затем заинтересуйте ребенка новой интересной игрой. Может в ней плохие герои превратятся в хороших, а может, появятся хорошие герои, которые будут привлекательней плохих? Решать вам. По тому, как и во что играет дошкольник можно поверхностно судить о его развитии, а также не требовать от него слишком многого в игре. В 5-7 лет он может развертывать в игре разнообразные последовательные события, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслам 2-3 партнеров, реализовать сюжетные события через ролевые взаимоотношения и предметные действия.

Через ролевую игру ребенка можно знакомить с различными профессиями, особенно, если их представителем является кто-то из родителей. Классические примеры: игра в пожарных, врачей, милиционеров и прочее. Сюжетно-ролевую игру можно провести даже в самом ограниченном пространстве (например, в автомобиле, во время длинного путешествия).

С помощью исторических игр, например, в рыцарей, принцесс, и прочее, можно познакомить ребенка с другим миром, сформировать в нем вечные нравственные идеалы.

Также очень важно помогать или хотя бы не препятствовать строительству домика для ребенка – под столом, накрытым тканью, из стульев – вариантов масса. Даже взрослым необходимо пространство для уединения, где можно чувствовать себя защищенным, дошкольнику же особенно это важно. Это место, которое он может осознавать, как «свое», чего он ощутить не может, даже в собственной комнате.

Сюжетно-ролевые игры могут помочь справиться с разными детскими страхами или неприятием чего-либо. Стоит только внимательно понаблюдать за тем, как именно играет ребёнок: что он говорит от имени воспитательницы, няни, других детей. Таким образом вы обязательно

узнаете, что же больше всего беспокоит малыша - тревожащая ситуация в игре обязательно проявится.

Попробуем обобщить и резюмировать все вышеизложенное в качестве коротких рекомендаций:

- старайтесь постепенно усложнять игры, чтобы ребенок развивался.
- создайте домашнюю систему игр с ребенком. В одни игры играет папа, в другие мама, в какие-то бабушки, дедушки, а в некоторые рекомендуется играть всей семьей.

Наверняка, у каждого из вас дома столько игрушек, что пора открывать свой магазин игрушек. Все игрушки можно использовать в сюжетно-ролевых играх. Но игрушки стоят денег, и порой не маленьких, скажите вы. Поэтому необходимо соблюдать следующее правило:

игрушки надо выбирать, а не собирать! Естественно, вы не сможете не купить своему ребёнку какие-то игрушки. Но при желании все игрушки можно сделать своими руками и выглядеть для ребёнка они будут не менее красивыми и ценными, чем купленные в магазине. Включайте свою фантазию - и у вас всё получится. Во-первых, папа из обрезков дерева может изготовить великолепную кукольную мебель, смастерить машинку, во-вторых, мама может пошить из остатков пряжи или ткани великолепную куклу и одежду для неё, в-третьих, лото и головоломки можно вырезать самим из газет и журналов. С одной стороны, это экономия бюджета, а с другой - хорошая возможность сплочения семьи. Хотелось бы остановиться ещё на одном моменте - выборе игрушек.

Если вы хотите купить своему ребёнку новую игрушку, руководствуйтесь 4-мя правилами. Игрушка должна быть:

- Безопасной (просмотрите качество изготовления, материал из которого она сделана),
- Эстетичной на вид,
- Соответствовать возрасту,
- Многофункциональной (чем больше действий ребёнок сможет выполнить с

игрушкой, тем лучше; естественно это не касается погремушек для малышей).

В заключении необходимо напомнить вам, дорогие родители, что никакая, даже самая лучшая игрушка, не может заменить живого общения с любимыми папой и мамой!

Играйте со своими детьми, ведь от этого вы только выигрываете.

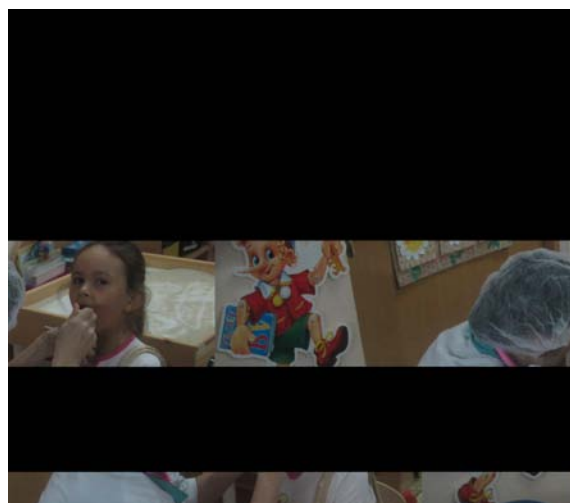
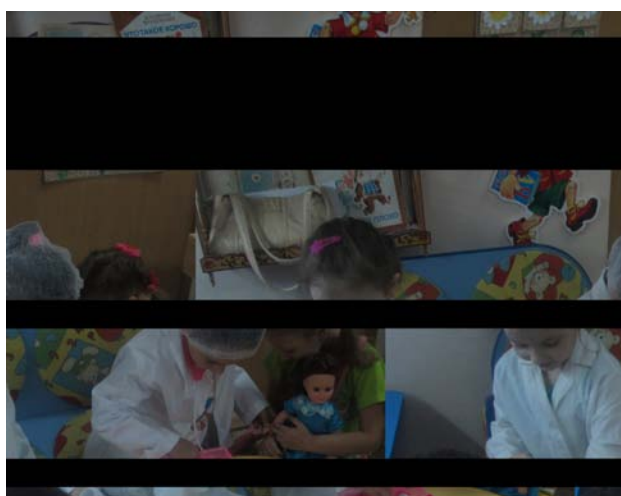
## Фотоприложение



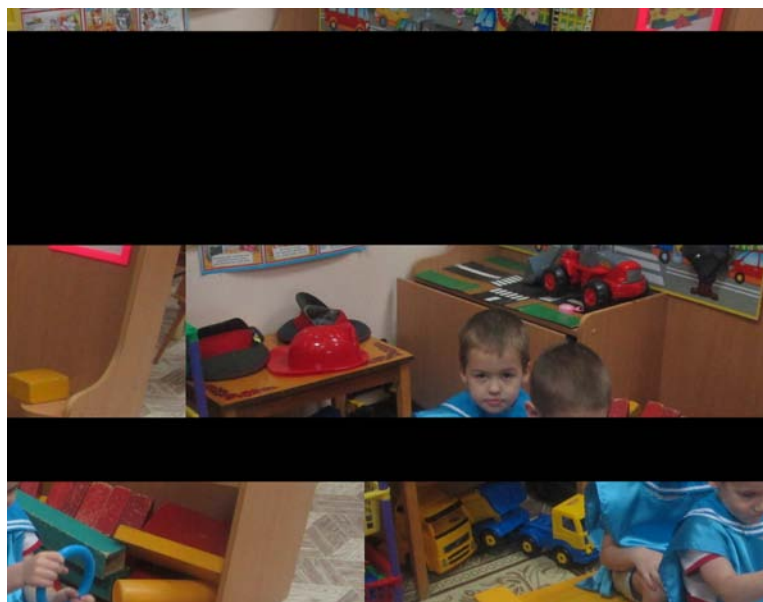
Спасатели спешат на помощь



Пожарный расчет на тушении пожар



Врачи экстренной медицинской службы осматривают пострадавших детей



Команда МЧС обследует морское побережье



Воспитатель в роли активного участника пожаротушения





Обогащение представлений детей об окружающей природе  
через чтение энциклопедии «Все обо всем»



Художественно-продуктивная деятельность  
«Пожарная машина спешит на пожар»



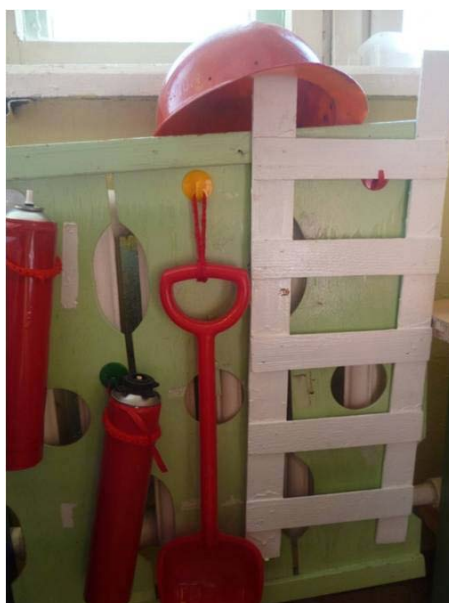
С целью развития интереса к истории русского флота посещение музея знаменитого адмирала, земляка Ф.Ушакова



Экскурсия в ПЧ-20 с целью ознакомления с профессией пожарного



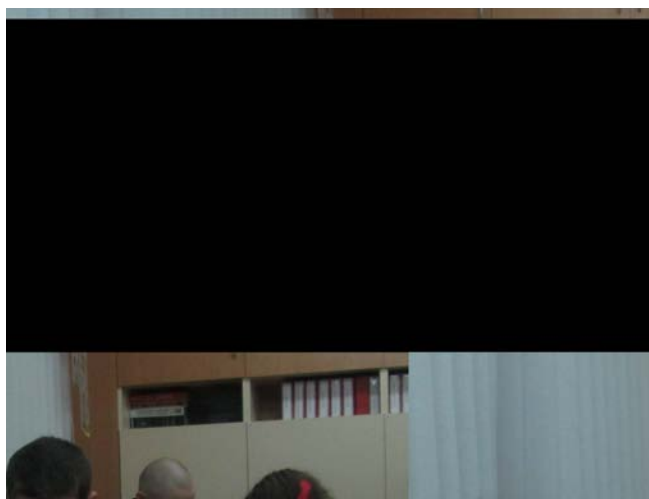
Встреча с интересными людьми



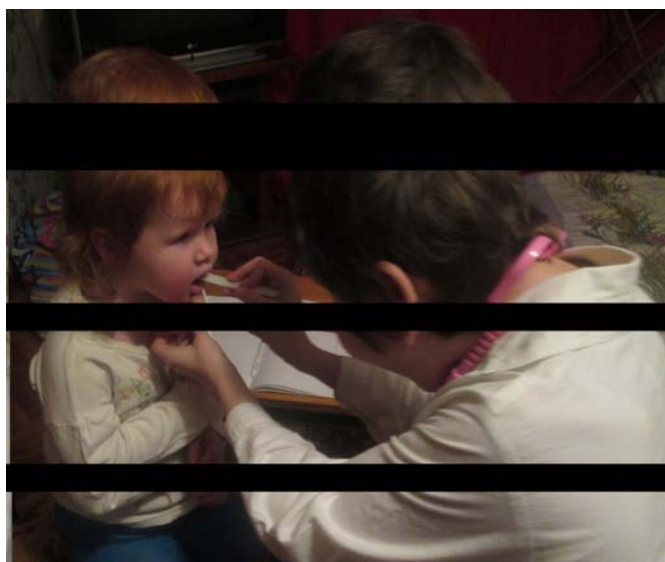
Мини-центр пожарной безопасности в старшей группе



Атрибутика для моделирования игровых ситуаций



Творческая гостиная «Наши защитники»



Игры детей дома