**Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение детский сад «Солнышко» с. Ключи-Булак**

Конспект

сюжетно-ролевой игры

в старше-подготовительной группе

«Ветеринарный центр «Дружок»

 Составил

воспитатель

старшей группы

 Отарьян И.А.

с.Ключи- Булак 2018 год

Конспект сюжетно-ролевой игры в старшей группе «Ветеринарный центр «Дружок»

Цель: расширить и углубить знания и представления детей о работе ветеринарного центра

Возраст детей: старший *(5-6лет)*

Задачи:

-продолжать формировать у детей представления о труде людей разных профессий, вызвать интерес к профессии ветеринарного врача;

-воспитывать желание детей узнавать новое о профессии

ветеринарного врача;

-применять усвоенные ранее знания в игровой деятельности;

-формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры, используя строительный материал, разнообразно действовать с ним;

-расширять словарный запас детей, обогащать его новыми словами: ветеринарный врач, медсестра, фонендоскоп, шпатель, грумер, провизор.

-воспитывать дружеские взаимоотношения,

-формировать позитивные установки к различным видам труда.

-воспитывать любовь к животным.

Словарная работа: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, лаборант, жаловаться, фонендоскоп, шпатель, паспорт для животных, регистратура, регистратор, грумер, провизор.

Предварительная работа:

-Чтение стихотворения В. *Инбер «Больница для зверей»,*

- составление рассказов о домашних питомцах,

-беседа на тему *«Для чего нужны ветеринарные центры»*,

-прослушивание а/записи сказки К. И. Чуковского «Доктор Айболит»,

-рисование на тему *«Мое любимое животное»*.

Оборудование и материалы:

вывески из картона *(подставки)*:

- «Ветеринарный центр»-значок синего креста,

-«Регистратура»-окно дугой,

-«Процедурный кабинет»-значок виде шприца,

-«Аптека»-значок синего креста и баночки с таблетками,

-«Грумер»-значок синего креста и парикмахерских принадлежностей,

-халаты,

-шапочки,

-бинты,

-карточки пациентов-паспорта животных,

-коробочки,

-баночки,

-шпатель,

-фонендоскоп,

Планируемые результаты:

Знать профессии: ветеринарный врач, медсестра, регистратор, грумер, провизор. Уметь поставить градусник, перебинтовать лапу, наложить мазь на марлевую салфетку, вести диалог, быть вежливым.

Ход игры

1. Введение в игровую ситуацию

Воспитатель:

- Дети, посмотрите, у нас в группе сегодня гости. Давайте поздороваемся с ними.

Воспитатель включает а\запись *«скуление щенка»* и спрашивает:

- Что это за звук?

Дети прислушиваются, идут на поиск. Ищут кто скулит, используя слова «под», « за», «около», и т.д. и находят маленького щенка.

1. Ситуация усложнения

Воспитатель:

- Как вы думаете, что случилось со щенком?

Дети:

- Потерялся, а может быть, у него что- то болит…

Воспитатель:

- Как нам узнать, что случилось?

Дети:

- Спросить у самого щенка,

-найти хозяйку и спросить,

-осмотреть щенка…

Воспитатель:

-Посмотрите, на ошейнике есть номер телефона. Давайте позвоним! Что нужно будет сказать хозяйке щенка? (Ответы детей).

-Трубку взяла хозяйка щенка. Она сказала, что щенок потерялся. Как нам быть, чем мы можем помочь?

Дети:

- Поможем найти дом,

-отдадим хозяйке щенка и т. д.

Воспитатель, договаривается о встрече с хозяйкой щенка. Приходит хозяйка. Дети отдают щенка ей в руки.

Хозяйка:

- У моего щенка нос горячий, и он не может встать на лапку. Что мне делать?

Дети:

- Обратиться к врачу,

-вылечить самим,

-перевязать лапку…

3. Разворачивание сюжета.

Воспитатель:

- Если вдруг заболеет ваш питомец, куда будете обращаться?

Дети:

- К врачу.

Воспитатель:

- Как вы думаете, обычный врач сможет вылечить щенка?

Дети:

- Нет, потому что…

Воспитатель:

-Животных лечит специальный врач-ветеринар. Он работает в ветеринарном центре. На нем есть особый знак – «синий крест».

4. Проблемная ситуация

Воспитатель:

- Если у животного заболит лапка или животик, если у него плохой аппетит, то ему помогут в ветеринарном центре. Кто работает в ветеринарном центре?

Дети:

- В ветеринарном центре работают ветеринарный врач, медсестры, санитары, лаборанты, регистратор.

Воспитатель:

- Еще есть грумер - специалист, который следит за внешним видом питомца. Мытье, стрижка, покраска, уход за когтями, подготовка к выставкам – обязанность грумера. Провизор продает лекарства животным в ветеринарной аптеке.

Воспитатель:

- Хотите поиграть в ветеринарный центр?

Роли распределим с помощью считалки (выбирают регистратора, медсестру, санитарку, провизора, грумера).

А кто будет посетителями? (выбор животных игрушек)

5. Разворачивание сюжета

Дети со своими питомцами выстраиваются в очередь у регистратуры.

Приходит хозяйка с найденным щенком в ветеринарный центр «Дружок», обращается в регистратуру.

Хозяйка:

- Здравствуйте! Мой щенок болен. Когда мы сможем пройти к врачу?

Регистратор:

- Здравствуйте! Не волнуйтесь. Вам помогут. Что случилось?

Хозяйка:

- У моего щенка нос горячий, и он не может встать на лапку.

Регистратор дает карту- паспорт животного (куда? к кому? направляется посетитель):

- Как зовут вашего щенка? Возьмите, пожалуйста, карту – паспорт животного и талон в кабинет № 2. Выздоравливайте!

На приеме у ветеринарного врача.

Приходит хозяйка щенка. Затем другие посетители.

1 посетитель.

Ветврач: Здравствуйте! Кто пришел? Что беспокоит вашего питомца?

Хозяйка: Мой щенок плохо ест.

Ветврач: (ведет осмотр больного – слушает, измеряет температуру, ставит диагноз, выписывает рецепт-карточка со значком)

Хозяйка: Спасибо.

Идет в аптеку «Мотылек».

Хозяйка: Здравствуйте! Нам выписали лекарство для щенка, посмотрите, пожалуйста!

Провизор: смотрит на рецепт со значком. Выдает лекарство, называет стоимость.

Хозяйка: оплачивает.

Приходит 2-й посетитель с двумя собаками.

Ветврач: Здравствуйте! Как зовут ваших питомцев? Что случилось?

Хозяин: Мои собаки гуляли и порезали лапы о стекло.

Ветврач: выписывает рецепт (карточка со значком- бинты).

Хозяин: приходит в аптеку «Мотылек».

Провизор: подбирает нужное по рецепту. Называет стоимость.

Хозяин: производит оплату.

Дальнейшее развитие сюжета: кормление животных.

После того, как животных покормили, звучит объявление: «Внимание! Всех вылечившихся пациентов приглашаем на выставку «Верные друзья».

В ветеринарном центре работает грумер. Он поможет подготовить животных к выставке.

 Продолжение сюжетной игры – посещение грумера.

Выставка животных. Хозяева забирают своих питомцев, вызывают такси и уезжают домой.

Окончание игры.

По окончанию игры педагог подводит краткий итог работы детей в ролях: «Вы все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали?».

После подведения итогов воспитатель переводит интерес детей к следующему виду деятельности: предлагает придумать и зарисовать новые виды стрижек, одежды, аксессуаров для домашних питомцев.