

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОУ

«Картотека сюжетно-ролевых игр по профессиям»

Уважаемые коллеги!

Сюжетно-ролевая игра — это то пространство, где ребёнок проживает профессию «изнутри». Не просто слышит, не просто видит, а ДЕЛАЕТ: лечит, продаёт, строит, учит. Именно в игре формируются первые навыки, закрепляются новые слова и рождается уважение к труду.

Эта картотека поможет вам быстро найти игру под возраст, тему недели и актуальные задачи. Все игры разделены по блокам, указан примерный возраст и даны методические рекомендации.

Часть 1. Как пользоваться картотекой

Каждая карточка содержит:

Рубрика	Что в ней
Название игры	Например, «Больница»
Возраст	3–4, 4–5, 5–6, 6–7 лет
Цель	Что формируем и закрепляем
Роли	Кто участвует в игре
Атрибуты	Что нужно подготовить
Предварительная работа	Что провести до игры
Игровые действия	Что делают дети
Игровые ситуации	Конкретные сюжеты для усложнения
Речевые конструкции	Что говорить в игре

Часть 2. Картотека игр (по блокам)

БЛОК 1. МЕДИЦИНА И ЗАБОТА О ЗДОРОВЬЕ

Игра №1. «Больница»

Возраст: 3–7 лет (усложняется с возрастом)

Цель: Формировать умение брать на себя роль врача и пациента, выполнять игровые действия, воспитывать чуткость и внимание.

Роли: врач, медсестра, пациент, регистратор, фармацевт (в аптеке)

Атрибуты:

- Белый халат и шапочка
- Фонендоскоп (можно из крышек и верёвки)
- Градусник (палочка или настоящий безопасный)
- Шприцы (игрушечные)
- Бинты, вата, зелёнка (пузырёк с водой + палочка)
- Рецепты (листочки)
- Талоны (квадратики бумаги)
- Кукла-«пациент»

Предварительная работа:

- Экскурсия в медицинский кабинет детского сада

- Чтение «Айболит» К. Чуковского
- Беседа «Если ты заболел»
- Рассматривание иллюстраций

Игровые действия (по возрастам):

Возраст	Что делают
3–4 года	Врач слушает, ставит градусник, даёт «лекарство» (пустой пузырёк). Пациент показывает, что болит
4–5 лет	Добавляется укол, перевязка, рецепт. Медсестра помогает врачу
5–6 лет	Регистратор выдаёт талоны. Врач ведёт приём: спрашивает, осматривает горло, слушает, выписывает рецепт. Пациент идёт в аптеку за лекарством
6–7 лет	Вводятся специалисты: педиатр, стоматолог, окулист (проверяет таблицу), ЛОР. Ведётся карточка пациента. Возможен вызов врача на дом

Игровые ситуации (для усложнения):

- «Ребёнок заболел — мама вызывает врача на дом»
- «Профилактический осмотр в детском саду»
- «У мишки сломалась лапа — травмпункт»
- «Зубная боль — приём у стоматолога»

Речевые конструкции:

- «Здравствуйте, на что жалуетесь?»
- «Откройте рот, скажите „А-а-а“»
- «Я выпишу вам рецепт»
- «У вас температура, нужно пить лекарство»

Игра №2. «Ветеринарная клиника»

Возраст: 4–7 лет

Цель: Познакомить с профессией ветеринара, воспитывать доброе отношение к животным.

Роли: ветеринарный врач, медсестра, хозяин животного, регистратор

Атрибуты:

- Игрушечные животные (собаки, кошки, зайцы)
- Игрушечные медицинские инструменты
- Бланки рецептов
- «Клетка» для стационара (коробка)

Предварительная работа:

- Беседа о домашних животных
- Чтение «Барбос в гостях у Бобика» (рассказы о лечении зверей)
- Экскурсия в зоомагазин (по возможности)

Игровые действия:

- Приём пациента с хозяином
- Осмотр: уши, зубы, шерсть
- Измерение температуры

- Назначение лечения: укол, таблетка, перевязка лапы
- Выписка рецепта
- «Стационар» — животное остаётся под наблюдением

Речевые конструкции:

- «Как зовут вашего питомца?»
- «Что случилось? Когда это началось?»
- «Нужно сделать прививку»

БЛОК 2. ТОРГОВЛЯ И УСЛУГИ

Игра №3. «Магазин»

Возраст: 3–7 лет

Цель: Формировать представления о работе продавца, кассира, учить вежливому обращению, развивать навыки счёта (в старшем возрасте).

Роли: продавец, кассир, покупатель, грузчик, водитель (привозит товар), уборщица

Атрибуты:

- Прилавок (столы)
- Касса (коробка + кнопки)
- «Деньги» (кружочки, фантики, настоящая мелочь — можно)
- Товары: муляжи овощей/фруктов, пустые коробки, баночки, игрушки
- Ценники (бумажки с цифрами)
- Пакеты, корзинки
- Весы (настоящие или игрушечные)
- Форма продавца (фартук, колпак)

Предварительная работа:

- Экскурсия в магазин
- Беседа «Откуда продукты в магазине?»
- Дидактическая игра «Что продаётся в магазине?»

Игровые действия (по возрастам):

Возраст	Что делают
3–4 года	Продавец показывает товар, покупатель просит, кладёт в корзину, «отдаёт» деньги. Все действия с одним-двумя предметами
4–5 лет	Продавец взвешивает, называет цену. Покупатель отсчитывает монетки. Появляется очередь
5–6 лет	Вводится кассир: покупатель платит кассиру, получает чек. Появляются разные отделы (овощной, хлебный, игрушки)
6–7 лет	Водитель привозит товар, грузчик выгружает. Продавец выкладывает товар на витрину. Акции и скидки. Покупатели сравнивают цены

Игровые ситуации:

- «Поход в магазин за продуктами к обеду»
- «Магазин игрушек перед праздником»
- «Покупка подарка для друга»

- «Возврат товара» (в старшей группе)

Речевые конструкции:

- «Здравствуйте, что вам взвесить?»
- «С вас 50 рублей. Ваша сдача. Возьмите чек»
- «У вас есть свежий хлеб?»
- «Сколько стоят эти яблоки?»

Игра №4. «Супермаркет» (усложнённый вариант)

Возраст: 6–7 лет

Цель: Систематизировать знания о работе крупного магазина, познакомить с новыми специальностями.

Роли: директор магазина, продавцы разных отделов, кассиры, охранник, грузчик, мерчендайзер (выкладчик товара), покупатели

Атрибуты:

- Вывески отделов («Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Овощи-фрукты»)
- Тележки для покупок (можно из коробок с колёсиками)
- Сканер штрих-кода (игрушечный)
- Форма охранника

Особенности: игра может длиться несколько дней, с утра завозят товар, днём — работают отделы, вечером — подведение итогов.

Игра №5. «Парикмахерская»

Возраст: 3–7 лет

Цель: Расширять представления о работе парикмахера, формировать культуру внешнего вида.

Роли: парикмахер, клиент, администратор (записывает), кассир

Атрибуты:

- Зеркало
- Расчёски, щётки
- Ножницы (игрушечные или тупые)
- Фен (старый, без шнура)
- Заколки, резиночки, бантики
- Накидка (полотенце)
- Флаконы из-под шампуня
- Журналы с причёсками («каталог»)

Предварительная работа:

- Экскурсия в парикмахерскую
- Беседа «Зачем нужно следить за волосами»
- Чтение стихов о парикмахерах

Игровые действия:

Возраст	Что делают
3–4 года	Парикмахер расчёсывает, делает «хвостик» кукле

4–5 лет	Моют голову (имитируют), стригут (пальцами-ножницами), сушат феном
5–6 лет	Клиент выбирает причёску по каталогу. Парикмахер предлагает варианты. Появляется администратор, который записывает на приём
6–7 лет	Мужской и женский залы. Маникюрный кабинет (дополнительно). Клиент записывается заранее, парикмахер советует уход за волосами

Речевые конструкции:

- «Какую причёску вы хотите?»
- «Вам покороче или подлиннее?»
- «Я предлагаю вам стрижку каскад»
- «Запишитесь на следующую неделю»

БЛОК 3. ОБЩЕПИТ

Игра №6. «Кафе / Столовая / Ресторан»

Возраст: 4–7 лет

Цель: Познакомить с работой повара, официанта, правилами поведения в общественных местах.

Роли: повар, официант, посетитель, кассир, бармен, администратор

Атрибуты:

- Столики со скатертями
- Посуда (чайная, столовая)
- Меню (книжечка с картинками)
- Фартуки, колпаки
- Касса
- «Еда» (муляжи, изделия из теста/пластилина)
- Поднос
- Блокнот для записи заказов

Предварительная работа:

- Экскурсия на кухню детского сада
- Беседа «Как работают в кафе»
- Лепка «Печём пирожные»

Игровые действия:

Возраст	Что делают
4–5 лет	Повар готовит, официант приносит еду, посетители едят и платят
5–6 лет	Посетители изучают меню, делают заказ официанту. Повар готовит по заказу. Появляется администратор
6–7 лет	Игра в ресторан: бронь столика, шеф-повар, бармен (готовит напитки), расчёт по счёту (чаевые). Можно проводить «банкет» (день рождения куклы)

Игровые ситуации:

- «Завтрак в кафе перед детским садом»
- «Обед в школьной столовой»

- «День рождения в кафе»
- «Ресторан для кукол»

Речевые конструкции:

- «Добрый день, пройдите к столику»
- «Что вы будете заказывать?»
- «Я рекомендую попробовать наш фирменный пирог»
- «Вам принести счёт?»

БЛОК 4. ТРАНСПОРТ И ПУТЕШЕСТВИЯ

Игра №7. «Автобус / Троллейбус»

Возраст: 3–7 лет

Цель: Закреплять знания о правилах дорожного движения, работе водителя и кондуктора.

Роли: водитель, кондуктор, пассажиры, диспетчер

Атрибуты:

- Стулья (поставленные в 2 ряда — «салон»)
- Рули (картонные круги или настоящий игрушечный)
- Билеты (полоски бумаги)
- Сумка кондуктора
- Компостер (дырокол)
- Табличка «Остановка»
- Светофор (нарисованный)

Предварительная работа:

- Наблюдение за автобусом на прогулке
- Беседа «Как вести себя в транспорте»
- Рассмотрение иллюстраций

Игровые действия:

Возраст	Что делают
3–4 года	Водитель крутит руль, пассажиры сидят. Воспитатель помогает проговаривать: «Поехали! Остановка!»
4–5 лет	Кондуктор выдаёт билеты, объявляет остановки. Пассажиры оплачивают проезд
5–6 лет	Добавляется диспетчер, который сообщает маршрут. Водитель объявляет остановки в микрофон. Пассажиры уступают место
6–7 лет	Несколько маршрутов (№5, №12). Пассажиры выбирают нужный автобус. Проблемные ситуации: автобус сломался — вызываем механика

Речевые конструкции:

- «Уважаемые пассажиры, следующая остановка — Детский сад»
- «Передайте на билетики!»
- «Оплатите проезд»

- «Уступите место пожилому человеку»

Игра №8. «Вокзал / Поезд дальнего следования»

Возраст: 5–7 лет

Цель: Познакомить с работой железнодорожного вокзала, профессиями машиниста, проводника, кассира.

Роли: машинист, проводник, пассажир, кассир, носильщик

Атрибуты:

- Стулья (стоящие паровозиком)
- Билеты с номером вагона и места
- Чемоданы (коробки)
- Форма проводника (фуражка, жилет)
- «Чай» в стаканах с подстаканниками

Игровые действия:

- Покупка билета в кассе
- Объявление посадки
- Проводник проверяет билеты, помогает найти место
- В пути: проводник разносит чай
- Объявление остановок

Речевые конструкции:

- «Ваш билет, пожалуйста»
- «Ваш вагон седьмой, место 12»
- «Поезд отправляется через 5 минут»
- «Приятного пути!»

Игра №9. «Самолёт / Аэропорт»

Возраст: 5–7 лет

Цель: Познакомить с работой авиаперсонала, расширять представления о путешествиях.

Роли: пилот, стюардесса, диспетчер, пассажир, регистратор

Атрибуты:

- Стулья (по два в ряд)
- Руль пилота
- Фуражка пилота
- Форма стюардессы
- Билеты, трап (кубики)
- «Багаж» (маленькие рюкзачки)
- Паспорта (книжечки)
- Микрофон для объявлений

Игровые действия:

- Регистрация пассажиров и багажа
- Посадка на рейс (предъявление билета и паспорта)
- Инструктаж стюардессы (пристегнуть ремни)
- Взлёт, полёт (имитация звуков)

- Разнос напитков
- Посадка (объявляет диспетчер)

Речевые конструкции:

- «Добро пожаловать на борт самолёта»
- «Пристегните ремни безопасности»
- «Мы набираем высоту»
- «К вам принесли чай или кофе?»

БЛОК 5. СТРОИТЕЛЬСТВО

Игра №10. «Строители»

Возраст: 3–7 лет

Цель: Формировать конкретные представления о строительных профессиях, развивать конструктивные навыки.

Роли: бригадир, строители, архитектор, крановщик, водитель (подвозит материалы)

Атрибуты:

- Строительные наборы (кубики, лего, модули)
- Каски (ведёрки или шапки)
- Инструменты: мастерок (лопатка), молоток, отвёртка (игрушечные)
- «Кирпичи» (коробки из-под молока, губки)
- План-схема постройки
- Машина для перевозки стройматериалов

Предварительная работа:

- Наблюдение за стройкой (издалека)
- Чтение «Кем быть?» Маяковского (отрывок про строителей)
- Конструирование из разных материалов

Игровые действия:

Возраст	Что делают
3–4 года	Строят башню, гараж для машинки. Воспитатель в роли бригадира
4–5 лет	Строят дом по образцу. Распределяют роли: кто кладёт кирпичи, кто подвозит
5–6 лет	Архитектор создаёт проект (рисует), строители строят по чертежу. Крановщик поднимает грузы
6–7 лет	Строительство многоэтажного дома с отделкой (оклеивание окон, покраска). Ремонт квартиры

Игровые ситуации:

- «Строим детскую площадку»
- «Ремонт в группе»
- «Мост через реку»
- «Гараж для пожарных машин»

Речевые конструкции:

- «Принимаем работу! Строительство закончено»
- «Проверьте ровность стен»
- «Техника безопасности: наденьте каски!»

БЛОК 6. ОБРАЗОВАНИЕ И КУЛЬТУРА

Игра №11. «Школа»

Возраст: 5–7 лет (особенно актуальна в подготовительной группе)

Цель: Формировать положительное отношение к школе, познакомить с ролями учителя и ученика.

Роли: учитель, ученики, директор, библиотекарь

Атрибуты:

- Парты (столы)
- Доска, мел
- Тетради, ручки, карандаши
- Дневники
- Колокольчик
- Указка
- Портфели

Предварительная работа:

- Экскурсия в школу (по возможности)
- Беседа «Что меня ждёт в школе?»
- Чтение рассказов о школе (Драгунский, Носов)

Игровые действия:

- Звенит звонок на урок
- Учитель проверяет готовность
- Урок: письмо палочек, счёт, чтение
- Ответы учеников (поднимают руку)
- Оценки (в тетрадь)
- Перемена (играют, ходят в столовую)

Речевые конструкции:

- «Встаньте! Здравствуйте, садитесь»
- «Откройте тетради, запишите число»
- «Кто хочет ответить? Поднимите руку»
- «До свидания, урок окончен»

Игра №12. «Библиотека»

Возраст: 5–7 лет

Цель: Познакомить с работой библиотекаря, воспитывать бережное отношение к книгам.

Роли: библиотекарь, читатели

Атрибуты:

- Стеллажи (полки с книгами)
- Книги (настоящие, детские)

- Читательские формуляры (карточки)
- Каталог (ящик с карточками)
- Стол для читального зала

Предварительная работа:

- Экскурсия в библиотеку
- Беседа «Как появляются книги»
- Ремонт книг в группе

Игровые действия:

- Читатель приходит в библиотеку
- Выбирает книгу (с помощью каталога или самостоятельно)
- Библиотекарь записывает книгу в формуляр
- Читатель получает книгу на дом
- Читатель возвращает книгу, библиотекарь проверяет состояние

Речевые конструкции:

- «Здравствуйте, я хочу записаться в библиотеку»
- «Какая книга вас интересует?»
- «Книгу нужно вернуть через 10 дней»
- «Пожалуйста, сдайте книгу»

БЛОК 7. СЛУЖБЫ СПАСЕНИЯ

Игра №13. «Пожарные»

Возраст: 4–7 лет

Цель: Познакомить с работой пожарных, правилами пожарной безопасности, воспитывать смелость.

Роли: пожарный, диспетчер, пострадавший

Атрибуты:

- Каски (красные шапки)
- Огнетушитель (красный баллон)
- Шланг (верёвка или кусок шланга)
- Пожарная машина (стулья, поставленные «машиной»)
- Телефон для диспетчера

Предварительная работа:

- Встреча с пожарным (или просмотр видео)
- Беседа «Огонь — друг, огонь — враг»
- Чтение «Кошкин дом» Маршака

Игровые действия:

- Диспетчер принимает звонок «01» (называет адрес)
- Пожарные быстро надевают каски и едут на машине с сиреной
- Разматывают шланг, «тушат» огонь (водой из пульверизатора или воображаемой)
- Спасают игрушки из горящего дома
- Проверяют, всё ли потушено

Речевые конструкции:

- «Срочно выезжаем!»
- «Разматывай рукава!»
- «Огонь потушен, все спасены»
- «Будьте осторожны с огнём!»

Игра №14. «Скорая помощь»

Возраст: 4–7 лет

Цель: Закрепить представления о неотложной медицинской помощи.

Роли: врач скорой помощи, фельдшер, водитель, пациент, диспетчер

Атрибуты:

- Машина скорой помощи (стулья с красным крестом)
- Медицинская сумка (чемодан с инструментами)
- Носилки (полотенце или одеяло)
- Телефон

Игровые действия:

- Диспетчер принимает вызов
- Машина выезжает по адресу (звук сирены)
- Врач осматривает пациента, измеряет давление
- Оказывает помощь: кладёт на носилки, везёт в больницу

БЛОК 8. СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

Игра №15. «Ферма»

Возраст: 4–7 лет

Цель: Познакомить с работой фермера, животноводов, воспитывать любовь к животным.

Роли: фермер, доярка, ветеринар, тракторист, повар (готовит корма)

Атрибуты:

- Игрушечные домашние животные (корова, лошадь, куры, свиньи)
- Загон (построить из конструктора)
- Ведёрки, бидоны
- «Сено» (нарезанная бумага или ткань)
- Трактор (стул с рулём)

Предварительная работа:

- Рассмотрение иллюстраций «На ферме»
- Беседа «Откуда берутся молоко, яйца, мясо?»
- Чтение «Кто живёт на ферме?»

Игровые действия:

- Фермер кормит животных (раздаёт сено, зерно)
- Доярка доит корову
- Ветеринар делает прививки
- Тракторист пашет поле
- Собирают урожай, яйца
- В конце — отправляют продукцию в магазин

Речевые конструкции:

- «Пора кормить коров»
- «Нужно почистить курятник»
- «Кто сегодня доит?»
- «Ветеринар осматривает телят»

БЛОК 9. СОВРЕМЕННЫЕ И КРЕАТИВНЫЕ ПРОФЕССИИ

Игра №16. «Фотостудия»

Возраст: 5–7 лет

Цель: Познакомить с профессией фотографа, развивать творческие способности.

Роли: фотограф, клиент, визажист, администратор

Атрибуты:

- Фотоаппарат (игрушечный или телефон без SIM)
- Фон (простыня или ширма)
- Реквизит для фото: шляпы, очки, игрушки
- Компьютер (для «обработки»)
- Распечатки фотографий

Игровые действия:

- Клиент выбирает фон и реквизит
- Визажист делает лёгкий грим
- Фотограф делает снимки (командует: «Улыбнитесь!»)
- Показывает фото на экране
- Распечатывает и отдаёт клиенту

Речевые конструкции:

- «Станьте у окна, поверните голову»
- «Ещё один кадр! Прекрасно!»
- «Фотографии будут готовы завтра»

Игра №17. «Ателье / Швейная мастерская»

Возраст: 5–7 лет

Цель: Познакомить с работой швеи, дизайнера одежды.

Роли: закройщик, швея, клиент, модельер

Атрибуты:

- Ткань (лоскутки)
- Ленты, пуговицы
- Ножницы, сантиметровая лента
- Иголки (безопасные, пластиковые)
- Швейная машинка (игрушечная или нарисованная)
- Журнал мод

Игровые действия:

- Клиент заказывает платье для куклы
- Закройщик снимает мерки, рисует выкройку
- Клиент выбирает ткань и фасон
- Швея «шьёт» (сшивает лоскуты)

- Примерка
- Клиент получает готовую вещь

Игра №18. «Мастерская ремонта» (бытовые услуги)

Возраст: 5–7 лет

Цель: Познакомить с профессиями электрика, сантехника, мастера по ремонту обуви/техники.

Роли: мастер-ремонтник, клиент

Атрибуты:

- «Сломанные» вещи: машинка без колеса, книжка с оторванной страницей
- Инструменты: отвёртка (палочка), молоток (игрушечный), клей
- Бланк заказа (листочек)

Игровые действия:

- Клиент приносит сломанную вещь
- Мастер осматривает, называет причину
- «Ремонтирует» (клеит, чинит)
- Отдаёт клиенту с комментарием: «Готово! С вас 50 рублей»

Часть 3. Методические рекомендации по организации игр

3.1. Создание игровой среды

Возраст	Что важно
3–4 года	Среда должна быть готова заранее. Воспитатель — активный участник, образец действий
4–5 лет	Атрибутов много, но они функциональны. Воспитатель подключается как партнёр
5–6 лет	Дети создают среду сами (строят, расставляют). Воспитатель — наблюдатель и помощник
6–7 лет	Дети используют предметы-заместители, комбинируют игры, договариваются сами. Воспитатель — консультант

3.2. Введение новых ролей

Не вводите все роли сразу. Начинайте с 2–3, затем добавляйте новые, когда дети освоятся.

Пример введения роли кассира в игре «Магазин»:

1. Сначала играли: продавец — покупатель.
2. Через неделю: «Ребята, а кто ещё работает в магазине? Тот, кто берёт деньги и выдаёт чек. Это кассир».
3. Показываете действия кассира.
4. Вводите дополнительный стул и «кассу».
5. Назначаете ребёнка на эту роль (или чередуете).

3.3. Поддержание интереса к игре

Если игра затухает	Что делать
Дети повторяют одно и то же	Ввести новую игровую ситуацию (например, в «Больнице» — профилактический осмотр)

Игра стала слишком простой	Усложнить: добавить роль, ввести проблему (в «Кафе» закончилась мука)
Конфликты из-за ролей	Использовать считалки, «стрелку» (кто сегодня дежурный, тот и главный), чередование

3.4. Оценка уровня игры

Критерий	3–4 года	4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
Наличие замысла	Замысел появляется по ходу	Замысел до игры, но неустойчив	Замысел устойчивый	Детально проработанный замысел
Ролевая речь	Отдельные фразы	Развёрнутые диалоги	Диалоги с учётом роли	Сложные ролевые диалоги
Использование предметов	Только реалистичные	Реалистичные + единичные заместители	Активно используют заместители	Творческое использование любых предметов
Длительность	5–10 мин	10–20 мин	20–30 мин	30–45 мин

Часть 4. Шпаргалка: быстрый подбор игры по теме недели

Тема недели	Подходящие игры
«Здоровье»	Больница, Ветеринар, Скорая помощь, Аптека
«Продукты питания»	Магазин (продуктовый), Кафе, Ферма
«Транспорт»	Автобус, Вокзал, Самолёт, Строители (дорога)
«Мой дом»	Строители, Ателье (шторы/мебель), Электрик
«Профессии мам и пап»	Любая по выбору детей
«Одежда. Обувь»	Ателье, Магазин одежды, Мастерская ремонта обуви
«Книжечная неделя»	Библиотека, Книжный магазин, Типография
«Безопасность»	Пожарные, Скорая помощь, Полиция
«Скоро в школу»	Школа, Магазин школьных принадлежностей
«Космос»	Космодром (входит в блок «Самолёт»), Научная лаборатория

Уважаемые коллеги!

Эта картотека — не догма, а рабочий инструмент. Вы можете менять роли, добавлять атрибуты, придумывать новые игровые ситуации. Самое главное — чтобы дети играли с интересом, говорили своими словами и получали удовольствие.

Помните: в сюжетно-ролевой игре ребёнок не просто «изображает» профессию. Он её ПРОЖИВАЕТ. И то, что прожито с радостью, запоминается на всю жизнь.