



## Конспект по руководству сюжетно-ролевой игрой «Ателье» в старшей группе

*Разработали: Санникова И.Н., Дерюгина И.А.,  
воспитатели 1 квалификационной категории,  
МБДОУ № 127, г. Мурманска*

**Цель:** Закрепить представления о бытовых и общественных явлениях окружающей жизни, деятельности человека и отношений между людьми через сюжетно-ролевую игру «Ателье».

### **Задачи:**

-Расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда.

-Развивать связную речь, диалогическое взаимодействие между детьми. Расширение и активизация словаря (профессия, работа, ателье, фабрика, швея, портниха, закройщик, модельер, гладильщица, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, утюг, метр, кроить, гладить, шить) .

-Воспитывать уважение к труду работников ателье, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

**Роли:** художник-модельер, закройщик, швея, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик, заказчик.

**Игровые действия:** выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

**Предварительная работа:** Экскурсия в швейное ателье, беседа об увиденном на экскурсии. Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду). Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа на тему «Кто работает в ателье?» с целью уточнения и обогащения знаний детей о назначении ателье, названиях профессий людей, их трудовых обязанностях и действиях. Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», И.Гринберг «Олин фартук», Ш.Перро «Золушка».

Дидактические игры: «Кому что нужно?» с целью закрепления знаний об

орудиях труда работников ателье, «Что у тебя шерстяное?», «Разложи одежду по сезону», «Подбери ткань к одежде», «Какой? Какая? Какое?», «Назови детали одежды». Рассматривание образцов тканей. Беседа «Что из какой ткани можно сшить?» Изготовление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)

**Игровой материал:** разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, ширма, фартуки для швеи, стенд с образцами одежды и журналы мод, образцы вышивок – узоры, нарисованные фломастерами, трюмо, квитанции – двойные полосы бумаги. На квитанции приемщица указывает номер модели, ткань. Один экземпляр квитанции предназначен для закройщицы, другой выдается заказчику.

### **Ход игры:**

- Дети, в какие сюжетно-ролевые игры Вы любите играть? (ответы детей)
- Я предлагаю Вам поиграть в новую сюжетно-ролевую игру.
- Ребята, сегодня утром я получила письмо от куклы Маши, в котором она обращается к нам за помощью. (читаю письмо)

«Дорогие ребята старшей группы д/с № 127! Скоро Новый год, все будут в красивых нарядах веселиться у ёлочки, а моё платье порвалось и я не знаю, что мне делать. Помогите мне, пожалуйста.

Кукла Маша.»

- Готовы Вы помочь Маше? (Да)
- Где Маша может приобрести себе новый наряд на праздник? (купить в магазине, сшить в ателье)
- Верно, в ателье! Посмотрите, дети, это салон-ателье “Семицветик”. В нем работает несколько цехов:

1. Цех раскроя ткани.
2. Пошивочный цех.
3. Гладильный цех.
4. Цех выдачи готового изделия.

- Чтобы начать нашу игру, нам нужно распределить роли. Поможет нам в этом Цветик- Семицветик.

Дети по очереди отрывают листочки с названием роли.

(Художник-модельер, закройщик, гладильщица, швея, вышивальщица, кассир-приемщик, кладовщик, заказчик). Количество игроков может быть увеличено за счет прибавления роли заказчика. Воспитатель является участником игрового процесса. На каждом этапе игры он показывает пример диалогического взаимодействия с участниками игрового действия. Далее идет самостоятельное развитие сюжета, игровое взаимодействие детей.

(Дети занимают места, согласно выпавшей им роли. Ребенок, которому выпала роль заказчика, вместе с куклой Машей приходит в ателье. Их встречает кассир-приемщик.)

- Добрый день, мы рады видеть вас в нашем ателье! Что я могу предложить вам? Заполните, пожалуйста бланк заказа.

Клиент подходит к приёмщику, показывает ему на витрине какую ткань, фурнитуру, вышивку он желал бы выбрать. Затем вместе с художником-модельером обсуждают различные фасоны одежды, модельер советует какую ткань лучше выбрать для данного платья.

Приёмщица оформляет квитанцию, один экземпляр отдаёт заказчику, другой – закройщице. Заказчик и закройщица идут в цех раскроя ткани.

Закройщица снимает мерки, делает выкройку платья и отдаёт его в пошивочный цех вместе с квитанцией. Заказчик отправляется домой и ждёт звонка о готовности изделия.

Над изделием продолжают работать швеи и вышивальщицы. Готовое изделие переходит в гладильный цех, где гладильщица приводит его в надлежащий вид.

Готовый заказ кладовщик приносит в цех выдачи готового изделия, сообщает в приёмную и извещают заказчика (звонят по телефону, отсылают открытку). Кукла Маша примеряет платье, может посмотреть на себя в зеркало, заказчик оплачивает заказ у кассира-приёмщика и забирает готовое платье.

- Ребята, вы все сегодня постарались. Посмотрите какой нарядной стала кукла Маша! Теперь она тоже будет веселиться у ёлочки в Новый год в красивом, праздничном платье!

- Сегодня рабочий день в нашем ателье закончен. Наводите порядок на своих рабочих местах.



