Сюжетно-ролевая игра для детей старшей группе

«Клуб юных знатоков».

Воспитатель: Баранникова О.Л. первая К.К.

Цель: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Клуб юных знатоков».

Задачи: - развивать и обогащать сюжет игры в «Клуб юных знатоков»;

- развивать творческое воображение, способность совместно развивать игру, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников;

- развивать инициативу, организаторские способности, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов;

- формировать умение договариваться, планировать, обсуждать действия всех играющих. Закреплять знания детей о правилах поведения за столом и в общественных местах;

- формировать умение детей готовить обстановку для игры, подбирать предметы-заместители и атрибуты;

- воспитывать уважительное отношение к людям разных профессий.

Ход игры

Ребята, я предлагаю вам сыграть в игру и приглашаю в клуб юных знатоков.

Кто-нибудь знает кто такие юные знатоки? (Дети, которые любят знания)

Для начала игры распределим всем роли. Кто будет директором клуба (руководить работой клуба)

Кто будет ведущим игры?(ведущий дает задания)

Кто будет кассиром? (он всем раздаст пригласительные билеты в клуб)

(Роли выбирают по считалке).

Выполнять разные задания будут участники игры.

Наши гости будут зрителями игры.

Каждый запомните свои роли, на каком транспорте мы отправимся в клуб? (дети под музыку едут на воображаемом транспорте, воспитатель говорит пристегнуть ремень, включить машину. взять в руки руль, поехали!

Остановка «Клуб юных знатоков» Кассир, директор занимают свои места, ведущий надевает специальный на себя наряд.

Дети получают пригласительные билеты в клуб, директора просят обратить внимание на статуэтку и рассказать о ней.(Мудрая сова-талисман клуба. Кто получает знания, становятся нашими членами клуба.)

На столе –игровое поле(6секторов). У каждого сектора свой конверт с заданием.

Мы рады приветствовать вас, дорогие участники игры и уважаемые зрители!

По очереди крутят стрелку на игровом поле.

Красный сектор «Сюрприз» Чтобы открыть шкатулку, необходимо расшифровать код. Желтый круг обозначает-0,красный квадрат-1.Разгадайте код, вставляя цифры в пустые клетки.

Зеленый сектор «Рассели жителей» Перед вами картинка с необычным домом. В нем живут геометрические фигуры. На каждом этаже расположились разные фигуры. В первом подъезде живут живут фигуры красного цвета, во втором-оранжевые, в третьем-синие. Рассели геометрические фигуры, которые лежат

перед вами.

Фиолетовый сектор «Разминка» Я буду спрашивать, а вы отвечайте на вопросы.

Синий сектор «Лесенка»

Постройте лесенку знаний. От самой длинной до самой короткой полоски.

Оранжевый сектор «Танграм»

Из фигур сложите такую же кошку.

Мы выполнили задания Мудрой совы и заслужили звания участников клуба знатоков. Все получают награждения «Юный знаток».