

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад  
комбинированного вида №2 «Рябинка» п. Приволжский Волжского  
муниципального района Республики Марий Эл

## Путешествие на корабле

Сюжетно-ролевая игра

Я читал сегодня книгу,  
Про большие корабли.  
Как плывут они по морю,  
Словно белые киты.

2012

Подготовила:  
Воспитатель  
Иванова С.И.

**Цель:** формирование умения комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет.

<b>Роли</b>	<b>Ролевые действия</b>
<b>Капитан</b>	Ведёт корабль, даёт указания другим членам команды
<b>Матрос</b>	Исполняет команды капитана.
<b>Штурман</b>	Следит за маршрутом плавания
<b>Врач</b>	Лечит заболевших во время плавания
<b>Гид</b>	Знакомит пассажиров с кораблем, правилами поведения на корабле.
<b>Кок</b>	Готовит обеды для посетителей кафе-ресторана, обслуживает их.
<b>Пассажиры</b>	Покупают билеты, садятся на корабль, соблюдают правила поведения в общественном транспорте, слушают гида, посещают кафе, фотографируют, покупают сувениры.
<b>Кассир</b>	Продаёт билеты, проверяет их

### **Предварительная работа:**

Чтение художественной литературы: «Плывет, плывет кораблик»

С. Маршака, «Куда вы, кораблик, плывете?» Ю. Мориц;

сооружение построек «На чем ездят люди»;

просмотр мультфильма «Катерок»;

изготовление кораблей детьми и их родителями из бросового материала;

рассказ воспитателя о кораблях, презентация «Зачем строят корабли»;

составление детьми альбома «Водный транспорт»;

знакомство с кораблем на участке;

подготовка оборудования и атрибутов для игры.

**Задачи:**

1. Закреплять знания детей о профессиях на корабле.
2. Формировать навыки безопасного поведения на корабле, в общественных местах.
3. Формировать позитивную оценку к профессиям и труду взрослых, доброжелательное отношение к окружающим людям и друг к другу.
4. Обогащать словарь, развивать диалогическую речь, навыки коллективного общения.
5. Взаимообогащать два вида детской деятельности: конструирование и игру; создать условия для использования навыков конструирования из крупных блоков игрового модуля в реализации своих замыслов.
6. Помочь создать игровую обстановку с учетом темы игры и воображаемой ситуации.
7. Закреплять умение действовать согласно роли, принимать ее, реализовывать, формировать умение творчески развивать сюжет.
8. Приучать детей к элементарному планированию игры и самостоятельному подбору игрового оборудования

**Оборудование:**

1. Атрибуты для игровых зон: «Корабль»; «Кафе»; «Больничка»; «Мини-музей кукол»; «Мини-музей ручек»; «Мини-музей денег»; «Сувенирная лавка».
2. Информационно-указательные вывески

**Материал к конспекту:** видео - презентация с фотографиями по теме.

## **Конспект-схема игры**

### *I. Организационный момент:*

Беседа воспитателя с детьми:

-Сегодня я предлагаю поиграть в знакомую вам игру «Путешествие на корабле». Вы согласны? (ответы детей)

- А что мы для этого должны сделать? (распределить роли, построить корабль, приготовить атрибуты)

Распределение ролей.

Дети совместно с воспитателем строят корабль из модульных блоков, готовят атрибуты и надевают костюмы.

### *II. Описание игры:*

Пассажиры покупают билеты на корабль у кассира, чтобы совершить путешествие на «Чудо-остров». В это время на корабле идет подготовка к отплытию: капитан отдает приказы, матрос моет палубу, коки готовят обед, судовой врач проверяет наличие медикаментов, гид готовится к встрече пассажиров.

После того, как пассажиры заняли свои места, гид знакомит с программой путешествия и правилами поведения, капитан отдает приказы об отплытии. («Корабль готов к отплытию? Поднять трап! Поднять якорь! Полный вперед!»)

Во время путешествия пассажиров сопровождает приятная музыка, они посещают кафе-ресторан (Кок приветливо встречает посетителей предлагает меню, обслуживает), любуются морским пейзажем, делают фото на память. Корабль причаливает на «Чудо-острове». Гид предупреждает о возможных опасностях и о том, что корабль отплывает после 3-ого гудка.

Посещение мини-музеев на острове: «Мини-музей денег», «Мини-музей кукол», «Мини-музей ручек». Воспитатель в роли музейного работника знакомит посетителей с музейными экспонатами. В это время работники корабля проверяют исправность корабля, моют палубу, затем посещают

кафе-ресторан. В конце путешествия все желающие приобретают в сувенирной лавке понравившиеся сувениры.

После третьего гудка корабля все проходят на борт.

Импровизация теплового удара гида. Судовой врач оказывает первую медицинскую помощь. Корабль отправляется в обратный путь. Во время возвращения пассажир-кукла падает за борт. Внимательный капитан отдает команды «Человек за бортом!!! Бросить спасательный круг! Поднять пострадавшего! Отвести к врачу!». Судовой врач оказывает помощь.

Гид объявляет о благополучном прибытии и прощается с пассажирами.

*III. Подведение итогов игры.*

- На этом наша игра закончилась. Понравилось ли вам играть сегодня? Что именно? Хотите еще играть в эту игру? (ответы детей)

- В следующий раз поменяемся ролями и выберем другой маршрут путешествия.

Задачи	Общие методические приемы	Методические приемы, используемые в игре
Общая стратегия игрового взаимодействия с детьми	<p>Формировать умения выстраивать новые последовательности событий, ориентируясь на партнеров-сверстников.</p> <p>Создать условия для возникновения игры (мотивация на игру).</p> <p>Предварительное обсуждение с детьми содержания игры.</p> <p>Помочь детям в развитии и поддержании сюжета игры.</p>	<p>Формировать умения восстанавливать события морского путешествия, состоящего из четырех эпизодов (строительство корабля – турагентство – путешествие на корабле – поиск клада на острове).</p> <p>Развивать умение детей взаимодействовать с партнерами по игре (туроператор – клиент, капитан – матрос, стюард – пассажиры).</p> <p>Подготовить атрибуты к игре, создать игровое пространство и заинтересовывающий момент.</p> <p>Выслушать мнения детей о том, как можно попасть на «Остров сокровищ», из чего можно построить корабль, что надо сделать в первую очередь и т.д.</p> <p>Помочь детям выстроить последовательность действий в процессе игры.</p> <p>С помощью игровых действий помочь затрудняющимся детям.</p> <p>Для поддержания интереса к игре ввести новую сюжетную линию.</p>
Способы руководства игрой.	<p>Ввести заинтересовывающий момент (письмо от сказочного персонажа с картой «Острова Сокровищ»).</p> <p>Участвовать в распределении ролей, помочь детям в подготовке</p>	<p>Задать вопросы о том, как можно попасть на «Остров Сокровищ».</p> <p>Подвести детей к решению поплыть на корабле на поиски Острова сокровищ.</p> <p>С помощью вопросов помочь детям определить и распланировать свои действия.</p> <p>В процессе игры поощрять</p>

	и планировании действий согласно выбранным ролям. Помочь в развитии сюжетной линии, способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений.	самостоятельность детей, следить за выполнением правил игры, советовать, направлять малоактивных детей.
Структура сюжета игры.	Сюжет игры выстраивается через последовательное взаимодействие развертываемых событий.	Сюжет игры: строительство корабля – туристическое агентство – путешествие на корабле – поиски клада на «Острове сокровищ».

### Этапы игровой деятельности

Выявление проблемы	Диагностика игровых навыков, игровой среды	Методика Д.Б. Эльконина
I. Подготовительный этап		
Обрисовка сюжетной канвы		Изучение литературы: Н. Михайленко, Н. Короткова «Организация сюжетной игры в детском саду» А.Г. Арушанова «Истоки диалога» С.Л. Новоселова «Игра дошкольника»
Организационная работа	Чтение художественной литературы: С. Козлов «В порту»; В. Сутеев «Кораблик»; В. Маяковский «Это книжечка моя про моря и про маяк», «Кем быть?». Чтение рассказов из детских энциклопедий на морскую тему. Рассматривание иллюстраций с	Разработка конспекта игры «Морское путешествие». Организация игрового пространства, подбор и подготовка воспитателем материала для игры: – для туроператора; – пассажиров; – матросов; – капитана.

	<p>изображений различных кораблей, «Атласа мира».</p> <p>Продуктивные виды деятельности:</p> <p>Изготовление атрибутов к игре (туристические путевки, рекламный плакат для туристического агентства, якорь, цепь, веера.)</p> <p>Рисование на тему: «Плывет кораблик по волнам», «Ветер по морю гуляет»</p> <p>Аппликация на тему: «На дне морском», «Корабль»</p> <p>Конструирование на тему: «Кораблики из геометрических плоскостных фигур», «Лодочка», «Кораблик в порту».</p> <p>Просмотр мультфильма «Веселые путешествия»</p> <p>Беседы с детьми на тему: «На чем я путешествую», «Если бы я был капитаном судна», «Кем быть?»</p> <p>Дидактические игры: «Найди лишнее», «Кто что услышал?», «Что рассказало море?».</p>	
<p>Взаимодействие с родителями</p>	<p>Оформление фотогазеты «Юные путешественники».</p> <p>Привлечение родителей к изготовлению атрибутов к сюжетно-ролевой игре «Морское</p>	



	путешествие»	
II. Основной этап		
Систематизация информации	<p>Принятие детьми на себя роли.</p> <p>Обсуждение содержания игры.</p> <p>Организация игрового пространства:</p> <p>туристическое агентство (туристические путевки, рекламный плакат, телефон, деньги); корабль (игровой модуль, штурвал, бинокль, якорь, цепь, бескозырки, фуражка капитана, муляжи фруктов и овощей, стаканы для сока, униформа стюарда); остров сокровищ (чудо-дерево, сундук с сокровищами, карта «Острова сокровищ», аудиокассета со звуками природы).</p>	<p>Обеспечение руководства:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– распределение ролей;</li> <li>– взятие на себя второстепенной роли;</li> <li>– обсуждение содержания игры-вопросы;</li> <li>– руководство организацией игрового пространства.</li> </ul>
Игровая деятельность детей.	<p>Игра.</p> <p>Соблюдение правил, выполнение взятых на себя ролей.</p> <p>Взаимосвязь с партнером по игре.</p>	<p>Выступает как создатель проблемно-игровых ситуаций.</p> <p>Обучение элементам развития сюжета.</p> <p>Использование в игре предметов-заместителей.</p> <p>Принятие на себя второстепенной роли.</p>
III. Заключительный этап		
Итог	<p>Участие детей в обсуждении проведенной игры.</p> <p>Оценка умения играть</p>	<p>Подведение итогов игры, предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета.</p>

	вместе.	Диагностика игровых умений детей.
--	---------	-----------------------------------