**СХЕМЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР С СОВРЕМЕННЫМ СОДЕРЖАНИЕМ**

**Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет»**

**1. Игровая среда:** касса, весы; набор продуктов; спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры; чеки, сумки, кошельки, деньги; набор мелких игрушек, муляжи продуктов, хлебобулочных и кондитерских изделий; журналы и газеты; одежда, обувь, головные уборы и др.; ценники, названия отделов; телефоны, рации, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Заведующий | Подбор персонала, решение конфликтных ситуаций, работа с поставщиками, оформление документации. |
| Менеджер | Консультирование продавцов и покупателей, создание рекламных проспектов о товарах, проверка качества продукции, объявления о распродажах. |
| Продавцы | Раскладывают и упаковывают товар, взвешивают товар, прикрепляют ценники, отвечают на интересующие вопросы покупателей. |
| Кассир | Принимают оплату за товар, взвешивают товар, упаковывают его, выдают чек, сдают кассу в конце рабочего дня. |
| Охранник | Следит за порядком в торговом зале, разрешает конфликтные ситуации, убирает тележки на место, по необходимости вызывает полицейских. |
| Водитель | Привозит товар в магазин, оказывает помощь в его разгрузке, выдаёт накладные менеджеру. |
| Уборщица | Наводит порядок в торговом зале, убирает пустую тару. |
| Покупатели | Приход в супермаркет, покупка товаров, оплата покупок, получение консультаций у менеджеров и продавцов. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется проводить со среднего возраста. Охватывать не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: заведующий, продавцы, водитель, покупатели. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль заведующего магазином.

Открывается новый супермаркет. Заведующий магазином набирает персонал. Менеджер готовит рекламу магазина и товаров. Водитель подвозит продукцию, разгружает. Продавцы раскладывают товар по полкам.

Подходят покупатели, знакомятся с ассортиментом магазина, покупают товары, расплачиваются за них. Охранник ходит по рядам, следит за порядком. При возникновении конфликтных ситуаций разрешает их.

**Сюжетно-ролевая игра « Салон красоты»**

**1. Игровая среда:** косметические наборы, зеркала, униформа для сотрудников салона, различные каталоги, инструментарий для сотрудников.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Заведующий салоном | Набирает штат сотрудников, следит за их работой, разрешает конфликтные ситуации с посетителями, осуществляет рекламную деятельность и устанавливает расценки на предоставляемые услуги. |
| Администратор | Принимает звонки посетителей, назначает время посещения, осуществляет закупку различных материалов для работы салона, принимает платежи у посетителей. |
| Массажистка | Рассказывают посетителям о пользе массажа, проводят сеансы массажа. |
| Парикмахер | Рекомендует посмотреть каталоги, даёт советы в выборе причёсок, делает укладки, производит покраску волос, стрижёт. |
| Мастер по маникюру | Даёт рекомендации посетительницам салона, предлагает познакомиться с каталогами, делает маникюр. |
| Косметолог | Даёт советы и рекомендации посетительницам салона по вопросам ухода за кожей лица, накладывает крем и маски. |
| Визажист | Даёт советы и рекомендации посетительницам салона по использованию декоративной косметики и наложению макияжа. |
| Посетительницы салона | Записываются на приём у администратора, просматривают каталоги, выбирают нужную им услугу, оплачивают посещение салона. |

**3. Пример развития сюжета игры.**

Заведующий салоном набирает штат сотрудников. Администратор рекламирует салон, приглашает его посетить. Сотрудники подготавливают свои рабочие места к приёму посетителей иосуществляют своюпрофессиональную деятельность. Посетители оплачивают оказанные услуги и благодарят сотрудников.

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста. Первоначально рекомендуется охватывать не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: заведующий салоном, администратор, парикмахер, мастер по маникюру, посетители салона.

В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль заведующего салоном.

**Сюжетно-ролевая игра «Стройка»**

**1. Игровая среда:** планы строительства ( схемы-образцы построек), различный строительный материал, инструменты, униформа, строительная техника, каски, образцы материалов, журналы по архитектурному дизайну.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Начальник стройки | Ведёт набор рабочих строительных специальностей, даёт указания своим подчинённым. Выбирает и согласовывает объект строительства с заказчиком, осуществляет его сдачу. |
| Архитектор | Разрабатывает план-схему постройки, обсуждает её с заказчиками и начальником стройки. |
| Мастер участка | Выбирает необходимые строительные материалы, способ его доставки на строительную площадку. Направляет работу строителей. Справедливо разрешает споры. |
| Водители | Подвозят строительные материалы на строительную площадку, осуществляют разгрузку. |
| Строители | Ведут строительство объекта. Выполняют указания мастера. |
| Крановщик | Поднимает строительные грузы и доставляет их на строительную площадку. |
| Заказчик | Знакомится с предлагаемыми проектами зданий, обсуждает план строительства с начальником стройки и архитектором. Принимает готовый объект. |
| Инспектор по технике безопасности | Проводит инструктаж со всем персоналом стройки по технике безопасности, следит за его выполнением. |

**3. Пример развития сюжета игры.**

Проводится деловая встреча заказчика, архитектора и начальника стройки. Обсуждается и утверждается предложенный архитектором проект строительства. Начальник стройки набирает персонал. Инспектор по технике безопасности проводит необходимый инструктаж с рабочими. Подвозится необходимый материал и начинается строительство. Мастер участка следит за чётким выполнением его указаний. По окончании строительства проводится сдача объекта заказчику.

Данную игру рекомендуется проводить со среднего возраста. Охватывается не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: начальник стройки, водители, строители, крановщик.

В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль начальника стройки.

**Сюжетно-ролевая игра «Школа»**

**1. Игровая среда:** школьные принадлежности, доски, мелки, журналы, указки, книги, карты, атласы, глобус, сюжетные и предметные картинки, дневники, спортивный инвентарь, музыкальные инструменты, куклы.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Директор школы | Набирает штат сотрудников школы, приобретает оборудование, распределяет учебную нагрузку между учителями. При необходимости разрешает конфликтные ситуации между родителями, учителями и учениками. |
| Учитель начальной школы | Ведёт уроки, готовит учебный материал, даёт и проверяет домашнее задание, беседует и даёт рекомендации родителям. |
| Учитель физкультуры | Готовит спортивный инвентарь, показывает упражнения, проводит подвижные игры. |
| Учитель музыки | Готовит музыкальные инструменты, разучивает песни, показывает танцевальные движения, обучает игре на музыкальных инструментах. |
| Ученики | Посещают уроки, выполняют задания на уроке, данные учителями, уходят домой и выполняют домашнее задание. |
| Родители | Приводят детей в школу, контролируют выполнение домашнего задания, беседуют с учителями об успеваемости детей. |

**3. Пример развития сюжета игры.**

Родители пишут заявление на имя директора школы о приёме детей, приобретают необходимые школьные принадлежности. 1 сентября дети вместе с родителями приходят в школу на торжественную линейку. Затем дети отправляются на уроки, где учителя обучают их и дают различные задания, в том числе и домашние. Во время перемены учителя с учениками проводят подвижные игры. После уроков учитель провожает учеников домой.

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста. Охватывается не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: директор школы, учитель, родители. Для выполнения роли учеников используются куклы. С подготовительной группы вводятся дополнительные роли учителей музыки и физкультуры, а роль учеников берут на себя дети.

В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль директора школы.

**Сюжетно-ролевая игра «Спасатели»**

**1. Игровая среда:** набор техники специального назначения; рации, телефоны; планы, карты; символика службы спасения; инструменты; защитные каски, перчатки; фонари; использование атрибутов из других игр, например, «Скорая помощь».

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Начальник службы спасения | Ведёт набор сотрудников, координирует действия своих подчинённых, распределяет спасательные работы между разными группами. |
| Диспетчер | Принимает вызовы, ведёт журнал учёта вызовов, передаёт их спасателям. Доводит до сведения начальника службы спасения информацию о принятых вызовах. |
| Спасатели | Осуществляют осмотр места происшествия. Старший группы распределяет обязанности между спасателями. Ведут спасательные работы. |
| Водитель | Доставляет необходимые предметы и технику в район происшествия, эвакуирует пострадавших с места происшествия. Возвращает команду спасателей на базу. |
| Врач | Готовит необходимый медицинский материал и инструменты для выезда на место происшествия. Оказывает первую медицинскую помощь пострадавшим. |
| Инструктор по технике безопасности | Проводит инструктаж с сотрудниками Службы спасения по безопасному проведению работ. Готовит наглядную информацию по безопасности для населения. |
| Инструктор по физической подготовке | Осуществляет физическую подготовку команды спасателей и принимает нормативы. Готовит наглядную информацию по сохранению и укреплению здоровья сотрудников. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Начальник Службы спасения ведёт набор сотрудников. Знакомит будущих сотрудников с должностными обязанностями. Инструктора дают необходимые указания. Диспетчер принимает вызов по тревоге. По рации передаёт спасателям о случившемся происшествии. Команда спасателей выезжает на место чрезвычайного происшествия. Осматривает место происшествия, ориентируется на местности. Старший группы распределяет обязанности между членами команды и даёт распоряжения по использованию техники специального назначения. Врач оказывает первую медицинскую помощь пострадавшим, по необходимости отправляет в лечебные учреждения. Спасатели возвращаются на базу, докладывают начальнику Службы спасения об удачно проведённой операции.

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста, охватывая весь диапазон перечисленных выше ролей. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль начальника Службы спасения.

**Сюжетно-ролевая игра «ГИБДД»**

**1. Игровая среда:** жезлы, свистки, дорожные знаки, светофоры; водительские права, технические паспорта автомобилей, страховые карточки; различные карты, схемы, планы; памятки и плакаты для всех участников дорожного движения по безопасному поведению на дорогах; униформа для инспекторов; телефоны, компьютеры.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Начальник ГИБДД | Набирает штат сотрудников, контролирует работу подчинённых. Разрешает конфликтные ситуации, возникающие в процессе работы. |
| Инспектор, оформляющий документы на машину | Работает с посетителями, оказывает помощь в оформлении документов на машины, вносит необходимую информацию в базу данных компьютера. Проводит осмотр регистрируемых автомобилей. |
| Инспектор, оформляющий водительские права | Работает с посетителями, оказывает помощь в оформлении водительских прав. Направляет потенциальных водителей на прохождение медицинской комиссии. |
| Инспектор, ведущий агитационную работу | Проводит консультативную работу с посетителями ГИБДД по соблюдению правил дорожного движения. Занимается изготовлением наглядной информации по ПДД. |
| Страховой агент | Оформляет страховые полисы на автомобили и принимает плату за оказанные услуги. |
| Инспектора ДПС | Патрулируют дороги с целью выявления нарушений ПДД, выезжают на место ДТП.  Ведут разъяснительную работу с водителями, выписывают штрафы, по необходимости отправляют машину на штрафстоянку. |
| Посетители ГИБДД | Обращаются за помощью к инспекторам ГИБДД для оформления водительских прав, регистрации автомобилей, получения страхового полиса. Проходят инструктаж о безопасном поведении на дорогах. |
| Медицинская комиссия | Проводят медицинский осмотр будущих водителей. Выдают справки о состоянии здоровья. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Начальник ГИБДД набирает штат сотрудников, знакомит их с должностными обязанностями. Дежурный патруль выезжает на место несения службы. Посетители оформляют документы, получают консультативную помощь у инспекторов, проходят медицинскую комиссию. Инспектора отчитываются начальнику ГИБДД о проделанной работе.

Данную игру рекомендуется проводить со среднего возраста. Охватывается не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: начальник ГИБДД, инспектор ДПС, посетители, медицинский персонал. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль начальника ГИБДД.

**Сюжетно-ролевая игра «Пожарные»**

1. **Игровая среда:** набор техники специального назначения; грузовой транспорт; рации, телефоны; планы, карты; инструменты; защитные каски, перчатки, фонари; пульты управления; тросы (верёвки); форма сотрудника пожарной службы. Возможно использование атрибутов из других игр, например «Скорая помощь».

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Начальник караула | Набирает сотрудников, знакомит их с должностными обязанностями, контролирует наличие необходимой техники и инструментария. При возникновении конфликтных ситуаций, разрешает их. |
| Команда пожарных | Проверяют исправность оборудования, Слаженно реагируют на поступивший вызов. Выезжают на место происшествия, ликвидируют очаг возгорания, эвакуируют пострадавших. По прибытию на базу рапортуют о проведённой операции начальнику караула. |
| Диспетчер | Принимает вызовы, фиксирует их в журнале учёта, передаёт поступившую информацию начальнику караула. |
| Пострадавшие | Вызывают пожарную службу, пытаются самостоятельно бороться с огнём, помогают друг другу, подчиняются пожарным. |
| Дознаватели | После случившегося происшествия, обследуют место возгорания, беседуют с пострадавшими, составляют акт, выясняют причину пожара, докладывают начальнику караула. |
| Сотрудники скорой помощи | Оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим, по необходимости транспортируют их в лечебное учреждение. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Начальник караула знакомит подчинённых с их профессиональными обязанностями. Совместно с командой пожарных готовит и проверяет оборудование и технику, готовятся к выезду по команде диспетчера. На пульт диспетчера поступает сигнал о возгорании. Команда пожарных выезжает на место происшествия, ликвидирует очаг возгорания, эвакуирует пострадавших. На место пожара выезжает дознаватель, проводит расследование. Медицинская служба оказывает помощь пострадавшим. По возвращению на базу команда пожарных и дознаватель отчитываются о проделанной работе начальнику караула.

Данную игру рекомендуется проводить со среднего возраста, охватывая не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: начальник караула, пожарные, медицинские работники, пострадавшие. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль начальника караула.

**Сюжетно-ролевая игра «Станция технического обслуживания автомобилей»**

1. **Игровая среда:** рули; различные документы (права, технические паспорта автомобилей); набор инструментов для ремонта автомобилей; автомобильные аптечки, телефоны; калькулятор, квитанции, кассовые чеки; набор напольного строителя для постройки гаража, различные машины.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Начальник станции технического обслуживания автомобилей | Набирает штат сотрудников, закупает необходимые комплектующие материалы, контролирует работу сотрудников, при необходимости улаживает конфликтные ситуации между сотрудниками и посетителями. |
| Диспетчер | Принимает заявки на ремонт автомобилей от клиентов, передаёт заявку мастеру, доводит до сведения клиентов время и сроки выполнения работ. |
| Мастер | Принимает заявки от диспетчера, даёт распоряжения слесарям по ремонту машин, отвечает за наличие деталей и материалов для обслуживания автомобилей. Контролирует качество выполненной работы. |
| Автослесари | Принимают заявки от мастера, получают от него необходимые комплектующие материалы для работы, производят ремонт автомобилей. |
| Кассир | Принимает платежи от клиентов, выдаёт зарплату сотрудникам станции технического обслуживания автомобилей. |
| Клиенты | Знакомятся с перечнем услуг, оказываемых станцией технического обслуживания автомобилей, пригоняют машины на ремонт, обговаривает с мастером объём необходимых работ и сроки их выполнения. Производит оплату за оказанные услуги. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Начальник станции технического обслуживания автомобилей набирает штат сотрудников. Обговаривает с мастером наименования и количество материалов, необходимых для ремонта автомобилей, закупает их. Диспетчер принимает заявки от автовладельцев на ремонт автомобилей, назначает дату и время. Согласовывает с мастером данные вопросы. Автослесари получают заявки от мастера и производят необходимые ремонтные работы, после чего клиенты забирают свои автомобили и вносят плату за оказанные услуги. Мастер интересуется мнением автовладельцев о качестве выполненных работ. В конце рабочей смены мастер доводит до сведения начальника станции технического обслуживания автомобилей о выполненной работе.

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста, охватывая весь диапазон перечисленных выше ролей. Изначально воспитатель берёт на себя роль начальника станции технического обслуживания автомобилей.

**Сюжетно-ролевая игра «Олимпиада»**

**1. Игровая среда:** олимпийская символика; эмблемы команд; судейские свистки, финишные ленты; медали и другие награды; секундомер, рулетка; микрофоны, фотоаппараты; разнообразный спортивный инвентарь для организации состязаний; имитация факела; флаги стран, флажки для болельщиков; стартовый пистолет.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Президент Олимпийского комитета | Выступает с приветственным словом перед спортсменами и болельщиками, извещает об открытии Олимпийских игр. Отвечает за организацию и проведение спортивных состязаний. Оглашает результаты соревнований и награждает победителей. |
| Тренеры | Тренируют спортсменов, подбирают необходимый комплекс упражнений, настраивают их на победу. |
| Команды спортсменов | Готовятся к спортивным состязаниям, занимаются на тренажёрах, проходят медицинское обследование, соревнуются с другими командами в различных видах спорта. |
| Судьи | Оценивают выступления спортсменов, фиксируют результаты в протоколах и выявляют победителей. Сообщают результаты соревнований Президенту Олимпийских игр. |
| Медицинские  сотрудники | Доктор проводит обследование и назначает различные манипуляции, например: массаж, сдача анализов, измерение давления, приём витаминов и др. Оказывают первую медицинскую помощь в случае получения травмы. |
| Болельщики | Готовят приветственные транспоранты, кричалки, поддерживают спортивный дух своей команды, фотографируются со спортсменами. |
| Артисты | Готовят праздничный концерт для выступления на открытии и закрытии Олимпийских игр. |

**3. Пример развития сюжета игры.**

Президент Олимпийских игр доверяет одному из спортсменов право на зажжение Олимпийского огня и выступает с приветственной речью. Во время шествия колонн спортсменов президент представляет команды стран участниц и объявляет об открытии Олимпиады. После чего начинается праздничный концерт. Далее спортсмены соревнуются за первенство в разных видах спорта. В случае получения травмы участникам соревнований оказывается необходимая медицинская помощь. Судьи оценивают выступление спортсменов, подводят итоги и передают сведения Президенту Олимпийского комитета, который их оглашает и проводит награждение спортсменов. В заключении проводится праздничный концерт в честь закрытия Олимпийских игр.

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста, охватывая весь диапазон перечисленных выше ролей. В любом возрасте воспитатель берёт на себя роль президента Олимпийского комитета.

**Сюжетно-ролевая игра «Банк»**

**1. Игровая среда:** набор канцелярских принадлежностей; касса, компьютер; сберегательные книжки, различные бланки, пластиковые карточки; денежные купюры разных стран и различного достоинства, имитация аппарата для работы с пластиковыми карточками; телефоны, рации; униформа для сотрудников банка.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Директор банка | Осуществляет набор в штат сотрудников, оказывает необходимую консультативную помощь клиентам, разрешает спорные вопросы. Принимает отчёты от главного кассира. |
| Кассир - операционист | Открывает банковские счета клиентам, оформляет различные документы и пластиковые карты, осуществляет обмен валюты, консультирует клиентов. |
| Кассир по приёму платежей | Заполняет бланки и принимает различные платежи от клиентов банка, в конце рабочего дня сдаёт деньги главному кассиру. |
| Главный кассир | Проверяет подлинность денежных купюр, принимает деньги и отчёты от кассиров, докладывает о проделанной работе директору банка. |
| Охранник | Ведёт наблюдение за посетителями банка, по рации докладывает обстановку директору банка, при нарушении порядка вызывает полицию. |
| Клиенты банка | Посещают банк, выбирают необходимые услуги, оформляют документы, осуществляют различные платежи, получают консультативную помощь у специалистов банка. |
| Инкассаторы | Приезжают в банк за вырученными деньгами или доставляют необходимые денежные средства. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Директор банка набирает штат сотрудников, знакомит с должностными обязанностями. Сотрудники подготавливают рабочие места к началу рабочего дня. Клиенты посещают банк, осуществляют различные операции и платежи, по необходимости консультируются у специалистов. Охранник банка ведёт наблюдение и следит за порядком. В конце рабочего дня кассиры подсчитывают баланс и сдают отчёты главному кассиру. В свою очередь главный кассир докладывает о проделанной работе директору банка. Инкассаторы приезжают за дневной выручкой банка.

Данную игру рекомендуется проводить с детьми подготовительной группы, охватывая весь диапазон перечисленных выше ролей. При необходимости воспитатель оказывает помощь при распределении ролей и выступает в роли равноправного партнёра по игре.

**Сюжетно-ролевая игра «Туристическое агентство»**

**1. Игровая среда:** сотовые телефоны, компьютеры; бланки, рекламные проспекты, журналы; канцелярские принадлежности; загранпаспорта; денежные купюры различного достоинства; бейджики для сотрудников агентства; глобус, карта мира; путеводители, рули, инструменты; микрофоны для экскурсоводов.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Директор агентства | Набирает штат сотрудников, знакомит с должностными обязанностями. Контролирует работу сотрудников агентства. По необходимости улаживает конфликтные ситуации. |
| Администратор | Назначает время встречи туроператора с посетителями агентства, принимает телефонные звонки, консультирует клиентов, взимает плату за оказанные услуги. Распространяет рекламные буклеты в магазинах, офисах и т.п. |
| Туроператоры | Занимаются разработкой туристических маршрутов и рекламных буклетов и журналов.  Знакомит клиентов с услугами, оказываемыми турагентством, предлагает рекламные проспекты, журналы для выбора нужного маршрута, заключает договор, оформляет путёвку. |
| Охранник | Ведёт наблюдение за посетителями, разрешает конфликтные ситуации, по необходимости вызывает службы реагирования. |
| Посетители | Знакомство с рекламными проспектами, обсуждение с туроператором возможных маршрутов поездок, оформление документов, путёвок, оплата заказов. |
| Водители | Проводит техническое обслуживание автобуса, готовит его к рейсу.  Занимаются перевозкой пассажиров согласно выбранному маршруту. |
| Экскурсовод | Проводит экскурсии для туристов и сопровождает их во время поездок, предлагает отдыхающим рекламные проспекты, рассказывает интересные факты. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Директор агентства набирает штат сотрудников, знакомит их с должностными обязанностями. Туроператоры занимаются разработкой новых маршрутов и подготовкой рекламных проспектов. Администратор агентства принимает звонки клиентов, назначает время встречи. В свою очередь, клиенты интересуются перечнем оказываемых агентством услуг, выбирают интересующие их маршруты, заключают договор с туроператором, оплачивают выбранные туры. Охранник следит за порядком в офисе. Водитель готовит к поездке автобус, получает от администратора путевой лист. Экскурсовод приглашает туристов занять места в автобусе. Начинается путешествие. Во время поездки экскурсовод рассказывает об интересных фактах и достопримечательностях.

Данную игру рекомендуется объединить с сюжетами других ролевых игр, например, «Семья», «Супермаркет» и др. Проводить игру желательно со старшего возраста, охватывая весь диапазон перечисленных выше ролей. Изначально воспитатель берёт на себя роль директора туристического агентства, в дальнейшем эту роль дети выполняют самостоятельно.

**Сюжетно-ролевая игра «Спорткомплекс»**

**1. Игровая среда:** разнообразный спортивный инвентарь; физкультурная форма; свисток, секундомер, рулетка; флажки; гимнастические коврики, мат; магнитофон, набор дисков; телефон, рация, кассовый аппарат, компьютер; набор медицинских инструментов; бланки, денежные купюры.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Директор спорткомплекса | Набирает штат сотрудников, знакомит с должностными обязанностями. Приобретает спортивный инвентарь и оборудование. Контролирует работу сотрудников, по необходимости разрешает конфликтные ситуации. |
| Администратор | Составляет графики работы тренеров. Отвечает на телефонные звонки, знакомит клиентов с перечнем оказываемых услуг спорткомплексом. Ведёт табель учёта посещаемости секций и кружков. Принимает денежные платежи. |
| Тренеры | Осуществляют работу по физической подготовке посетителей в различных видах спорта, помогают освоить спортивные тренажёры и снаряды, следят за физической нагрузкой и эмоциональным состоянием клиентов. |
| Врач | При наборе в спорткомплекс, следит за наличием у посетителей медицинских справок, в случае жалоб проводит медицинский осмотр, готовит наглядную информацию по сохранению и укреплению здоровья, а также по профилактике различных заболеваний. |
| Охранник | Следит за порядком в спорткомплексе, Докладывает обстановку директору. В случае чрезвычайных происшествий вызывает экстренные службы. |
| Посетители спорткомплекса | Знакомятся с рекламными проспектами, выбирают себе ту или иную секцию, регистрируются у администратора, предоставляют справку о состоянии здоровья врачу, оплачивают услуги, посещают спортивные секции и мероприятия. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Директор набирает штат сотрудников и занимается приобретением спортивного инвентаря и оборудования. Остальные сотрудники подготавливают свои рабочие места к началу приёма клиентов. Администратор распространяет рекламные проспекты по магазинам, офисам и другим учреждениям. Далее администратор принимает звонки от клиентов, которых интересуют услуги спорткомплекса, даёт необходимые консультации. Будущие посетители записываются в спортивные секции, проходят медицинский осмотр, уточняют расписание у администратора, оплачивают услуги и приходят на тренировки. Тренер показывает комплекс упражнений, контролирует физическую нагрузку. Врач присутствует на тренировках и следит за состоянием здоровья клиентов, при необходимости оказывает первую медицинскую помощь. Охранник следит за соблюдением порядка в спорткомплексе. Директор контролирует работу своих сотрудников и интересуется необходимостью приобретения недостающего инвентаря и оборудования.

Данную игру рекомендуется обогатить сюжетами других игр, например, «Семья», «Магазин», «Кафе» и проводить, начиная со старшей группы, включая весь диапазон перечисленных выше ролей. Роль директора спорткомплекса воспитатель может взять на себя в стадии ознакомления с игрой, в последующем предлагая эту роль активным инициативным детям.

**Сюжетно-ролевая игра «Морское путешествие» (спасение утопающих с тонущего корабля)**

1. **Игровая среда:** модули для постройки корабля, тельняшки, морские воротники, бескозырки, капитанская фуражка, медицинский халат и пилотка с красным крестом для врача, набор «Больница», поварской колпак и фартук для повара, набор посуды, набор «Продукты», спасательные круги, якорь, штурвал, подзорная труба или бинокль, палубная швабра , ведро.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Действия** |
| Капитан | Отдаёт приказы команде, стоит у штурвала, ведёт корабль к месту кораблекрушения, смотрит в подзорную трубу. |
| Штурман | Может заменить капитана у штурвала, помогает капитану в управлении кораблём. |
| Врач | Осматривает команду перед отправлением, лечит спасённых с тонущего корабля пассажиров. |
| Кок | Готовит пищу для команды и для спасённых. |
| Матросы | Выполняют команды капитана ( драят палубу, кидают якорь для остановки корабля, помогают спасти пассажиров с тонущего корабля ). |
| Пассажиры с тонущего корабля | Изображают панику, призывают о помощи (кричат, размахивают руками). |

1. **Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется организовывать со среднего возраста. Воспитательразвёртывает игруна глазах у детей, берёт подзорную трубу и всматривается вдаль:«Вижу корабль, потерпевший крушение. Нужна наша помощь. Кто готов прийти на помощь тонущему кораблю?»

Желающие дети подходят к воспитателю.

Дети совместно с воспитателем обсуждают, как помочь людям, терпящим катастрофу. Выбирают, кто какие роли будет исполнять, из чего построить корабль, что в морское путешествие взять с собой. Дети самостоятельно или вслед за воспитателем называют свою роль, предметы-атрибуты, необходимые для каждого и свои роли.

**Сюжетно-ролевая игра «Телевидение» (танцевальный конкурс)**

**1. Игровая среда:** карточки с цифрами-баллами для жюри, блокноты, ручки для ведения записей, микрофон для ведущего, аудиозаписи известных для детей песен, костюмы для ряжения, парики, видеокамера.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Действия** |
| Члены жюри | Оценивают выступления танцоров, поднимая карточки с баллами, записывают количество баллов. |
| Участники конкурса (танцоры) | Придумывают танец, исполняют его под музыку, отвечают на вопросы ведущего. |
| Зрители | Аплодируют после каждого танца. |
| Звукоинженер | Включает музыку для танцев, помогает подобрать музыку для каждого артиста. |
| Костюмеры | Подбирают костюмы, помогают танцорам одеться. |
| Гримёры | Гримируют танцоров, делают причёски. |
| Ведущий | Объявляет участников, заполняет паузы между номерами, общается с участниками конкурса после выступления. |
| Художественный руководитель (постановщик танцев) | Помогает артистам выбрать музыку для номера, придумать движения для танца. |
| Оператор | Снимает на видеокамеру выступления артистов, работу жюри, ведущего, зрителей. |

**Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется организовывать со старшего возраста.

Воспитатель сообщает детям о приближающемся празднике (Дне воспитателя, 8 Марта, Дне матери и пр.) и вместе с детьми предлагает подумать , какой подарок можно преподнести для всех гостей. Если дети затрудняются, то воспитатель предлагает показать танец от своей группы. Но сначала танец необходимо придумать, отрепетировать и показать детям в группе. Таким образом, дети определяют круг ролей для данной игры, необходимые атрибуты и действия. Игра состоит из подготовительного и основного этапов.

На подготовительном этапе дети распределяют роли: артисты с помощью звукоинженера подбирают музыку, художественный руководитель помогает подобрать танцевальные движения, костюмеры подбирают костюмы, гримёры делают причёски в соответствии с темой танца. Подготовительный этап может длиться 20-30 минут.

Основной этап предполагает выступления артистов. Перед каждым номером ведущий объявляет артистов, общается с ними после выступления. Жюри оценивает каждый танец, выставляет оценки-баллы, по окончании конкурса объявляет результаты конкурса. Зрители аплодируют после каждого выступления, «болеют» за понравившихся участников. Оператор снимает весь конкурс на видеокамеру.

**Сюжетно-ролевая игра «Медицинский центр»**

**1. Игровая среда:** медицинские халаты, шапочки с красным крестом, телефоны, клавиатура для регистратора, медицинские книжки, ручки, наборы «Больница» (медицинские инструменты), таблица для проверки зрения, очки, бинты, шина, пробирки, микроскоп, коробочки, баночки, обклеенные цветной бумагой для аптеки.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Действия** |
| Регистратор | Записывает на приём к врачу, заполняет карту, выдаёт талон, разговаривает по телефону |
| Лор-врач | Проверяет уши, горло, нос. Записывает в медкарту рекомендации, назначает лечение. |
| Офтальмолог | Проверяет зрение, примеряет очки. Записывает рекомендации в медкарту, назначает лечение. |
| Хирург | Проверяет руки, ноги, позвоночник, делает перевязки, накладывает шину. Записывает рекомендации в медкарту, назначает лечение. |
| Терапевт | Меряет давление, прослушивает. Записывает в медкарту рекомендации, назначает лечение. |
| Медсестра из процедурного кабинета | Берут кровь из пальца, из вены, проверяют её под микроскопом. Делают уколы, ингаляции, прогревания. |
| Медсёстры, работающие с врачами | Записывают в каре советы врачей, моют медицинский инвентарь, разговаривают с пациентами , с врачами. |
| Фармацевт | Раскладывает лекарства на витрине, отпускает лекарство по рецепту врача, даёт советы по применению того или иного лекарства. |
| Пациенты | Записываются в регистратуре, ждут вызова врача в коридоре, разговаривают с врачом, рассказывают, что их беспокоит, покупают лекарства в аптеке. |
| Охранник | Следит за порядком, разговаривает по телефону. |

1. **Пример развития сюжета игры**

Данная игра рекомендована для старшего дошкольного возраста.

Воспитатель сообщает детям о том, что в детском саду скоро пройдут соревнования и всем желающим в них участвовать необходимо пройти медицинскую комиссию. Дети совместно с воспитателем предлагают открыть медицинский центр, где можно будет пройти всех необходимых врачей и сдать анализы. Дальше дети определяют круг ролей, подбирают необходимые атрибуты и определяют свои действия.

Игра начинается с того, что охранник открывает медицинский центр, врачи и медсёстры занимают рабочие места, готовят необходимый инструмент для работы. Пациенты приходят в медицинский центр, записываются в регистратуре, получают талончики и расходятся по кабинетам ожидать вызова врача. Врачи осматривают пациентов, назначают лечение, выписывают рецепты. Пациенты покупают в аптеке выписанные лекарства. В конце игры все пациенты посещают врача-терапевта, который даёт разрешение на участие в соревнованиях.

**Сюжетно-ролевая игра «Автосалон»**

1. **Игровая среда:** машины, компьютеры, телефоны, бейджики, инструменты, спец.одежда, дополнительные аксессуары для машины.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Администратор | Встреча клиентов, работа с клиентами по телефону, сопровождение клиентов к менеджеру. |
| Менеджер  (продавец) | Осуществляет клиенту рекламу той или иной модели, предложение существующих акций, помощь при выборе автомобиля. |
| Кредитный эксперт (представитель того или иного банка) | Оформление кредита на автомобиль (в том случае, если клиент покупает автомобиль в кредит, а не за наличные), оформление страховки. |
| Оформитель | Оформление автомобиля на определённого человека (оформление паспорта транспортного средства, «назначение автомобиля «хозяина»). |
| Механик (техник) | Подготовка автомобиля к продаже (технически: помыть, проверить все ли работает) |
| Менеджер по продаже дополнительного оборудования | Установка на автомобиль дополнительного оборудования по желанию клиента (сигнализация, коврики в салон, магнитола и т.д.) |
| Руководитель отдела продаж | Руководит вышеописанным процессам. |
| Покупатель | Выбирает машину, оформляет кредит на машину, подбирает аксессуары для своей машины. |

**Усложнение: « Автосервис»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| **Мастер-приёмщик** | Встречает клиентов, общается с ними, выслушивает проблему (поломка), рекомендует те или иные работы. |
| **Мастер цеха** | Определяет, какому специалисту (слесарю) дать машину на ремонт |
| **Слесарь** | Проводит ремонтные работы. |
| **Начальник сервиса** | Руководит процессом, решает возникшие проблемы. |

1. **Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется проводить со среднего возраста. Охватывать не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: менеджер (продавец), покупатель, кассир. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль администратора автосалона.

Покупатель приходит в автосалон, выбирает понравившеюся модель машины, покупает её. Кассир принимает деньги, оформляет машину.

Со старшего возраста в игру вводиться усложненная версия игры «Автосервис», где покупателю предлагается в случаи поломки автомобиля – ремонт. А также расширенный спектр услуг в автосалоне.

**Сюжетно-ролевая игра «Автовокзал»**

1. **Игровая среда:** кассовые аппараты, билеты, расписание рейсовых автобусов, микрофон, компьютер, форма охранников, рации, набор для уборки помещения, бейджики, компостер, чемоданы, сумки, руль, набор чайной посуды, микроволновка, продукты, журналы, газеты.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Директор вокзала | Руководит всем персоналом автовокзала. |
| Кассиры | Продают билеты, принимает предварительный заказ билетов. |
| Охранники | Следят за порядком, предотвращают конфликтные ситуации, осматривают подозрительных людей. |
| Диспетчер | Выдают путевки водителям, объявляют прибытие и отправление автобусов, изменение в графике рейсов. |
| Водитель | Следует заданному маршруту, отвечает за безопасность пассажиров. |
| Контролёр | Проверяет номера билетов при посадке пассажиров. |
| Пассажиры | Покупают билет, заказывают билеты, узнают расписание автобусов, посещают кафе, ждут прибытие автобуса, покупают в киоске журналы, посадка пассажиров в автобус, едут до места прибытия. |
| Уборщица помещения | Наводит порядок в зале ожидания. |
| Справочная-администратор | Даёт необходимые справки, консультирует пассажиров. |

**Усложнение игры: «Кафе», «Киоск» в зале ожидания автобусов**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Буфетчица | Продажа продуктов быстрого приготовления: разогревает, подает, продает, убирает со столов, наводит порядок. |
| Продавец журналов и газет | Предлагает разные журналы и газеты, продает. |

**3.Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется проводить со среднего возраста. Охватывать не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: кассир, водитель, пассажир. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль директор автовокзала.

Пассажир приходит на автовокзал, изучает расписание маршрут автобуса, покупает билеты, садится в автобус, едет до места назначение. Со старшего возраста можно ввести в игру дополнительные роли и усложнить задачу игры.

**Сюжетно-ролевая игра «Салон сотовой связи»**

1. **Игровая среда:** сотовые телефоны, компьютеры, бланки счетов, чеки, предметы и пакеты с символикой сотовой связи, бейджики для сотрудников, рекламные проспекты, журналы, аксессуары для телефонов.
2. **Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Оператор связи | Рекламирует телефоны, сообщает о пунктах продаж, раздаёт рекламные проспекты, предлагает посмотреть журналы. |
| Менеджер | Предлагает телефоны, подбирает аксессуары для них, называет цену, сообщает номер телефона, регистрирует телефон, выдает паспорт телефона, предлагает положить деньги на счёт телефона, учить пользоваться телефоном. |
| Ремонтник | Принимает телефон, осматривают их, определяют поломку, ремонтируют, называют срок выполнения заказа. |
| Кассир | Принимает деньги, выдаёт чеки. |
| Клиент | Выбирает телефон, покупает, кладёт деньги на телефон. |

1. **Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста. Охватывать весь диапазон перечисленных выше ролей. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль клиента.

Клиент приходит в салон, менеджер предлагает выбрать телефон, аксессуары, регистрирует абонента, помогает пополнить счёт. Клиенту, у которого сломался телефон предлагают услуги мастера.

**Сюжетно-ролевая игра «Ателье. Дом мод»**

1. **Игровая среда:** ширма, ткань разных размеров и цвета, инструменты для шитья (сантиметр, нитки и т.д.) эскизы одежды, журналы мод выставка готовых изделий, бланки заказов, манекены.

**2.Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Директор ателье | Руководит своим ателье, смотрит за работай персонала. |
| Закройщики | Снимают мерки, делают выкройки. |
| Приёмщица | Оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа. |
| Швея | Проводит примерку изделия, выполняет заказ, пошив изделия. |
| Кассир | Получает деньги за выполненный заказ. |
| Курьер | Доставляет групповой заказ. |
| Клиенты | Заказывают, покупают интересующую модель одежды. |

**3. Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется проводить со среднего возраста. Охватывать не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно: швея, клиент, приёмщица заказов. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль директора ателье.

Клиент приходит в ателье, выбирает модель одежды, делает заказ. Приёмщик оформляет заказ, несёт заказ в швейный цех.

Со старшего возраста в игру вводятся дополнительные роли, усложняется процесс игры.

**Сюжетно-ролевая игра «Модельное агентство»**

1. **Игровая среда:** камера, декорации (подиум, фотоаппараты), журналы мод, фотографии с моделями, выставка готовых изделий, манекены в дизайнерских нарядах, косметические наборы для макияжа, набор для создания прически, аксессуары.
2. **Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Модельер | Проводит кастинг, отбирает моделей, выбирает готовые изделия одежды для показа, подбирает к ним аксессуары. |
| Дизайнер | Оформляет витрины, делает рекламу агентству. |
| Визажист | Делает макияж, причёски моделям. |
| Фотограф | Фотографируют моделей, составляют им портфолио. |
| Модели | Проходят кастинг, предлагают свои портфолио модельеру, показывают новую коллекцию одежды. |
| Постановщик-сценарист | Подготовка к дефиле моделей, разучивает движения, правильную походку модели. |
| Ведущий | Ведёт программу, представляет моделей. |
| Гости | Приходят на показ новой коллекции, аплодируют. |
| Журналист | Присутствует на показе мод, пишет статью о показе. |

1. **Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста. Охватывать не весь диапазон перечисленных выше ролей. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль модельера. Модельер проводит кастинг, отбирает модели одежды для показа. Визажист создаёт образ модели. Модели показывают новые коллекции одежды. Гости присутствуют на показе, аплодируют. Пресса берёт интервью, фотографирует.

**Сюжетно-ролевая игра «Отель»**

1. **Игровая среда:** телефон, компьютер, бейджик, чемодан, спец.одежда, трудовой инвентарь, ключи от комнат, атрибуты для развлечения, чайная посуда, стиральная машина, гладильная доска, утюг.

**2. Роли, ролевые действия и социальные навыки**

**в сюжетно-ролевой игре**

|  |  |
| --- | --- |
| **Роли** | **Ролевые действия и социальные навыки** |
| Администратор | Принимает гостей, предлагает номера комнат, выдаёт номер комнаты, отвечает на телефонные звонки. |
| Директор отеля | Отвечает за работу всего персонала, ведёт документы. |
| Горничные | Проводят уборку номеров, следят за чистотой. |
| Аниматор | Проводит разные развлечения, праздники, вечеринки, развлекает гостей. |
| Охранник | Следит за порядком в отеле, разрешает конфликтные ситуации. |
| Прачечная и химчистка | Стирают, чистят, сушат, гладят бельё и одежду клиентов отеля. |
| Повар | Готовит разнообразную еду, заказанную клиентом. |
| Официант | Принимает заказ, оформляет, приносит клиенту, убирает со столов. |
| Бармен | Готовит разные напитки, предлагает клиентам, продаёт. |
| Клиент | Заселяется в номер (делает заказы, пользуется услугами аниматора). |

**3. Пример развития сюжета игры**

Данную игру рекомендуется проводить со старшего возраста. Охватывать не весь диапазон перечисленных выше ролей. Достаточно использовать следующие роли: администратор, горничная, клиенты. В любом возрасте изначально воспитатель берёт на себя роль директора отеля.

Клиенты заселяются в отель. Администратор предлагает разные номера клиенту. Горничная подготавливает комнату. Клиенты проходят в свои номера, располагаются в них, пользуются услугами отеля.