

Примерная модель плана - конспекта сюжетно-ролевой игры «Дом моды «Кокетка» (подготовительная группа)

Программное содержание:

Развивать творческое воображение, развивать связную речь, обогащать и развивать словарь детей.

Расширять представление о творческих профессиях: швеи, художника-модельера, закройщицы, приемщицы.

Учить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым замыслом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив;

Формировать у детей сознательное отношение к соблюдению правил ролевого взаимодействия, направляя внимание детей на качество исполняемых ролей;

Развивать умение детей отображать в игре знания об окружающей жизни;

Воспитывать чувство коллективизма, сотрудничества и взаимопомощи.

Словарная работа: художник-модельер, коллекция одежды, эскиз, выкройка, подиум, администратор, секьюрити, визажист, стилист, швея, лекало.

Предварительная работа: сюжетно-ролевые игры: «Ателье», «Дом моды»; рассматривание журналов мод, иллюстраций, картинок из серии «Профессии»; беседы, презентация.

Предметно-игровая среда: журналы мод, карандаши цветные и простые, цветная бумага, альбомные листы, шаблоны одежды, сантиметровые ленты, швейные машинки, утюги, гладильные доски, мелкие детали для отделки, клей, кисти, салфетки, столы, стулья, телефон (игрушка), ножницы, магнитофон с записями детских музыкальных произведений, манекены.

Ход игры:

Воспитатель говорит что нам по электронной почте пришло письмо,

Мы его откроем и посмотрим. (Смотрим детский показ мод)

Воспитатель: Дети, что это такое?

Дети: Показ мод.

Воспитатель: А где проводят показы мод?

Дети: В Доме моды.

Воспитатель: Какие дома моды вы знаете?

Дети: Вячеслава Зайцева, Валентина Юдашкина и другие.

Воспитатель: А кто создает такие красивые коллекции одежды?

Ответ детей: Художники-модельеры, закройщики, швеи-портнихи, администратор, модели, дизайнеры.

Воспитатель: Что делают художники-модельеры?

Ответ ребенка: Придумывает, создает новые модели одежды. Рисует эскизы. Подбирает ткань для новых моделей одежды.

Воспитатель: Что делают закройщики?

Ответ ребенка: Снимает мерки с моделей. Составляют выкройки, кроят ткань.

Воспитатель: А для чего в Доме моделей швеи-портнихи?

Ответ ребенка: Портнихи шьют одежду, подгоняют ее по фигуре.

Воспитатель: А без кого не обходится ни один показ мод?

Ответ ребенка: Без моделей. Они ходят по подиуму и демонстрируют новые модели одежды.

Воспитатель: Я вам предлагаю открыть в нашем детском саду Дом моды. Согласны?

Воспитатель: Сколько отделов будет работать в нашем Доме моделей?

1. Ресепшн.
2. Студия дизайна.
3. Цех раскроя ткани.
4. Пошивочный цех.
5. Гладильный цех.
6. Цех выдачи готового изделия.
7. Гримерка.

Дети выбирают роли и распределяются на подгруппы.

Игровые ситуации:

- Заказ одежды у администратора.
- Нарисовать эскиз.
- Взять швее выкройку у закройщика;

- Сшить» заказ;
- Погладить ткань и сложить;
- Примерка готового изделия.
- Показ модной одежды.

Администратор: (ребенок) Уважаемые сотрудники Дома моды «Шей де Пари»! Приглашаем Вас на показ ,модной, праздничной одежды.

Администратор: проходите в зал.

Внимание! Внимание! В зале тишина! Показ моделей начинать пора!

Показ мод.

Зрители хлопают.

Фотограф: фотографирует моделей.