**Конспект сюжетно - ролевой игры**

**«Морское путешествие»**

**Воспитатель: А.А.Идрисова**

**Самоанализ проведения сюжетно-ролевой игры**

**«Морское путешествие»**

Я, А.А.Идрисова,показала сюжетно-ролевую игру с целью формирования у детей умение комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет, налаживания и регулирования контактов в совместной игре.

*Что удалось провести хорошо*: тема строительства детям очень понравилась. Накануне мы сыграли с детьми в игру «Кораблестроители», освоив навыки конструирования из модулей. Поэтому строительство корабля для путешествия заняло совсем немного времени.

Чтобы сориентировать ребят относительно размеров судна, я заранее проинформировала их, что мы все вместе на этом корабле отправимся в путешествие. То есть строим корабль не ради строительства, а ради морского путешествия. В итоге дети достаточно быстро определились с параметрами корабля.

Для создания интереса к игре я показала детям картинки с изображением парохода; уточнила представление детей о том, как причаливают теплоходы, где пассажиры покупают билеты; рассказала о труде людей, которые на нем работают (капитан, помощник капитана, рулевой, матросы, повар, врач). Мы рассмотрели на картинках каюты, капитанский мостик, рубку рулевого, штурвал, спасательные круги.

Когда постройка была завершена, дети самостоятельно выбрали и согласовали между собой роли капитана, радиста, боцмана, матроса, кока, врача, официантов. У каждого ребенка были свои роли, которые они играли по ходу сюжета.

Для поддержания интереса в ходе игры мы с детьми создавали воображаемые ситуации, вносили дополнительные атрибуты, костюмы, строительный и игровой материал (бинокль, рупор, штурвал, матросские бескозырки, мачты на корабле с флажками, бинокли, свисток для боцмана, наушники, рация, инструменты для врача, посуда, колпак, халат для кока), использовали отдельные детали морской формы для капитана, матросов, рулевого, символизирующих данную форму.

Я участвовала во второстепенных ролях, показывала новые игровые действия, помогала развивать сюжет, если он зашел в тупик, вводила новые игровые ситуации. В ходе игры использовала вопросы, напоминания, предупреждение. Использовала приемы формирования взаимоотношений в игре: напоминала о правилах игры, поощряла вежливость, взаимопомощь, отмечала детей, соблюдающих правила культуры при общении друг с другом.

По окончанию игры мы с ребятами подвели итоги игры, постарались оценить свои собственные действия и действия других участников.

*Трудности в организации и проведении игры:* в ходе игры моей задачей было направить активную энергию ребят в полезное русло, поскольку среди них есть очень активные дети и достаточно пассивные. Активные дети пытались взять на себя и другие роли, советовать, подгонять тех, кому нужно время на раскачку. Поэтому им я давала дополнительные задания. Медлительные и застенчивые дети поначалу стеснялись и играли однотипно, но в процессе игры смогли увлечься.

**Сюжетно-ролевая игра «Морское путешествие»**

**Цель:** формировать у детей умение комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет, налаживать и регулировать контакты в совместной игре.

**Программное содержание.**

***Образовательные задачи:***

расширение представлений об окружающем мире через ознакомление с морскими понятиями, представление о «круизе», «лайнере», морских профессиях.

Закрепление знаний о морских путешествиях, растительном и животном мире морей, о правилах поведения за столом и в общественных местах.

Формировать умение творчески развивать сюжет, объединять несколько сюжетов одним содержанием, используя накопленный личный опыт.

***Развивающие задачи:***

Развивать память, воображение, творческие способности, интерес и желание познавать новое.

Развивать активное речевое общение и ролевое взаимодействие, расширять и обогащать словесный запас, связную монологическую и диалогическую речь.

Развивать умение принимать разные социальные роли и действовать в соответствии с общим игровым замыслом.

Развивать инициативу, организаторские способности, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов; развивать умение самостоятельно готовить обстановку для игры: подбирать предметы, атрибуты, выбирать удобное место, использовать строительный материал для постройки корабля.

***Воспитательные задачи:***

Формировать навыки положительного взаимоотношения в процессе игры; воспитывать культуру поведения.

***Предварительная работа:***

Рассматривание фотографий, иллюстраций, картинок с изображением различных кораблей.

Чтение «Родной человек» В. Коржиков, «Акула» Л. Н. Толстой. Чтение глав из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Пароход», «Пристань», «На пароходе есть столовая» и др.), С. Козлова «В порту»; В. Сутееева «Кораблик»; В. Маяковского «Это книжечка моя про моря и про маяк», «Кем быть?».

Просмотр мультипликационных фильмов «Приключения капитана Врунгеля», «Стёпа-моряк», «Каникулы Бонифация». Беседа после просмотра мультфильмов.

Конструирование кораблей из разных строительных материалов и из бумаги.

Сочинение рассказов на тему: «А если бы я отправился в путешествие».

Беседы об обязанностях капитана, матросов, о классификации кораблей (грузовые, пассажирские, военные и т.д.)

Изготовление атрибутов для игры.

Проведение краткосрочных игр «Больница», «Строим корабль».
Знакомство с компасом.

Знакомство с морской терминологией «поднять якорь», «полный вперёд».

Дидактические игры: «Найди лишнее», «Обитатели морей».

***Оборудование:***

Модули для построения корабля, семь разноцветных (согласно цветам радуги) флажков, бескозырки, бинокль, якорь, мелкие игрушки из киндер-сюрпризов, тазик, разрезная картинка с веселым человечком, карта сокровищ, карточки с изображением построек, кошельки, деньги, билеты, компьютер, звукозаписи, игрушечные овощи и фрукты.

***Место проведения***: игровая комната.

***Ход игры:***

*Воспитатель незаметно включает диск с песней «Капитан улыбнитесь» и предлагает детям сказать, о ком и о чем поется в этой песенке.*

***Воспитател.*** Ребята, мы отправляемся в морское путешествие - круиз! А на чём мы поплывём?

*Дети предлагают разные варианты. Выбираем корабль.*

***Воспитатель.*** Ребята, а как вы думаете, в какой день недели лучше путешествовать? Почему? А как называется сегодня день недели? *(Ответы детей*). Не будем откладывать наше плавание! Путешествовать отправляемся сегодня!
***Воспитатель.*** Давайте подумаем куда мы поплывем? *(Ответы детей*). Предлагаю детям семь разноцветных (согласно цветам радуги) флажков, на одной стороне каждого флажка написана буква). Ребята, если вы разложите флажки по цвету в таком порядке как у радуги, то вы узнаете, куда мы отправимся в круиз.

*Дети выполняют задание и читают слово «острова».*

***Воспитатель.*** Да, на острова! Для путешествия нам нужно приобрести путевки. Давайте выберем агента для работы в туристическом агентстве, курьера для приобретения путёвок, продавца супермаркета, завхоза для закупки необходимых товаров на время путешествия.

Муса будет агентом туристического бюро. Аза - курьером для приобретения путевок, Раяна- продавцом супермаркета. Завхозом выбираем Ислама. Перед путешествием врач должен осмотреть команду. Врачом будет Залина. Предлагаю всем занять свои места. Врач осмотрите команду. Ну что ж команда здорова. Приступаем к строительству корабля.

***Воспитатель*.** Для строительства лайнера надо обратиться к услугам инженера-строителя. Он предложит нам свой проект, и мы начнем строительство корабля по схеме.

*Корабль строится из модулей. Строительство сопровождается веселой музыкой.*

***Воспитатель****.* У нас всё готово к путешествию: приобретены путевки, закуплен товар, а главное – построен корабль! Но, чтобы отправиться в путешествие, нам нужна команда. А кто на корабле самый главный? *(Капитан).*

Какими качествами должен обладать капитан? *(смелость, находчивость, героизм, дружелюбие, трудолюбие и т. д.)*

Кто является помощником капитана? *(штурман)*. Он выполняет команды капитана, управляет кораблем. Я думаю, что штурман обладает такими же качествами, как и капитан. Кто еще есть на корабле? *(матросы, кок, врач).*

Теперь нужно выбрать капитана, штурмана, кока. Остальные дети будут матросы.

*Воспитатель поочередно характеризует каждого члена экипажа, а дети выбирают соответствующую кандидатуру или предлагают свою, обосновав свой выбор. Закрепляются знания о том, что делают на корабле эти люди –*

*их права и обязанности. Воспитатель берет на себя роль диспетчера.*

***Воспитатель.*** Корабль готов к отплытию. Объявляется посадка на корабль.

***Капитан.*** Внимание! Внимание! Занять всем места!

*Все занимают свои места на корабле. Капитан проверяет билеты.* *Капитан отдаёт команду штурману.*

***Капитан.***  Поднять якорь! Задраить люки! Полный вперед!

*Звучит запись шума моря, сигнал корабля. Корабль отходит от пристани.* *Капитан смотрит карту, штурман вращает штурвал.*

***Капитан.*** Мы купили путевки в туристическом агентстве на «Загадочный остров»! Посмотрите, какие у нас необычные билеты.

*Во время пути дети играют со своими билетами. Билеты необычные, с заданиями. С одной стороны билета надо сосчитать количество предметов, а с обратной стороны – найти различия на картинке с изображением двух кораблей.*

***Воспитатель.*** Посмотрите на море, полюбуйтесь его красотой и насладитесь его звуками. Какое море? *(спокойное)*

Море всегда бывает одинаковым?

Может ли у моря меняться настроение?

Когда море спящее, спокойное?

**Динамическая пауза «Как приятно в море плавать»**

Как приятно в море плавать! (*Плавательные движения в стиле брасс*)

Гребем влево, гребем вправо. (*Повороты влево и вправо*)

Вот кораблик впереди. (*Потягивание — руки вперед*)
Сверху чайки — погляди. *(Потягивания — руки вверх)*
Чтобы плыть еще скорей.
Нужно нам грести быстрей.
Мы работаем руками. *(Плавательные движения в стиле кроль)*
Кто угонится за нами?
А теперь пора нам, братцы,
На песочке поваляться.
Мы из моря вылезаем *(Ходьба на месте)*
И на солнце загораем. *(Встать ноги и руки в стороны, голова поднята вверх).*

***Капитан.***  Вижу берег. Мы приближаемся к цели.

***Воспитатель.*** Вот мы и приплыли к острову.

***Капитан.*** Сойти всем на берег.

***Воспитатель.*** На этом острове нет пристани для корабля. Что же делать? Дети, как можно добраться до острова? (*Ответы детей*).

***Капитан.*** Предлагаю добраться до суши с помощью спасательного круга.

*Дети имитируют плавание со спасательным кругом под песню В. Я. Шаинского «Чунга-Чанга» и высаживаются на острове.*

***Воспитатель.*** На этом острове наверняка много птиц, давайте послушаем их пение.

*Звучит запись голосов птиц.*

***Воспитатель.*** Давайте представим, что здесь может расти? (*Ответы детей).*

***Воспитатель.*** Дети, на острове очень жарко, можно разуться, походить по песочку босиком.

*В это время на пол рассыпаются мелкие игрушки из киндер-сюрпризов.*

***Воспитатель.*** Ребята, посмотрите, рассыпались игрушки! Как можно собрать игрушки? *(Ответы детей).* Да, конечно, мы сейчас с вами превратимся в обезьянок и соберём игрушки пальчиками ног.

*Дети собирают игрушки пальчиками ног и складывают их в тазик.*

**Игра****«Передай другому».**

*Цель*:обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

*Правила игры*: На столе стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например, «дом», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «дом красивый».  Картинка передаётся следующему игроку. Другой игрок называет своё словосочетание и передаёт картинку дальше. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

***Воспитатель.***Дети, если этот остров загадочный, наверное, здесь есть сокровища? Где-то здесь должна быть и карта поиска сокровищ. Давайте внимательно осмотрим остров!

*Дети обходят зал в поисках карты. Карта приклеена на стену.*

***Воспитатель****.* Вот и карта! Здесь дается инструкция, что нужно сделать, чтобы найти сокровища. Давайте прочтем!

*Дети читают задания в карте.*

***Задания*:** сделай 20 шагов вперед, перепрыгни через ручеек, повернись лицом к окну, сделай 5 шагов, и ты близок к своей цели.

*Дети каждый по очереди выполняет заданные действия. В указанном месте лежит клад (заранее подготовленный красивый старинный сундук).*

***Воспитатель.*** Ребята, давайте откроем волшебный сундук при помощи волшебного заклинания. Скажем вместе: «Бамбара, чуфара, лорики, ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики»!

*Дети хором повторяют трижды заклинание и открывают сундук.*

*Внутри находятся сувениры от жителей острова – набор бусинок с ракушкой.*

***Воспитатель*.** Ребята, какие заботливые эти веселые человечки! Вы сами сможете сделать из этих бусинок себе или маме браслет, ожерелье, колечко!

***Воспитатель*.** Наше путешествие подходит к концу. Нам пора возвращаться. Давайте закроем глаза и скажем волшебные слова: «Раз, два, три, четыре, пять – мы в детском саду опять!»

*Дети повторяют хором волшебные слова и оказываются снова в садике.*

***Воспитатель*.** Ребята, вам понравилось наше путешествие? Хотели бы вы еще раз отправиться на нашем корабле в плавание?

***Дети*.** Да!

***Воспитатель*.** Давайте обсудим, насколько хорошо каждый из нас справился со своей ролью в игре! Что понравилось в игре больше всего? Что не понравилось? Как отдавал приказы капитан? Как вели себя его подчиненные? Соблюдали ли правила поведения пассажиры? Как выполняли свои роли другие участники игры?

Ребята, как вы оцениваете исполнение своей роли? Что у вас получилось? Что вызвало трудности?

*Подведение итогов игры.*