

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ЯРМАРКА»

Цель: Игра развивает у детей способность оценивать свои желания, дает ребенку понять, что настроение зависит от его желаний и ситуаций.

Ход игры: Педагог предлагает детям посетить ярмарку, где продают много всяких вещей и забавляют детишек.

ПЕДАГОГ: Посмотрим, нет ли здесь чего-нибудь интересного. Берегитесь, вот собака! (Собака ворчит: «Р-р-р».) Дети, страшно вам?

ДЕТИ: Не ворчи ты, Рыжик, страшно,

Мимо нам пройти опасно.

Перестань ты нас пугать,

И сердиться, и ворчать.

Собака перестает ворчать.

ПЕДАГОГ: Пойдем дальше. Смотрите, как много собралось ворон, как громко каркают.

ДЕТИ: Возле елочки зеленой

Скачут, каркают вороны:

Кар-кар! Кар-кар!

Из-за корочки подрались,

Во все горло разорались:

Кар-кар! Кар-кар!

ПЕДАГОГ: Вороны испугались нашего крика, взмахнули крыльями, еще громче закаркали и улетели.

ДЕТИ (громко) : Кар! Кар!

ПЕДАГОГ: Весело вам, хорошо, что напугали ворон? Забавно? А вот карусель. Всем вам захотелось покататься на карусели, но что нужно сделать, чтобы покататься на карусели?

ДЕТИ: Спросить разрешения.

ПЕДАГОГ: Спросите разрешения.

ДЕТИ: пожалуйста, разрешите покататься на карусели. (Получают разрешение)

ПЕДАГОГ: дети, садитесь на карусели (стульчики, расставленные в другом конце зала) и под музыку споем песенку: «Ра-ру-ра».

Дети поют, педагог обращает внимание, что настроение у всех радостное.

ПЕДАГОГ: А теперь, дети, сделаем свою карусель.

Дети встают и, взявшись за руки, бегут по кругу и говорят:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,

А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом.

Затем карусель замедляется, и дети говорят:

Дети, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два.

Вот и закончилась игра.