

Сюжетно-ролевые игры с экономическим содержанием для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

Сюжетно-ролевые игры знакомят детей с профессиональной деятельностью взрослых, вырабатывают элементарные практические знания о видах профессий, результатах труда, оплате труда, цене товара, планировании трат и т.д.

Сюжетно – ролевая игра «Шоколадная фабрика».

На первом этапе необходимо познакомить детей с фабриками города, рассмотреть иллюстрации, рассказать о производстве товара, решить проблемные ситуации «Откуда товар в магазине?», провести дидактическую игру «Профессии» для знакомства с новыми современными профессиями. Затем провести беседы о том, что необходимо для продаж. Составить план по реализации товара. Просмотреть видеозаписи о фабриках города. Чтение и анализ художественной литературы, знакомство детей с пословицами и поговорками о купле и продаже товара.

Второй этап включает в себя ролевые диалоги, проигрывание отдельных сюжетов, подготовку оборудования, создание проблемной ситуации «Что нужно, чтобы о товаре узнало много людей?». Знакомство детей с работой дизайнеров в рекламном агентстве, где придумывают и изготавливают образцы оберточной бумаги для новых конфет. Организация игры «Кто работает в рекламном агентстве?». Дети самостоятельно распределяют роли и проигрывают ролевые диалоги: директор фабрики – продавец, продавец – покупатель, директор фабрики – дизайнер – оформитель.

Проиграть отдельные сюжеты: «Открываем фабрику», «Реклама продукции фабрики», «Экскурсия по фабрике», «Снимаем фильм о работниках фабрики».

Третий этап - это непосредственно игровая деятельность с введением новых игровых сюжетов. Сюжетно-ролевую игру «Шоколадная фабрика» можно связать со службой маркетинга, в рамках которой проходила презентация нового товара. Можно совместить с сюжетно-ролевой игрой «Магазин», «Телевидение».

Сюжетно – ролевая игра «Круиз».

На первом этапе важно познакомить детей с профессиями людей, работающих на теплоходе через дидактическую игру «Кого мы встретим на теплоходе?», обсудить с детьми, что необходимо для путешествия (д/игра «Собери рюкзак»). В ходе общения рассказать о путешествиях, о далеких странах, в которых они хотели бы побывать. Предложить детям нарисовать корабль своей мечты. Привлечь родителей для изготовления костюмов. Чтение и анализ художественной литературы. Познакомить детей с пословицами и поговорками о труде.

На втором этапе можно проиграть отдельные сюжеты и диалоги: капитан – матрос, пассажир – капитан, кассир – пассажир, пассажир – пассажир. В совместной трудовой деятельности изготовить музыкальные инструменты, костюмы для артистов.

Третий этап - введение новых игровых сюжетов. Сюжетно-ролевую игру «Круиз», можно связать с сюжетно-ролевой игрой «Семья», «Банк». Пассажиры покупают билеты, отправляются в банк за деньгами; капитан и матросы выполняют свои обязанности, готовя корабль к отплытию. Во время путешествия дети показывают концерт, посещают кафе, оплачивая свои развлечения. После возвращения делятся впечатлениями.

Сюжетно-ролевая игра «Тренажерный зал».

На первом этапе при проведении дидактической игры «Собери картинку» познакомить детей с новыми видами спорта, профессией тренера и его обязанностями. Провести дидактическую игру «Режим дня», беседы о здоровом образе жизни и т.д. Можно изготовить с детьми нагрудные значки. Чтение и анализ художественной литературы так же поможет детям больше узнать о современных профессиях. Разучить с детьми пословицы и поговорки о бережливости.

На втором этапе совместно с детьми придумать и нарисовать рекламу для предстоящего открытия «Тренажерного зала», продумать какие акции можно будет провести для привлечения большего количества людей. Использовать проблемные ситуации для ролевых диалогов. При распределении ролей стараться, чтобы каждый ребенок имел возможность попробовать себя в разных ролях и выбрать наиболее ему подходящую роль. Разыгрывать ролевые диалоги: кассир-клиент, тренер-клиент, клиент-клиент.

На третьем этапе вводить новые игровые сюжеты. Организовать такие сюжетно-ролевые игры, как «Тренажерный зал», «Банк», «Рекламное агентство», «Семья».

Сюжетно-ролевая игра «Телевидение».

Предварительная работа.

Виртуальная экскурсия на телевидение: рассматривание обстановки съёмочной площадки и оборудования, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников телевидения.

Беседы с детьми о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей: «Для чего нужно телевидение», «Любимые телепередачи», «Чем можно заменить телевизор», «Как снимается телепередача».

Просмотр презентаций: «Откуда пришло телевидение», «Кто работает на телевидении», просмотр познавательных и развлекательных телепередач.

Чтение литературных произведений А. Барто «Сильное кино», «В кинотеатре», М. Зощенко «Актёр», М. Пришвин «Начало осени», Б. Житков «Как идет свет по проводам», М. Алимбаев «Что за странная страна».

Дидактические игры: «Разрезные картинки», «Чего не хватает?», «Корреспондент», «Составь мультфильм», «Кто больше назовет телепередач», «Кому, что нужно для работы», «Что нужно режиссеру».

Выставка детских рисунков: «Детское телевидение», «Кино глазами детей», «Реклама к спектаклю» (коллективная работа), рисование вывесок, коллективный коллаж «На телевидении». Составление мини-энциклопедии «Все о телевидении».

Развивающая предметно-игровая среда: компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, сумка для телевизионной аппаратуры, «телевизор», микрофон, телефон, рации, «хлопушка»; символика различных программ; элементы костюмов, грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации, ширма, фотографии; костюмы для театрализованной деятельности, маски; логотип передачи в виде аппликации, значки-определители для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).

Предполагаемые роли и игровые действия.

Режиссер – следит за актерами и их игрой. Дает команду, когда начинать съемку фильма, и когда ее остановить.

Помощник режиссёра – приглашает участников и зрителей на телепередачи.

Оператор – снимает на видеокамеру телепередачу.

Телеведущий, диктор – знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы.

Репортер – корреспондент – берет интервью, ведет репортаж с места событий.

Художник-оформитель – рисует и ставит декорации.

Фотограф – делает снимки с места событий, составляет каталоги, отправляет фотографии на выставки, создает рекламу.

Зрители, телезрители – смотрят фильм, передачу.

Участники телепередач – участвуют в телепередачах, дают интервью.

Директор – принимает на работу, ищет спонсоров, проверяет работу.

Гримёр – гримирует актёров. Костюмер – одевает актёров в костюмы.

Охранник – следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел.

Шофер – привозит оборудование, съёмочную группу к месту событий.

Грузчик – загружает в машину костюмы, декорации к съёмке, помогает в установке съёмочной площадки, ширм.

Варианты игры.

1-й вариант. «Телестудия». На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очерёдность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.

2-й вариант. Телепередача «Наш любимый детский сад». Художники-оформители создают логотип телепередачи, декорации, определяют место для съёмочной площадки и оформляют её. Корреспонденты отправляются на экскурсию по детскому саду и группам, берут интервью, составляют текст телепередачи. Режиссёр выбирает телеведущих, даёт команду на начало съёмки. Помощник режиссёра приглашает и размещает телезрителей в зале. Оператор настраивает аппаратуру, готовится к съёмке.

3-й вариант. Конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу.

4-й вариант. «Визит к гримёру, костюмеру». Телеведущие, актёры приходят к гримёру. Он изменяет их внешний вид: макияж, причёску. Ведёт их к костюмеру, объясняет, какая одежда нужна для телепередачи. Костюмер и его группа подбирают одежду для телеведущих, актёров в соответствии с заказом. Телеведущие, актёры благодарят костюмера и гримёра за хорошую работу.

5-й вариант. Создание проблемных ситуаций: 1) открытие кафе, где будет проходить дегустация соков и посещение бесплатного караоке клуба – обращаются за помощью к работникам телевидения; 2) при открытии супермаркета незаметно для детей вносится пакет с посторонним предметом, ведётся наблюдение за действиями детей: Возьмут ли в руки пакет? Обратятся ли к охране? Привлекается внимание работников телевидения, которые разрабатывают программу о правилах поведения при обнаружении посторонних предметов.

Руководство игрой.

1. Обогащение содержания игры: – приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию; – приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, осветительных приборов, требование установить кабельканалы.

2. Советы: – открыть буфет или столовую для персонала и участников телепередач; – необходима хорошая реклама, анонс телепередачи, чтобы привлечь телезрителей; – выпуск и показ интересных и познавательных телепередач.

3. Создание проблемных ситуаций: – Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера? – Что делать, если на съёмку не пришёл главный её участник? – Отключили свет, что делать? (Обзвонить участников телесъёмки, обговорить и определить удобное время и место съёмки); – Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования); – Закончилась плёнка в видеокамере, что делать? (Обратиться к директору с просьбой привезти плёнку); – Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников из телестудии, позвонить в пожарную охрану).

Игры-спутники: телепередачи на разные темы («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»); реклама мероприятий («Театр», «Цирк»); реклама предприятий («Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк»,

«Техническое обслуживание машин»); реклама продукции («Студия аэродизайна», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»); прогноз погоды («Метеостанция»); сводка происшествий («ГИБДД», «Служба спасения»); интервью сотрудников разных предприятий («Туристическое агентство «Вокруг света», «Ветеринарный медицинский центр»).

Сюжетно-ролевая игра «Детское кафе».

Предварительная работа.

Беседы: «Что такое «Кафе»?», «Кто работает в кафе?», «Как составить меню?», «Как вести себя в кафе?».

Рассматривание картин, иллюстраций и альбомов на тему «Профессии».

Дидактические игры: «В гости к Мишке», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати», «Накрой на стол».

Продуктивные виды деятельности: составление меню, складывание салфеток, изготовление коробок для пиццы и пирожных.

Чтение художественной литературы (А. Милн «Вини-пух и все, все, все...», Ю. Кушак «Подарок», П. Воронко «Пирог» и др.).

Составление рассказов из личного опыта на тему «Посещение кафе».

Развивающая предметно-игровая среда: таблички с надписями: «Администратор», униформа для официантов (фартуки и головные уборы), скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «Кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста (пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.); игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; оборудование для уборки со столов и для уборки пола, халат для уборщицы; музыкальный центр.

Предполагаемые роли и игровые действия.

Клиент кафе – приходит в кафе, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню блюдо и делает заказ, спрашивает у официанта, что входит в состав блюда, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, составляет списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.

Кондитер – выпекает кондитерские изделия и оформляет их.

Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.

Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.

Уборщица – наводит порядок в кафе.

Ди-джей – ведёт музыкальную программу.

Варианты игры.

1-й вариант. «Отмечаем день рождения в кафе».

2-й вариант. Объявлен конкурс «Лучшее кафе», предложить детям поучаствовать в конкурсе. С этой целью приготовить самые лучшие блюда, придумать рекламу и привлечь как можно больше клиентов.

3-й вариант. «Встреча Нового года» со сказочными персонажами.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры: клиент на свой день рождения заказал в кафе клоуна из цирка; администратор приглашает в кафе артистов эстрады для выступления на

Новогоднем празднике; администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов.

2. Советы: предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал пока посетитель ждет заказ; организовать в кафе игровую комнату, где дети смогут весело провести время; предложить составить новое меню.

3. Создание проблемных ситуаций: Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали? - К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания? - К кому обратиться, если долго не несут заказ? - Забыл дома деньги, что делать? (оставить в залог ценную вещь, позвонить и попросить о помощи близких, друзей). - Ваш столик занят, что делать? (обратиться к администратору, он подберет столик или решит вопрос с вашим столиком). - На вас случайно официант пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).

Игры-спутники: проведение праздника («Моя семья», «Наш город», «Школьные праздники»); приглашение ведущих и оформителей праздника («Театр», «Студия дизайна», «Цирк», «Телевидение»); приобретение атрибутов для работников кафе («Швейное ателье», «Супермаркет»); внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «Служба спасения»); сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Пиццерия», «Банк», «Салон связи», «Метеостанция»); акции, розыгрыши призов («Туристическое агентство «Вокруг света»).

Сюжетно-ролевая игра «Банк».

Предварительная работа.

Виртуальная экскурсия в банк. Беседы с детьми из личного опыта «Как мы с мамой ходили в банк».

Дидактические игры «Кому, что надо для работы», «Кто, где работает, «Мы пришли в банк».

Чтение художественной литературы: Л. Кларин «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», И. Липсиц «Удивительные приключения в стране экономики», Я. Корчак «Маленький бизнесмен».

Просмотр иллюстраций и фотографий о банке.

Изготовление атрибутов: касса, компьютер, бланки, элементы одежды.

Развивающая предметно-игровая среда: бланки, касса, компьютер, логотипы банков, элементы одежды, «Банкомат», телефон, сейф, купюры денег.

Предполагаемые роли и игровые действия.

Директор банка – руководит, подписывает документы, организует работу банка.

Консультант – консультирует клиентов.

Кассир – выдает и принимает деньги, оформление документов, приём коммунальных платежей, работа с пластиковыми картами.

Клиенты банка – посещают банк, открывают вклады, оплачивают счета.

Охранник – следит за порядком, просматривает видеозаписи.

Варианты игры.

1-й вариант. В городе открывается новый офис Банка, в который требуются сотрудники. После распределения ролей работники банка оборудуют и занимают свои рабочие места.

2-й вариант. Банк объявляет: «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежный кредит. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вы хотите заниматься?».

Руководство игрой.

1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора банка и пригласить на работу менеджера, помощника банкира.

2. Создание проблемных ситуаций: - Не работает банкомат. Что делать? (Выявить неполадки, вызвать мастера). - Завис компьютер. Что делать? (Пригласить программиста).

Игры-спутники: выдача денег для покупки или строительства («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Супермаркет», «Салон связи»); внештатная ситуация и обращение за помощью («ГИБДД», «Служба спасения», «Телевидение»).

Сюжетно-ролевая игра «Туристическое агентство «Вокруг света».

Предварительная работа.

Активизирующее общение с детьми на темы: «Путешествия по разным странам», «Кто работает в турагентстве».

Рассматривание иллюстраций, фотографий разных стран, буклетов туристических агентств.

Изготовление атрибутов: ж/д билеты, авиабилеты, пластиковые карты, карточки-слайды, буклеты.

Развивающая предметно-игровая среда: вывеска турагентства, костюмы сотрудников турагентства, телефоны, бейджики, атлас мира, глобус, рекламные журналы путешествий, путёвки, «ноутбуки» с презентацией маршрутов направления и маршрутов туристического отдыха, сувенирная лавка, сувениры, буклеты, мобильные телефоны, камера, фотоаппарат, деньги, банковские карты, кассовый аппарат, альбомы с достопримечательностями городов.

Предполагаемые роли и игровые действия.

Директор агентства – организует работу персонала, контролирует качество обслуживания, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, проверяет и оформляет необходимые документы.

Менеджер по туризму и рекламе – встречает гостей, проводит рекламу выбранного для отдыха места, решает возможные конфликтные ситуации, предлагает чай или кофе, создает хорошее настроение посетителям, предлагает клиенту варианты проведения отдыха, предоставляет путеводитель, схемы и карты, план местности.

Туроператор – предлагает нашим клиентам посмотреть на компьютере слайды с фотографиями отелей, бронирует места в отеле, выдает билеты на самолет.

Туристы – интересуются направлениями туристического путешествия, рассматривают буклеты и журналы, выбирают маршрут поездки, готовятся к путешествию, путешествуют по выбранному маршруту (посещают экскурсии, купаются в море, фотографируются, покупают сувениры и т. д.).

Экскурсовод – предлагает туристам отправиться на экскурсию по городу, в музей, рассказывает о городе и его достопримечательностях, отвечает на вопросы туристов, раздаёт рекламные буклеты.

Машинист поезда, пилот, капитан корабля, шофёр – доставляют туристов к месту отдыха и домой.

Стюардесса, проводник – обслуживают туристов во время полёта и поездки.

Администратор отеля – встречает и провожает туристов, записывает в журнал, выдаёт ключи от номеров, решает конфликтные ситуации.

Гувернантка – наводит порядок в отеле.

Повар – готовит пищу для туристов. Официант – обслуживает туристов в столовой.

Продавец сувениров – рекламирует и продает сувениры.

Варианты игры.

1-й вариант. Семья собирается в отпуск, выбирает место, где они проведут отпуск. В турагентстве их встречает менеджер по туризму и предлагает выбрать путешествие.

2-й вариант. Реклама туристического агентства «Вокруг света», проведение рекламной акции.

Руководство игрой.

1. Обогащение содержания игры: турист во время полёта заболел, ему нужна медицинская помощь, самолёт совершает экстренную посадку; во время путешествия на корабле перед туристами выступают известные артисты; проводник поезда предлагает посетить ресторан

и продегустировать разные блюда; посещение туристами дельфинария, дендрария, зоопарка и т. д.

2. Предложения: - Предложить вблизи турагентства открыть магазин «Туристу в дорогу». - Организовать в туристическом агентстве игровую комнату, где дети смогут весело провести время, пока родители выбирают путёвку.

3. Создание проблемных ситуаций: - Что делать, если вы опоздали на самолёт (поезд, корабль)? - К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания? - Что делать, если вы потеряли билет? - Турист во время экскурсии отстал от группы, что делать? - У самолёта отказал двигатель, что делать? (стюардессе успокоить пассажиров, связаться с диспетчером и попросить разрешение на экстренную посадку, посадить самолёт, эвакуировать пассажиров и отремонтировать самолёт). - Потерялся на вокзале ребёнок, что делать? (обратиться к сотруднику полиции, в справочное бюро вокзала для объявления по громкой связи о потерявшемся ребёнке).

Игры-спутники: покупка путёвок («Моя семья»); организация экскурсий («Наш город»); реклама («Телевидение»); сотрудничество с другими организациями («Метеостанция», «Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Студия дизайна», «Пиццерия», «Салон связи», «ГИБДД», «Служба спасения»).