Сюжетно-ролевая игра «Ателье»

**Цель**: Совершенствовать умение примерять на себя конкретную роль по сюжету игры «Ателье».

**Задачи:**

1.закрепить знания детей о труде взрослых в ателье: приемщика, закройщика, швеи, модельера.

2.закрепить знания о технологии работы с инструментами (ножницы, игла, выкройка, лекало)

3.способствовать развитию творческого мышления;

4. учить детей развивать сюжет игры

5. воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре; закреплять правила культуры общения

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.** Предварительная беседа в которой дети узнаю, что в изготовлении одного изделия принимает участие большая группа людей (закройщики, портные , модельеры и др.). Каждый из них выполняет определенную работу: одни кроят, другие сметывают ткань, шьют, строчат, третьи чистят и гладят готовое изделие. Чтобы исполнить заказ в срок, все трудятся дружно и согласованно. Так же из экскурсии дети узнают, что одежда бывает разных размеров и ее нужно примерять.

**Ход занятия:**

- Воспитатель:

— Ребята, какой скоро будет праздник? Новый год

А вы уже приобрели наряды ?

Нет

А где можно взять костюмы?

В магазине ( А если уже разобрали? Или нет размера?

сошьет бабушка, мама,

А еще где можно?

в ателье

А что такое ателье? Мастерская, где шью на заказ

Воспитатель: Кто работает в ателье?

**Приемщик** , **что он делает? Какими качествами он должен обладать**

**Вежливым, приветливым**

**Закройщик** Что делает **Снимает мерки, делает выкройки из бумаги, вырезает их на ткани Внимательный, аккуратный**

**Модельер что делает** хорошо рисует, спрашивает у клиента какой наряд он хочет, какой рукав короткий или длинный и т.д. А еще обязательно нужно выбрать нужную ткань: ситец, шелк или капрон.

**швея** : наживляет, сшивает готовое платье усидчивая, спокойная, с хорошим зрением

**Клиенты** вежливые, должны обьяснить что им нужно  
 **Тогда давайте с вами распределим роли** *(для того, чтобы не возникло споров при распределении, воспитатель предлагает детям вытащить из мешочка карточку, на которой будет изображена его роль)*., **а меня в игру вы возьмете?**

**А Я БУДУ АДМИНИСТРАТОРОМ** он следит за порядком, вдруг возникнут какие то споры с клиентами, заказывает ткань, нитки, пуговицы  
- Ну вот, роли мы с вами распределили, а теперь я предлагаю вам проиграть их с теми же действиями. 

Дети играют самостоятельно. Если ребенок испытывает затруднения в игре, воспитатель просит более сильного ребенка показать, как можно сыграть эту роль. Поощряет вежливость, взаимовыручку. Воспитатель может показать, как действовать воображаемой иголкой, как вдевать в нее нитку, как ею шить.

Вам нравится костюм? Я думаю вас увидеть на нов.год  
**Окончание игры:**

Коллеги, через 15 мин. У нас будет обеден. перерыв, прошу заканчивать свою работу, прибирайте раб. Место, все ли клиенты забрали заказы? А вы звонили по поводу вечернего платья, перезвоните пожалуйста после обеда, а мне нужно сделать заказ материала, и ниток.  
**Анализ занятия:**

В какую игру играли

Дружно ли играли

Мне очень понравилось, как вы помогали др.др.какие костюмы шили, я думаю что у вас еще больше станет клиентов.

Как думаете справились ли вы с ролью

Кого бы хотели сыграть в след.раз,что больше понрав. Клиент или сотрудник ателье  
Поблагодарим дг.др. за игру.

САМОАНАЛИЗ

**Цель**: Совершенствовать умение примерять на себя конкретную роль по сюжету игры «Ателье».

**Задачи:**

1.закрепить знания детей о труде взрослых в ателье: приемщика, закройщика, швеи, модельера.

2.закрепить знания о технологии работы с инструментами (ножницы, игла, выкройка, лекало)

3.способствовать развитию творческого мышления;

4. учить детей развивать сюжет игры

5. воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре; закреплять правила культуры общения

В игре участвовали дети подготовительной группы 6 лет,

Сотрудников ателье 7 человек, 5 клиентов

**Была проведена предварительная работа** – беседы, чтение лит-ры, просматривание иллюстраций, подготовка атрибутов

Была поставлена проблема где взять наряд.

Дети включились в игру, были активны, они работали каждый в своем темпе, использовали атрибуты по назначению, играли конкретную роль согласно жребию.

Старались взаимодействовать др. с др., выполняли правила

Цель была достигнута, задачи выполнены