**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад №305 "Радуга" Демского района**

**городского округа город Уфа Республики Башкортостан**

**Проект**

**сюжетно-ролевой игры**

**ДЛЯ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ**

**Подготовила: Воспитатель**

**Надыршина Ю.К.**

**Цель и задачи игры.**

***Цель -***  учить организовывать игру на основе знаний, полученных из бесед, литературных произведений, просмотра мультфильмов, иллюстраций, комбинируя разнообразные события из жизни древних людей. Побуждать детей творчески использовать полученные знания, развивать инициативу.

***Задачи:***

- Учить соблюдать правила поведения в игре.

- Использовать игру для формирования интересов и способностей детей.

- Развивать правильное взаимоотношение детей в коллективе, согласовывать свои действия с действиями партнёров по игре, экологическое сознание.

- Воспитывать интерес и желание играть, доводить игру до логического завершения.

**Предварительная работа**

1. *Методы и приемы, направленные на обогащение содержания игры.*

1.1. Беседа о башкирском народе в древности:

* Жилище башкир
* Национальные блюда
* Национальная одежда и обувь
* Башкирский фольклор
* Традиции и обычаи башкир
* Как жили древние люди
* знакомство с предметами старины
* Национальный инструмент - курай.
* Уфа - столица Башкортостана.
* Народный батыр - Салават Юлаев.

1.2.Просмотр фильмов о быте башкирского народа в прошлые века.

1.3.Рассматривание картинок, иллюстраций, энциклопедий о природе, городах будущего.

1.4.Чтение художественной литературы:

* Башкирские народные сказки "Ленивая дочка", "Охотник Юлдыбай", "Лиса-сирота", "Падчерица", "Сарбай", "Сказка о курае", и т.д.
* К.Киньябулатова. "Зухра и цыплята".
* М .Дильмухаметов "Игра".
* Р.Тимершин "Спор".
* Отгадывание загадок, разучивание поговорок, пословиц.

1.5. Рисование башкирских узоров, аппликация "Платок", декоративное рисование "Национальные костюмы", рисование мальчика (девочки) в башкирском костюме.

1.6. Дидактические игры: "Башкирские узоры", "Башкирское домино", "Составь фартук", "Найди башкирский узор", "Найди и назови достопримечательности города Уфы", "Найди башкирский узор".

1.7. Башкирские подвижные игры: "Липкие пеньки", "Спутанные

кони", "Перехватчики", "Серый волк", "Жмурки","Хлопушки", "Тимербай".

1.8. Вхождение в образ.

**Атрибуты и предметно-развивающая среда**

* "Машина времени" с пультом управления;
* "Тубы с провизией";
* Костюм медицинского работника; повара, механика, ученого.
* Походная аптека, пробирки;
* Фотоаппарат, игрушечная фотокамера;
* Блокнот с ручкой;
* Мантия для ученого;
* Сундук с народными костюмами, платками, головными уборами;
* Национальные блюда из соленого теста, сделанные детьми;
* Курай;
* Звукозаписи с народными мелодиями;
* Сотканный палас.
* Чемодан с инструментами для механика.

**Активизация словаря.**

Курай, юрта, чак-чак, башкирский мед, "Машина времени", звукозапись, наушники, журналист, механик, трансформация.

**Предполагаемые роли, игровые действия.**

Руководитель полета, пилот "машины времени", штурман пилота, врач, повар, журналист, туристы, механик, древние люди (бабушка, дедушка, внуки, мальчик-кураист, девочки-танцовщицы).

1. Дети придумывают на чем будут "трансформироваться" в прошлое, создают "машину времени", пульт для нее. Выбирают руководителя или пилота полета, штурмана. Решают кого еще необходимо взять в опасный путь: врач, механик, повар, журналист.

2. Дети готовятся к полету, отправление в полет, застегнуть ремни безопасности.

3. В другом измерении происходят следующие события: в национальном костюме бабушка готовит национальные блюда, остальные также в костюмах сидя на ковре пьют чай из самовара.

4. Прилетают современные люди, журналисты фотографируют, берут интервью, врачи осматривают людей, повар осматривает блюда, туристы рассматривают жилища, костюмы древних людей.

5. Древние люди встречают гостей с хлебом, с солью, угощают их. Кураист играет, девочки-танцовщицы танцуют.

6. Обмен опытом, современные люди поют свои песни, танцы, включают телефоны, современную музыку.

7. Проверка машины механиком перед отлетом.

8. Проводы туристов к "машине времени", взаимное приглашение в гости.

**Сюжет игры (игровые ситуации).**

1. Дети смотрят иллюстрации про башкир, договариваются о том, что можно создать "машину времени" и трансформироваться в прошлое. Решают, кого взять с собой, распределяют роли.

2. Дети распределяют роли в "прошлом", договариваются что необходимо для встречи гостей, какие национальные блюда они знают, какое убранство дома бывает у башкир, какие костюмы необходимы, на каких инструментах играют башкиры.

3. Врач осматривает экипаж перед поездкой, измеряет давление, слушает сердцебиение, дает разрешение на вылет.

4. Повар готовит провизию, по прибытие рассматривает и записывает рецепты выпечек.

5. Механик готовит машину, поправляет и протирает фары, собирпет инструменты на дорогу.

6. Журналист готовит камеру и фотоаппарат, ученый при помощи лупы исследует древние монеты, ковры, костюмы.

7. Происходит встреча гостей, башкиры народ доброжелательный, встречает с плясками, с национальной музыкой и танцами.

8. Угощение гостей. Современные люди с удовольствием кушают национальную еду.

9. Прощание с гостями, обмен опытом.

**Руководство игрой.**

Воспитатель оказывает косвенную помощь в игре. Помогает в подготовке костюмов, "машины времени", в изготовлении национальных блюд из соленого теста. Также принимает активную роль в подготовке игры.

**Работа с родителями**

Родители были проинформированы о проекте предстоящей игры. Принимали активное участие в ней: помощь в изготовлении костюмов (башкирских, костюм повора, медсетсры, механика, ученого), совместно с детьми рисовали дома "машину времени" (как они ее себе представляют). Также была помощь в оформлении предметно-развивающей среды (сотканные ковры, полотенца, самовар).

Приложение.







