**Деловая игра для воспитателей ДОУ**

**по теме «Игра как основной вид деятельности дошкольников»**

*Цель и задачи игры*. Расширять и обобщать знания по данной теме. Уточнять знания о видах игр, формах, методах и приемах работы с детьми; посредством игрового моделирования создать условия для проявления творческой инициативы; вызвать осознание необходимости знакомиться с опытом коллег для повышения качества своего профессионального труда; знакомить с новой методической литературой по игре.  
*Оборудование.* Настенный алфавит с кармашками для заданий, где вместо букв Ъ, Ь, Ы, Ё, Й помещены лица-эмоции, все остальные буквы имеют расшифровку (например, А – азартная игра, Б – быстрая, В – вредная, Г – грандиозная игра и т.д., а в ходе игры воспитатели будут давать определения, что это за игры, как они это понимают.)  
Карточки красного, синего, зеленого цвета (не менее 10 штук каждого цвета) – ими обозначаются буквы и задания для каждой команды и гостей. Полоски с заданиями, разложенные в кармашки (33 штуки). Настенный планшет, куда будут крепиться высказывания выдающихся личностей об игре. Мольберт, указка, два колокольчика, две коробки с бросовым материалом. Стендовая информация, которая будет служить подсказкой во время игры. Тематические газеты «Хорошо, когда с утра начинается игра» которые создавали дети, воспитатели и родители (стихи, рисунки, рассказы, сказки, коллажи т.д.). Проекты сюжетно-ролевых игр на бумаге (паутинки).

*Ход игры*

Ведущий.  
Хорошо, когда с утра, начинается игра!  
Смех, веселье, беготня, когда играет ребятня.  
Позавидуешь детишкам: и девчонкам, и мальчишкам.  
Взрослым хочется играть, да нужно меру соблюдать.  
Но сегодня день особый, собрались мы неспроста.  
И у взрослых, и у взрослых, начинается игра!  
Перед вами вот висит «Игровой наш алфавит»!  
В правила игры вникайте, что за чем запоминайте!  
Не скучайте, не ленитесь, и в игру нашу включитесь.  
Что ж, друзья, встречать пора команды «Знатоки» и «Азбука»!  
*Звучит музыка, команды входят в зал и рассаживаются за столы.*  
Ведущий.  
Чтоб команды оценить, жюри нужно пригласить.  
Чтоб не сбиться нам со счета, и очки все подсчитать,  
Счетную комиссию нужно выбирать. Что ж, начнем!  
*Правила игры. Жюри оценивает команды по трехбалльной шкале за все выполняемые задания. Команды по очереди отвечают на вопросы и представляют выполненные задания. Время выполнения заданий (в зависимости от сложности) от 1 до 5 минут. Гости имеют право участвовать в игре. Выбор заданий для гостей делает ведущий. В каждой команде может участвовать от 6 до 12 педагогов.*

*Ход игры*

Мозговой штурм (разминка). Командам надо внимательно посмотреть на игровой алфавит и объединить буквы в пары по ассоциациям, противоположным или аналогичным. Назвать не менее трех пар. Помощник ведущего расставляет цветовые карточки с заданиями по парам букв, определенных командами. Команда «Знатоки» – красные карточки, команда «Азбука» – зеленые, гости и болельщики – синие карточки. Команда, которая готова отвечать первой, оповещает ведущего колокольчиком, что дает право на выбор игрового задания, т.е. очередной буквы.  
Первое задание: команде «Знатоки» – найти противоположное значение, команде «Азбука» – найти аналогичное значение. Команды называют пары, помощник расставляет карточки.  
Второе задание выполняется на основе домашнего задания. Каждый участник должен найти, какие определения игре давали известные люди. Команды зачитывают определения по очереди, внимательно слушая друг друга и не повторяясь. Помощник ведущего прикрепляет высказывания на планшет. Каждая команда должна придумать свое определение игре и зачитать его. На это дается 1 минута. Пока команда готовится, гости подбирают слова-определения: какими могут быть игры на букву Щ (например, щепетильная, щадящая, щедрая) – и поясняют, что это за игры.  
Изготовление образных и шумовых игрушек. Представление образной игрушки  
стихотворением, песней, танцем, мимикой, пантомимой, образом и т.д. Озвучение стихотворения при помощи шумовых самодельных игрушек из бросового материала. Время на изготовление игрушек – 5 минут.  
Команде «Знатоки» предлагается стихотворение «Лягушата»

На зелененькой опушке – ква - ква-ква! –  
Собрались, сидят лягушки – ква-ква-ква!  
«Мух ловить – ням-ням-ням! – Очень вкусно нам, нам, нам!  
А потом по лужам прыгать – шлеп-шлеп-шлеп!».  
Ох, веселый, лягушата, лягушачий вы народ!  
Команде «Азбука» предлагается стихотворение «Дождик».  
Закачались деревья, зашумела трава – Ша-ша-ша, ша-ша-ша!  
На деревьях запела, заиграла листва – Ла-ла-ла, ла-ла-ла!  
И по небу прокатился шалунишка громкий гром – Бом-бом-бом!  
И закапали капели, тихо песенку запели – Кап-кап-кап!  
Вот по крыше, по стеклу – Кап-кап-кап!  
По крылечку моему – Кап-кап-кап!  
Все сильнее, все сильней лягушатам веселей!  
Хи-хи-хи! Да ха-ха-ха! Вот какая красота!  
**Игра «Ромашка»** со зрителями «Чему учится ребенок в игре?» (раздать лепестки ромашки и маркеры всем желающим гостям, после выполнения задания выложить ромашки на ковре и зачитать, какие знания, умения и навыки получает ребенок в процессе игры).  
Представление командами игрушек.  
 **Фрагмент занятия с использованием концептуальной позиции «Право ребенка на игру».**  
Основа – домашнее задание. На показ фрагментов занятий отводится 8–10 минут. Задание для гостей и болельщиков. «На игровом алфавите вы видите лица-эмоции. Какое? вам больше всего нравится? (Веселое.) Чтобы ваше настроение было таким же веселым, послушайте гимн воспитателей».  
Не крутите пестрый глобус, Не найдете вы на нем  
Той страны, страны огромной, О которой мы поем.  
Каждый день наполнен смехом, Удивленьем, красотой,  
Пониманьем и вниманьем, Удивительной игрой.  
И в эту страну все спешит, И спешит детвора.  
Их мамы и папы, За ручку приводят сюда.  
В стране этой самой веселой, Встречают их сказкою новой.  
Страна эта в сердце всегда, Зовется «Детсад»!  
**Игра с карандашами.**  
**Ведущий.** Внимание! Вот символы, к которым нужно подобрать как можно больше игр (настольно-печатных, подвижных, интеллектуальных, сюжетно-ролевых и др.), подходящих к выбранным символам, например игры к символу «круг» – «Ловишка из круга», хороводные игры, настольно-печатная игра «Дроби» и т.д. На подготовку отводится 3 минуты.  
Команды делают выбор. Пока команды заняты, гости отвечают на вопрос: чем сюжетно-ролевые игры отличаются от театрализованых?

**Блиц-опрос.**  
*Блиц-опрос для команды «Знатоки»*  
Действия ребенка с игрушкой. (Игра.)  
Как называются игры, в которых дети максимально используют свой запас знаний, мыслительные способности? (Интеллектуальные игры.)  
Назовите любую экологическую игру. (С какого дерева, какой листочек?)  
В какой сюжетно-ролевой игре задействованы матрос, капитан, кок? (Пароход.)  
Кто автор этого высказывания «Игра – это детство, а детство – это игра»? (В.А.Недоспасова.)  
Как называются игры, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия куклу, действуя при этом в двух планах, то есть за себя и за куклу? (Режиссерские игры.)  
Как называются предметы, которые заменяют ребенку игрушку? (Предметы-заместители.)  
Старший дошкольник в игре больше нуждается в пространстве или игрушках? (В пространстве.)  
*Блиц-опрос для команды «Азбука»*  
Как называется любимое занятие детей с игрушками? (Игра.)  
Назовите любую подвижную игру с мячом. (Ловишка за кругом.)  
В какой сюжетно-ролевой игре присутствует , визажист, мастер по прическам, клиент, кассир. (Парикмахерская.)  
Как называются игры, во время которых дети могут без вмешательства взрослых придумывать сюжеты игр, распределять роли, менять игровую среду? (Самостоятельные.)  
Сколько этапов развития сюжетно-ролевой игры, по мнению Кравцовой, должен пройти ребенок, чтобы быть готовым к коллективной игре? (Пять этапов.)  
Что является «сердцем игры»? (Роль.)  
В каких играх дети уходят в мир, где сбываются все детские мечты? (Творческие.)  
Подведение итогов.