

## *Конспект по руководству сюжетно-ролевой игрой «На приеме у врача» в средней группе*

### **I. Задачи руководства:**

1. Закреплять и обогащать знания о труде врача, аптекаря, таксиста:

А) Расширять представления детей о труде врача, знакомить с трудом аптекаря, обогащать словарь, развивать речь детей;

Б) Развивать речь, обогащать словарный запас, закреплять звукопроизношение.

2. Формировать умение творчески развивать сюжет на основе полученных знаний:

А) Развивать умение согласовывать тему игры, распределять роли, договариваться о последовательности совместных действий;

Б) Формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре; обучить новым игровым действиям;

В) Способствовать становлению эмоционального контакта с каждым ребенком, вызвать интерес к совместной деятельности со взрослым и сверстниками;

3. Развивать умение самостоятельно решать конфликты, возникающие в ходе игры, соотносить свои желания с интересами других детей:

А) Формировать дружеские взаимоотношения в игре, чувство гуманизма, активности, ответственности, дружелюбия;

Б) Поддерживать интерес к участию в игре и девочек, и мальчиков, выполняя определенные роли: (девочки - мамы, аптекари; мальчики- водители, таксисты)

### **II. Подготовка к игре.**

Дата	Изготовление атрибутов	Обогащение впечатлений	Обучение игровым действиям
сентябрь	.Изготовление медицинских карт, талонов. -сбор коробочек из-под лекарств.	-Экскурсия в медицинский кабинет с целью наблюдения за работой медицинской сестры в детском саду;	- Дать образцы социального поведения: <ul style="list-style-type: none"><li>• Здраваться при встрече с таксистом, врачом, аптекарем;</li></ul>

	<p>- изготовление билетов, - изготовление бланков для рецептов. - оборудование для аптеки, больницы. -такси. - деньги. - куклы</p>	<p>-наблюдение родителей с детьми за работой аптекаря; -Чтение: А, Крылов «Заболел Петух ангиной», К.Чуковский «Айболит», «Бармалей», В.Сутеев «Про бегемота, который боялся прививок». -Беседа, рассматривание картин о работе врача, аптекаря, таксиста. -Прслушивание песни «Кукла заболела» (муз. А.Филиппенко, сл.Т.Волгиной). -рисование на тему «работа врача», «медицинские инструменты». Выставка рисунков.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не кричать в больнице, аптеке, такси;</li> <li>• Поблагодарить врача после выписки рецепта, таксиста, после довоза до больницы, аптекаря, после продажи лекарства.</li> </ul> <p>-Разыгрывание игры-ситуации «Зайка заболел» (воспитатель-врач разыгрывает диалог с зайкой-пациентом); -научить пользоваться инструментами, упаковывать лекарства. -ввести игровую атрибутику и предметы – заместители; - ввести в игру разнообразные события (вызов такси, покупка лекарств) новые сюжетные линии (поездка на такси, посещение аптеки) происшествия (нужно купить лекарства, прописанные врачом).</p>
--	--	--	---

### III. Перспективный план подготовки к игре /

Сюжеты	Роли	Атрибуты	Игровые действия	Речевые обороты
Больница	Регистратор	Белый халат, карточки, компьютер	Выслушивает больного, заполняет карточку, выбивает талон, направляет к доктору	«Здравствуйте. Да, принимает. Ваше фамилия, имя? Где живете? »
	Доктор	Белый халат, игрушечные градусники, фонендоскоп, медицинская карта, телефон	Выслушивает жалобы больного, прослушивает легкие, смотрит горло, уши, измеряет температуру, выписывает рецепт, желает больному здоровья	«Здравствуйте, », «Что у вас ?», «Давайте, я его (ее) послушаю», Дышите - не дышите».
	Больной	Талон, медицинская карта	В регистратуре получает медицинскую карту, по	«Спасибо, доктор», «До свидания»,

			приглашению врача входит в кабинет, врачу, рассказывает, что его беспокоит, в аптеке покупает нужные лекарства.	
аптека	Продавец в аптечном киоске	Белый халат, баночки или коробочки из- под лекарств, оклеенные цветной бумагой	Отпускает лекарства по рецепту врача, даёт справку о дозе приёма того или иного лекарства	«Ваш рецепт, пожалуйста», «Возьмите лекарство»
Сопутствующие сюжеты				
Шофер	Таксист	Руль, рация, деньги, коробка переключения передат	Переключает скорость, подъезжает к остановке	«Куда надо ехать?», «Возьмите сдачи»

### III. Ход игры

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «На приеме у врача». Воспитатель сообщает детям, что в больнице открылся аптечный киоск. Поэтому игру можно обогатить новой ролью – продавцом аптечного киоска. Воспитатель достает атрибут, рассматривает его с детьми, оговаривает действия с ним (баночки или коробочки из-под лекарств, оклеенные цветной бумагой).

Дети самостоятельно распределяют обязанности, кто кем будет «работать» в больнице.

Воспитатель жалуется «доктору» по телефону, что с утра ее дочка (сынок) сильно кашляет, и просит помочь ему. Вызывает такси.

**Таксист:** *Сидит за рулем: «Куда надо ехать?»*

**Больной:** *В больницу. Садится в «машину» и едет в «больницу».*

**Таксист:** *Все, приехали. Больной дает деньги, выходит из машины и идет в «больницу».*

**Больной:** *Здравствуйте. Скажите, доктор принимает?*

**Регистратор:** *Здравствуйте. Да, принимает. Ваше фамилия, имя? Где живете? Заполняет «карту» и выдает «талон». Больной занимает очередь.*

**Больной:** *Доктор, разрешите войти? Здравствуйте.*

**Доктор:** *Здравствуйте, больной. Садитесь. Что у вас ?*

**Больной:** *У моей дочке (сына) кашель.*

**Доктор:** *Давайте я его послушаю. Дышите глубже, не дышите. А теперь нужно померить температуру (подает градусник). Ему (ей) нужно пить лекарство. Лекарство можете купить в аптеке. У нас открыли аптечный киоск. Сейчас я выпишу вам рецепт. Купите микстуру (выписывает рецепт и подает).*

**Больной:** *Мы будем пить лекарство. Спасибо, доктор. До свидания.*

*Больной берет рецепт и выходит из кабинета. У регистратора спрашивает, где находится аптека. Регистратор провожает больного в аптеку.*

**Больной:** *Здравствуйте. Доктор прописал моей (дочке, сыну) микстуру. Показывает рецепт.*

**Продавец аптечного киоска:** *Здравствуйте (читает рецепт). Доктор вам прописал микстуру. Вот она, давайте по одной ложке и он (она) поправится (дает флакон и говорит сколько стоит; выдает чек).*

**Больной:** *Спасибо. До свидания (берет флакончик, чек и вызывает такси).*

#### **IV. Окончание игры**

Процедура «лечения» может повториться 2-3 раза. В процессе игры воспитатель стимулирует последовательную смену ребенком игровых ролей. «Полечившись» у доктора, воспитатель меняет свою роль. Воспитатель дает детям образцы общения и

действий. Если выясняется, что опыт ребенка достаточно беден, то воспитатель должен подсказать ребенку.

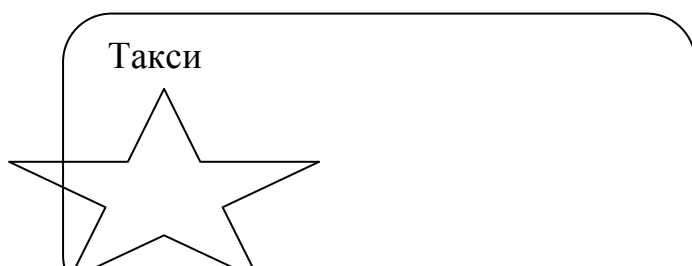
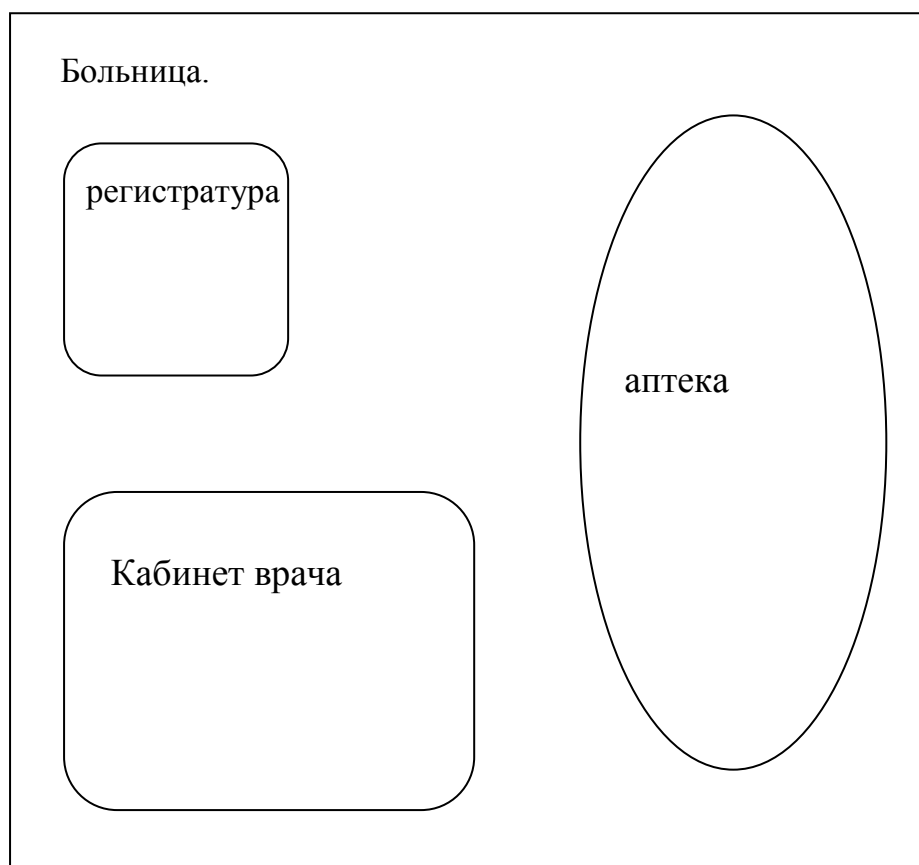
Не следует резко обрывать игру, лучше предложить смысловое обоснование для ее окончания: «У доктора з».

### **V. Оценка игры**

Воспитатель осуществляет лишь самые необходимые действия с предметами, основное внимание его должно быть направлено на взаимодействие, ролевой диалог. Во время игры формировались такие качества как взаимопомощь, внимание друг другу. Обсуждают, кто лучше справился с ролью.

Далее воспитатель дает свободную оценку игре: дети действовали в соответствии с ролью, дружелюбно относились друг к другу во время игры.

### **VI. Схема игры.**



Водитель

пассажир