

Тематический модуль:

## **Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)**

**Название игровой практики:** *Сюжетно-ролевая игра «Спортивный клуб «Крепыши»»*

**Возрастная адресованность:** для детей 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 7-10 детей.

**Материал, оборудование:** гимнастические палки, обручи, халат медицинский, массажные коврики, спортивная форма, бейджи, вывеска «Спортивный клуб «Крепыши», таблички с названиями «Секция аэробики», «Тренажерный зал», «Медицинский кабинет», магнитофон, аудиозаписи.

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

Игровые роли: администратор фитнес клуба, тренеры, медработник, клиенты клуба.

Игровые действия:

Администратор фитнес клуба: встречает клиентов, оформляет карты членов клуба, направляет в секцию по желанию клиента, направляет на мед осмотр перед тренировкой.

Медработник: осматривает клиента, дает заключение – разрешение.

Тренер: встречает клиентов в тренажерном зале, беседует, советует и показывает, как правильно заниматься, следит за правильным выполнением упражнений.

Клиенты (посетители): приходят в фитнес – клуб, оформляются у администратора, проходят медосмотр перед тренировкой, приходят в тренажерные залы, тренируются, уходят.

Ход игры:

Вводная часть

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей. Для создания интереса к игре педагог объявляет: «Ребята, сегодня я приглашаю вас в спортивный клуб... А что такое спортивный клуб? А где в детском саду и после вы занимаетесь спортом? Для чего нам нужны такие занятия? Я предлагаю открыть у нас в группе свой спортивный клуб «Крепыш», вы согласны?»

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы открыть спортивный – клуб «Крепыш» подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в клубе? Чем они занимаются? Какие помещения есть в спортивном клубе?»

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры: оборудовать тренажерный зал, место администратора.

Для распределения ролей воспитатель проводит краткую беседу, советуется с детьми: «Как вы думаете, ребята, кто в нашей группе больше всего подходит на роль тренера в тренажерном зале? А на роль тренера по аэробики? (выбираются дети, посещающие спортивные секции и кружки). Для распределения остальных ролей воспитатель предлагает детям

выбрать один из приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки».

Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство «Спортивный клуб «Крепыши» ранее совместно изготовленные атрибуты: бейджи, вывеска, а так же другие необходимые атрибуты: гантели, гимнастические палки, скакалки, обручи, халат медицинский, фонендоскоп, бланки, ручки, спортивную форму.

Воспитатель принимает самое непосредственное и активное участие в оборудовании зоны игры.

Для себя воспитатель выбирает роль помощника тренера (для обеспечения безопасности детей и исключения травм).

Воспитатель обращается к участникам игры с просьбой занять свои места.

#### Основная часть

Сотрудники клуба готовятся принять клиентов. Клиенты одевают спортивную форму.

Администратор объявляет об открытии спортивного клуба «Крепыши» и приглашает желающих заняться спортом.

Клиенты приходят в клуб, по очереди оформляются у администраторов.

Затем проходят на мед осмотр в мед кабинет, оттуда направляются в тренажерный зал.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, вежливости.

В это время к работе готовятся тренеры. Тренеры встречают клиентов, активно общаются с клиентами, организуют тренировки со спортивными снарядами, проводят сеанс аэробики.

Администраторы и медработник присоединяются к тренировкам.

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Педагог обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

#### Заключительная часть

Администратор объявляет, что на сегодня спортивный клуб «Крепыши» заканчивает свою работу: «Мы с нетерпением ждем вас завтра, наш клуб всегда открыт для вас» Клиенты прощаются с сотрудниками клуба, взаимно благодарят друг друга.

Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее? Как вы думаете, что будет, если

постоянно посещать спортивный клуб или любую спортивную секцию ? Вы придете еще в наш клуб?»

#### Оценка игры.

Воспитатель отмечает, что все участники игры успешно справились со своими ролями, были доброжелательны, вежливы и подарили всем хорошее настроение и укрепили свое здоровье. Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

**Источник:** <https://blog.dohcolonoc.ru/entry/zanyatiya/sbornik-syuzhetno-rolvykh-igr-napravlennyykh-na-razvitiye-obshcheniya-detej-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html>

**Название игровой практики:** *Сюжетно- ролевая игра «Хозяюшка»*

**Возрастная адресованность:** для детей 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 5-8 детей.

**Материал, оборудование:** интерьер комнаты, мягкая мебель, сервированный стол (игрушечная посуда, угощение, салфетки), фартук, элементы нарядной одежды для гостей (галстуки, шляпы, бусы, банты), подарки для хозяйюшки (искусственные цветы, игрушки).

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

#### Сюжет игры:

Воспитатель: Ребята, каждому из вас я принесла сегодня приглашение в гости к Алёнушке (раздаёт приглашения). Это замечательная девочка и очень радушная хозяйюшка. Она всегда рада гостям, у неё в доме всегда интересно и весело. Вы согласны пойти к ней в гости? А как вы думаете, что нам нужно, чтобы отправиться в гости? Правильно, нужно красиво одеться и приготовить подарки для хозяйюшки. Давайте обсудим, что наденут мальчики, а что девочки, что мы возьмём в подарок Алёнушке. Дети предлагают, во что нужно одеться девочкам и мальчикам, что понести в подарок.

Воспитатель: Да, я согласна, мальчики должны надеть галстуки, а девочки - украшения и шляпки. В подарок мы возьмём цветы и игрушки - всё это будет очень приятно хозяйюшке. И давайте вспомним, ребята, о правилах поведения в гостях. Как мальчики должны вести себя рядом с девочками? Какие вежливые слова вы должны использовать при общении друг с другом? Не забывайте о правильном приветствии и прощании с хозяйюшкой, можно сказать хозяйюшке и немного комплиментов. Хозяйюшка Алёна уже ждёт нас, нам пора идти.

#### Ход игры:

Алёнушка в фартуке делает последние приготовления, поправляет на столе приборы. Звонок в дверь, Алёна открывает дверь: Здравствуйте, мои дорогие! Я вас так ждала! Проходите, пожалуйста!

Мальчики пропускают вперёд девочек, затем заходят сами.

Гости: Здравствуй, Алёнушка! Мы очень рады видеть тебя! Ты прекрасно выглядишь! (Гости вручают хозяйюшке подарки).

Хозяйюшка: спасибо огромное, мне очень приятно. Проходите,

пожалуйста, присаживайтесь. (Мальчики помогают сесть за стол девочкам, потом садятся сами).

Алёнушка: Дорогие гости, угощайтесь, пожалуйста, не стесняйтесь. Приятного вам аппетита!

Мальчик: Спасибо, Алёнушка, садись и ты за стол с нами, позволь я тебе помогу.

Алёнушка: Спасибо, я присяду, как любезно с вашей стороны. (Мальчик помогает хозяйшке сесть за стол). Все гости понарошку кушают, общаются между собой, пользуются вежливыми словами.

После обеда гости благодарят хозяйшку: Алёнушка, всё было очень вкусно, спасибо!

Хозяйшка: Я очень рада, что вам понравилось моё угощение. А теперь я предлагаю всем потанцевать. Хозяйшка включает музыку, гости танцуют, разговаривают, потом смотрят фотоальбом хозяйки, книги, журналы. Пришло время расходиться по домам.

Гости улыбаются, прощаются с хозяйкой: Алёнушка, спасибо тебе за чудесный вечер, за твоё гостеприимство, мы будем рады видеть тебя у нас дома. До свидания!

Хозяйшка: Спасибо и вам, буду рада видеть вас всех снова. До встречи! (Гости уходят).

#### Подведение итогов:

Воспитатель: Ну что, ребята, понравилось вам в гостях у Алёнушки? Правда, приятно, когда вас так радушно встречают, ухаживают за вами? Дети отвечают, соглашаются. А гости вели себя правильно в гостях? Кто был самым воспитанным, внимательным гостем? Выбирают. Воспитатель поощряет всех детей и предлагает в следующий раз пойти в гости к кому-нибудь из мальчиков и посмотреть, какой же он хозяин.

**Источник:** <https://blog.dohcolonoc.ru/entry/zanyatiya/sbornik-syuzhetno-rolevykh-igr-napravlennykh-na-razvitie-obshcheniya-detej-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html>

**Название игровой практики:** *Сюжетно – ролевая игра «Банк (отделение)»*

**Возрастная адресованность:** для детей 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-12 детей.

**Материал, оборудование:** таблички – вывески «Банк», «Управляющий», «Кассир - оператор», «Терминал», стол для администратора – управляющего, кассира - оператора, кассовый аппарат, «ноутбуки», бейджи, косынки, ручки, телефоны, бланки для оформления кредита, квитанции, кассовый аппарат, сумки, кошельки, деньги.

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

Роли: администратор – управляющий, кассир-оператор, консультант, охранник, клиенты (посетители).

Игровые действия: посещение банка, выбор необходимых услуг, оформление кредита, работа кассы (прием коммунальных платежей, прием оплаты по квитанциям, работа с пластиковыми картами, выдача и прием

денег), консультации с управляющим и консультантом, охрана порядка в отделении банка.

Клиенты (семья: мама, папа, дети) собираются на прогулку с посещением отделения банка (с целью оплатить коммунальные услуги, пополнить семейный бюджет). Другая семья (мама и папа) собирается посетить банк с целью получить пластиковую карту, взять кредит на покупку машины.

Администратор - управляющий: нанимает на работу сотрудников, дает консультации клиентам, наблюдает и помогает сотрудникам в работе, оформляет кредит.

Кассир- оператор: совершают необходимую операцию: принимает оплату за коммунальные платежи, выдает пластиковую карту, деньги на кредит, считает деньги, передает управляющему.

Клиенты (посетители): получают консультацию у управляющего банком о получении карты и кредита, получают деньги и карту, снимают деньги с карты в терминале, оплачивают коммунальные платежи и пр.

Консультант: встречает клиентов на входе, интересуется, какую операцию они хотят произвести, дает консультацию о получении услуг терминала (получение талонов к кассиру – оператору для снятия денежных средств, оплаты коммунальных услуг, квитанций, получения денег для кредита, банковской карты)

Охранник: Обеспечивает порядок в отделении банка, следит за временем работы отделения банка.

### Ход игры.

#### Вводная часть

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей.

Для возникновения интереса детей к игре воспитатель использует прием проблемной ситуации «Ребята, нам принесли квитанции об оплате за детский сад и коммунальные платежи. Что такое коммунальные платежи? Почему мы должны оплачивать квитанции? Где мы сможем оплатить квитанции?»

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы банк начал работу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в банке? Кто приходит в банк? Знаете ли вы, что в банке можно получить деньги (кредит) на покупку квартиры, машины?»

Затем воспитатель говорит о том, что дети могут попробовать открыть отделение банка в группе, что в банк на работу требуются сотрудники.

Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли (администратор – управляющий, кассир-оператор, консультант, охранник, клиенты (посетители), выбрать необходимые атрибуты и попробовать организовать игру с посещением банка.

Для распределения ролей сотрудников используется волшебный мешочек – детям предлагается достать из мешочка бейджи с изображением специальности.

Воспитатель говорит о том, что пока идет прием на работу сотрудников, уважаемые клиенты (посетители) могут подумать о том, кто какую роль хочет играть (мама, папа, дети).

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку банка: поставить банкомат и терминал, место работы (столы) для управляющего, кассиров - операторов, и стул для охранника. Затем внести атрибуты для игры. Воспитатель принимает самое непосредственное и активное участие в оборудовании зоны игры.

Для себя воспитатель выбирает роль помощника администратора - управляющего отделения банка.

При приеме на работу воспитатель использует прием – напоминание и совместно с детьми проговаривают обязанности сотрудников, т.е. игровые действия. После подбора атрибутов и после того, как все набранные сотрудники займут свои рабочие места, помощник управляющего (воспитатель) обращается с просьбой к сотрудникам банка приготовиться к встрече клиентов. Выставляются таблички.

#### Основная часть

Семьи (клиенты, посетители) собираются посетить банк. Управляющий говорит: «Уважаемые клиенты банка! Банк начинает свою работу. Пожалуйста, займите очередь. Соблюдайте порядок».

Консультант встречает клиентов, дает необходимую консультацию.

Одна семья приходит в банк и подходит к терминалу, где они берут талон, затем проходят к кассиру - оператору и оплачивают квитанции за детский сад и коммунальные платежи.

Другая семья приходит в банк и обращается к управляющему отделения банка с просьбой дать им кредит на покупку машины и выдать пластиковую карту.

Каждый «клиент отделения банка» выполняет необходимую ему операцию (получает кредит, оплачивает квитанции, получает банковскую карту).

При затруднении детей помощник управляющего (воспитатель) использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание (правила поведения в общественных местах). Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.

Администратор – управляющий встречает клиентов, оформляет кредит и выдает разрешение на получение кредита и банковской пластиковой карты, направляет клиентов к кассиру оператору для получения денег и карты.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, вежливости.

Кассир – оператор принимает платежи за детский сад и коммунальные услуги, принимает деньги, выдает сдачу и чеки.

Охранник отделения банка смотрит за порядком в банке: обходит «отделы», напоминает клиентам о необходимости соблюдать порядок и быть взаимно вежливыми.

После посещения отделения банка клиенты банка идут по своим делам, потом еще раз могут зайти в отделение банка.

Педагог обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

#### Заключительная часть

Звенит звонок, оповещающий о закрытии банка. Охранник проходит по залу банка и оповещает присутствующих о том, что через 5 минут банк закрывается.

Выждав время, охранник идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка. Закрывается банк и наводится порядок после рабочего дня.

Клиенты (семьи) возвращаются домой.

По окончании игры воспитатель предлагает: «Ребята, давайте продолжим играть завтра. Отделение банка открывается в семь утра. Вы сможете прийти в отделение банка, положить деньги на хранение в банк, сделать необходимые платежи, оформить кредит. Сегодня 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?».

#### Оценка игры.

Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

Так же задает вопросы участникам: «Вы можете оценить качество работы нашего отделения банка? Вам понравилось обслуживание? Сотрудники банка были достаточно вежливы? Захотите ли вы в следующий раз воспользоваться услугами нашего отделения банка?»

**Источник:** Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128с.

**Название игровой практики:** *Сюжетно-ролевая игра «Детское кафе»*

**Возрастная адресованность:** для детей 5-6 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 6-10 детей.

**Материал, оборудование:** таблички с надписями: «Администратор кафе», униформа для официантов (фартуки и головные уборы), скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «Кухня»; муляжи продуктов из пластмассы и соленого теста, игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов.

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

Роли и игровые действия

Клиент кафе – приходит в кафе, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню блюдо и делает заказ, спрашивает у официанта, что входит в состав блюда, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, составляет списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.

Кондитер – выпекает кондитерские изделия и оформляет их.

Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.

### Варианты начала игры

1-й вариант.

Дети, посмотрите, какая сегодня Вика красивая, нарядная.

Вика, расскажи нам, может у тебя какой-то праздник?

Вика: Я в хорошем настроении

Принимаю поздравления.

Собрались мои друзья

День рождение у меня!

Мне исполняется 6 лет!

А давайте сегодня отметим день рождения Вики в детском кафе! Вы согласны?

2-й вариант.

Объявить конкурс «Лучшее кафе», предложить детям поучаствовать в конкурсе. С этой целью приготовить самые лучшие блюда, привлечь как можно больше клиентов.

3-й вариант.

Объявить по радио, что кафе «Страна чудес» приглашает жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничное меню.

### Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры:

- клиент на свой день рождения заказал в кафе клоуна из цирка;
- администратор приглашает в кафе артистов эстрады для выступления на Новогоднем празднике;
- администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов.

2. Советы:

- предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал пока посетитель ждет заказ.
- организовать в кафе игровую комнату, где дети смогут весело провести время.
- предложить составить новое меню.

3. Создание проблемных ситуаций:



- Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали?
- К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?
- К кому обратиться, если долго не несут заказ?
- Забыл дома деньги, что делать? (оставить в залог ценную вещь, позвонить и попросить о помощи близких, друзей).
- Ваш столик занят, что делать? (обратиться к администратору, он подберет столик или решит вопрос с вашим столиком).
- На вас случайно официант пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).

#### Окончание игры

Подходит время закрытия кафе, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

Анализ игры:

- интервьюирование посетителей кафе: почему они пришли в кафе; что понравилось, а что нет?
- вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что можно было сделать по-другому?

**Источник:** Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В. Краснощекова. Изд. 3-е. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008. - 251 с. - (Школа развития)

**Название игровой практики:** *Сюжетно-ролевая игра «Ветеринарная клиника»*

**Возрастная адресованность:** для детей 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 6-10 детей.

**Материал, оборудование:** животные - игрушки, халаты, шапочки, карандаш и бланки рецептов, печать, фонендоскоп, градусник, бинт, вата, пинцет, шприц, мази, таблетки, пластырь, порошки, корм и лекарства для животных, сумки-переноски, компьютер, телефон, фен, тазик, расчески, ножницы.

**Ход игры/ правила/ игровые действия/ руководство:**

Роли: ветеринарный врач, медсестра, посетители с больными животными, регистратор, фармацевт, группер.

Ход игры:

#### Вводная часть

Воспитатель: «Ребята, вчера мы с вами договорились, принести с собой в группу своих четвероногих друзей. Какие они у вас милые, забавные, чистые. Видно, что вы очень хорошо за ними ухаживаете. А как же нам узнать, насколько здоровы наши питомцы? (ответ детей). Как мы называем врачей, которые лечат животных?»

Дети: ветеринар

Воспитатель: - Ребята, давайте с вами вспомним как называется больница для животных? (ветеринарная лечебница или клиника)

Воспитатель: - а вы хотите со своими питомцами пройти обследование и получить консультации ветеринара?

Предлагаю вам поиграть в ветеринарную клинику.

- Что мы должны сделать, чтобы начать играть? (распределить роли)

Я набираю себе персонал для работы в клинике. Предлагаю подойти к столу с карточками и выбрать себе одну из них (карточки с ролями).

Врач, который лечит животных, называется... ветеринар, назначает лекарство. Что делает медсестра? (вызывает пациентов, делает уколы, перевязывает раны, измеряет температуру, проверяет зрение). Фармацевт продает лекарство по рецепту и без него. Регистратор это тот, кто записывает пациентов и выдает талоны. Грумер ухаживает за животными.

Сначала пациенту надо подойти в регистратуру и взять карточку и талон к врачу, а потом занять очередь к врачу. Шуметь и баловаться в больнице нельзя.

Пока ребята занимают свои места и одевают накидки, остальные ребята выберут себе друга, аккуратно возьмут его, потому что он болеет (дети выбирают) и пойдут в регистратуру за карточками.

#### Основная часть.

Дети подходят в регистратуру и берут карточки на прием к врачу.

Диалог:

- Здравствуйте!

- Здравствуйте!

- Дайте мне, пожалуйста, карточку моего щенка.

Регистратор выдает карточку.

- Спасибо!

- Пожалуйста!

Дети проходят на стулья возле «кабинета», занимают очередь.

Медсестра приглашает в кабинет («Входите, проходите»).

Алгоритм диалога врача и пациента:

- Здравствуйте!

- Здравствуйте!

- Что болит у вашего ...?

- У ... болит лапка (ухо, живот, лапа...).

- Что с ним (ней) случилось?

- .... порезал ее.

- Давайте я осмотрю больного (врач осматривает ранку).

Врач (медсестре): «Полина, измерьте температуру щенку, помажьте ранку зеленкой и заклейте лейкопластырем».

Врач: ... надо давать таблетки от температуры. Медсестра, покажите какие, я выпишу рецепт. Пить таблетки 2 раза в день 3 дня.

Через 3 дня приходите на прием. Пока вы можете отдохнуть и поиграть в игровой комнате.

- Спасибо. До свидания.

- Пожалуйста, выздоравливайте.

#### Окончание игры.

По окончании игры педагог подводит краткий итог работы детей в ролях: Понравилась вам игра в ветеринарную клинику? А что больше понравилось? Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали?

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijasad/syuzhetno-rolevaja-igra-veterinarnaja-klinika.html>