Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад «Улыбка», г. Жиздра

**Сюжетно-ролевая игра «Доктор Айболит»**

**(знакомство с профессией ветеринар)**

**во второй младшей группе.**

Подготовила: воспитатель И. А. Лесик,

первая категория.

Жиздра, 2024 г.

*Игровые цели:* развивать игровой опыт каждого ребенка, поддерживать новые возможности игрового отражения мира.

*Воспитательно-образовательные и развивающие задачи:*

Формировать умение принимать игровую роль.

Развивать умение участвовать в несложном ролевом диалоге, называть свою игровую роль и игровые действия, отвечать на вопросы об игре.

Поддерживать проявление интереса к разнообразному содержанию сюжетно-ролевых игр на основе событий прочитанных книг.

Стимулировать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками.

Воспитывать доброжелательные взаимоотношения, ответственность, вежливость.

*Предварительная работа:* знакомство с профессией врача; ситуативные беседы: «Кто такой доктор?», «Как лечит врач?», «Что нужно доктору для работы?»; дидактические игры: «Кому что нужно?», «Вежливые слова»; продуктивные виды деятельности: карточки для пациентов, складывание бинтов; чтение художественной литературы: К. Чуковский, «Айболит», В. Сутеев, «Про бегемота, который боялся прививок».

*Словарная работа:* ветеринар, ветлечебница

*Роли и ролевые действия:*

***Доктор Айболит (ветеринар)*** – лечит больных животных, организует доставку до больницы, укладывает больных животных на кроватки;

***повар*** – готовит еду для больных и персонала, накрывает на стол;

***шофер*** – перевозит больных зверей на машине;

***медсестра*** – помогает доктору осматривать больных.

*Примерные игровые действия:*

- перемещение в лес;

- подготовка спальных мест для больных зверей;

- перемещение больных в «Ветлечебницу»;

- осмотр зверей, выяснение симптомов;

- лечение;

- приготовление еды, раскладывание на тарелки, кормление зверей;

- обед после работы, общение на тему «О пользе правильного питания».

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*

халат и шапочка доктора, инструменты, бинты, градусники, игрушки-животные, грузовые машины, стол, игрушечная посуда, кубики большие и маленькие, мягкие модули, одеяла для кукол, магнитофон.

*Перспектива обогащения предметно-игровой среды:*

Кабинет врача-ветеринара.

**Ход игры.**

***Воспитатель:***

- Дети, вспомните, кого лечил доктор Айболит?

- Что болело у зверей?

- Как их лечил доктор Айболит?

*(Ответы детей. Если дети затрудняются, воспитатель помогает вспомнить сказку.)*

- Я сегодня буду доктором Айболитом. Мне очень будет нужна помощь!

- Отправляемся в сказочный лес лечить зверей!

- Посмотрите, как много больных зверей в лесу!

*Воспитатель показывает на игрушки.*

- Они все лежат на земле. Бедненькие. Надо всех больных зверей положить на кровати и накрыть одеялом. Давайте построим им дом и поставим там кровати, чтобы всех положить.

*Воспитатель предлагает детям построить дом из кубиков и кровати.*

- Зверей нужно осторожно перенести в дом, положить на кровати и осмотреть. Какой большой мишка! Может, его перевезем на машине?

*Кто-то из детей берет на себя роль водителя и перевозит игрушку.*

*Воспитатель с детьми осматривают зверей, спрашивают, что у них болит, как они себя чувствуют, какое у них настроение. Делают уколы, перевязки, дают лекарства.*

- Надо же их покормить. Давайте приготовим суп и лимонный напиток. Можно овощной салат.

*Воспитатель с детьми кормя зверей, ухаживают за ними, измеряют температуру, перебинтовывают.*

- Какие мы молодцы! Зверей вылечили. А сами – устали после работы. Нам тоже нужно отдохнуть и подкрепиться! Попробуйте вкусный и полезный компот из смородины.

*Все вместе устраивают праздничный обед. Воспитатель рассказывает о правильном питании, о пользе овощей, фруктов и ягод.*

***Воспитатель:***

- В нашем городе тоже работает доктор Айболит. Только называют его ветеринаром. Когда болеют домашние животные, жители нашего города обращаются за помощью в ветлечебницу и ветеринар помогает больным животным.

**Анализ игры:**

***Воспитатель:***

Вопросы по организации игры: Что планировали, а что получилось, почему так вышло, что можно было сделать по-другому?