**Сюжетно-ролевая игра «Почта».**
 **составитель: Пономарева И.М.**

 Данный конспект игры может являться пособием для воспитателей при дополнительной работе с детьми 10-12 лет с особыми образовательными потребностями.

**Цель:** обогащение знаний детей по теме «Почта», умение правильно подписывать конверт, отправлять письмо, отображать доброжелательные взаимоотношения в игре.

**Задачи:**

* добиваться устойчивости сюжета от простого к сложному, умение совместно развертывать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих;
* развивать навыки подписывания конвертов;
* развивать навыки ручного труда при изготовлении атрибутов, умение правильно пользоваться ими во время игры;
* развивать воображение, мышление, продолжать работу по развитию связной и диалогической речи;
* воспитывать уважение к труду почтальона, навыки культуры общения: доброжелательность, (взаимоотношения почтового работника с клиентом), готовность прийти на помощь, постепенно подключать к роли застенчивых детей;

**Предварительная работа:**

* экскурсия на почту, познакомиться с работниками почты и их работой, понаблюдать за взаимоотношениями работников почты с клиентами;
* рассматривание картины «Почтальон», разговор по содержанию картины;
* чтение произведений С.Маршака «Почта», Е.Тарховской «Отправил письмо»;
* просмотр мультфильма «Почтальон Печкин»; мультфильма «Снеговик – почтовик»;
* внесение и рассматривание атрибутов к игре;

**Оборудование:** почтовый ящик, сумка почтальона, конверты с бумагой.

**Словарная работа:** конверт, отправитель, адресат, почтовый индекс, марка.

**Преемственность с конструированием, рисованием:**

* Поделки конвертов из бумаги;
* Рисование по теме: «Что я видел на почте»;
* Рисование «Почтовый ящик»;
* Лепка «Почтовый ящик»;

**Подготовка к игре:** организация игровых мест.

* Кто из Вас посещал почтовое отделение? Что интересного Вы там увидели? А люди, каких профессий там трудятся? Для чего нужна нам почта? А может быть и нам организовать своё почтовое отделение? И тогда мы сможем наши рисунки отправить письмами, а поделки посылками и бандеролью!
* Как нам лучше разместить наших операторов: по приему бандеролей, по работе с посетителями; начальника почты, место для почтальона;
* Выбираем и распределяем роли оператора, почтальона, начальника почты, посетители (игра начинается)

**Показ новых игровых действий для расширения сюжета:**

* Ребята, а если нужно, чтобы человек очень быстро получил поздравление, тогда можно отправить телеграмму или позвонить. Нам нужно выбрать телеграфиста (выбор, организация места);
* А где ещё можно купить конверт, открытку, газету, журнал? Выбирается киоскер, дети помогают организовать игровое место «Киоск».

 **Ход игры:**

**1.Проблемная ситуация:** Я сегодня утром нашла у нас в группе, очень интересную сумку. Чья же это сумка? (Ответы детей). А в ней конверты???

 **Загадка**:

Сбоку марка и картинка. В круглых штампах Грудь и спинка. Маленькое очень, Быстрое, как птица, Если ты захочешь – За море умчится. (Показ конверта.)

-   Вы написали своему другу письмо, и теперь его нужно отправить по адресу, где проживает друг. Как правильно это сделать?

- Верно, только в конверте лист бумаги станет письмом и сможет отправиться в путешествие. Как вы думаете, с чем мы сегодня должны познакомиться?

**2.  Рассматривание конверта, знакомство с новыми словами.**

-Что такое **конверт**?

Это пакетик из бумаги для вкладывания в него письма.

Какие слова там написаны? (**кому, от кого, куда, откуда, индекс**)

- Кто знает, как называют того, кто получает письмо, того, «кому» оно адресован?

 **Адресат.** Посылая письмо, вы должны написать адрес и имя человека, которому пишете.

-Кто знает, как называют того, от кого оно идет, от кого послано?

**Отправитель.** На этом же конверте вы ДОЛЖНЫ написать свои адрес и имя, чтобы в случае отсутствия или переезда адресата письмо вернулось к вам обратно.

- Посмотрите на конверт. Что еще, кроме надписи, на нем есть?

**Почтовый индекс** — это код (цифровой знак) населенного пункта (города, села). Он состоит из шести цифр и указывается на конверте в определенном месте. У каждого населенного  пункта свой индекс.

- Какой индекс у нашего города?   ( **652645 –его нужно запомнить или посмотреть на доска образцов ).**

**Марка.**

Марка – это проездной билет письма. Она оплачивает его путешествие. Марки бывают красивые, интересные. Есть люди, которые коллекционируют почтовые марки.

 **Рассмотрите марки.**

 **Физминутка: «Почтовый ящик»**

На скамейку я встаю,                      Поднимаются на носочки и тянутся

Еле ящик достаю.                             за руками вверх.

Открываю ящик                               «Открывают»,

Голубой, блестящий.

Посыпались из ящика                     Приседают – встают с вытянутыми

Письма настоящие.               руками.

**3. Практическая часть.**

-Предлагаю написать письмо своему ДРУГУ. Правильно подписать конверт и отправить письмо (у каждого —  памятка).

**Памятка по подписыванию письма:**

1. **Рассмотреть конверт, найти место адреса получателя, отправителя.**
2. **Написать фамилию и имя получателя, его адрес.**
3. **Написать индекс по образцу.**
4. **Написать по образцу адрес отправителя.**
5. **Аккуратно сложить письмо, положить его в конверт.**
6. **Проверить, правильно ли подписан конверт,  заклеить его.**
7. **Опустить письмо в ближайший почтовый ящик.**

 Отправление по почте письма

*Оно само никуда не пойдет,
Но в ящик его опусти —
Оно пробежит, пролетит, проплывет
Тысячи верст пути.
Нетрудно ему увидеть свет:
Ему не нужен билет.
На медные деньги объедет мир
Заклеенный пассажир...*

*(С. Маршак)*

**4. Закрепление.** **Игра «Ответь правильно. Что это?»**

-Его отправляют в конверте друзьям. ***(Письмо)***

-Ящик с подарками, который мы посылаем друзьям. ***(Посылка)***

-Устройство для разговора на далекое расстояние. ***(Телефон)***

**5. Это интересно: почтовые голуби!**

 -Как вы думаете, какое отношение имеют эти птицы к теме нашей игры?

-Много сотен лет назад почту людям доставляли голуби. Хороший голубь-почтальон может пролететь 3000 км и развивать скорость до 140 км/ ч, быстрее автобуса в 2 раза. Поразительное умение голубей быстро и точно находить дорогу из любой точки к родному гнезду. Тренированная птица вернется домой, даже если её увезти на значительное расстояние.

Когда Париж, столица Франции, была в осаде, голубей высылали за пределы города на воздушных шарах. В этом городе была открыта "Голубиная почта".

За заслуги перед столицей Франции в городе Париже почтовому голубю был установлен памятник.

В Англии тоже есть памятник голубке, которая спасла подводную лодку. Было это так. Лодка не смогла оторваться от дна, тогда экипаж выпустил на поверхность пару голубей в маленькой капсуле. Голубь погиб. А голубка добралась до базы, экипаж был спасен.

В настоящее время голубиная почта сохранилась в Швейцарии и на Кубе.

-А знаете ли вы, современные средства связи?

(**сотовый телефон, интернет**)

**Окончание игры.** Ребята, нам остается только опустить наши письма в почтовый ящик и ждать ответа от наших друзей.

**Оценка игры.** Во время игры, посетители «Почты» оставляют  «улыбки» в «Книге отзывов», если им понравилось обслуживание. В конце игры можно посчитать «улыбки» как баллы. Обязательно обсудить с детьми: что получилось, а что нет.

 **СПАСИБО ВСЕМ ЗА ИГРУ!**