

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №54 города Ставрополя**

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО
ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ С ПРОФЕССИЯМИ
ВЗРОСЛЫХ**

Одним из эффективных средств решения задач формирования представлений о профессиях, систематизации знаний о мире труда и профессий являются дидактические упражнения и игры, которые формируют у детей уважение и вызывают интерес к труду взрослых, желание самим трудиться.

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ С ПРОФЕССИЯМИ ВЗРОСЛЫХ

Игра «Кем быть?»

Цель: продолжать знакомить с профессиональным трудом взрослых, формировать трудовые и профессиональные предпочтения.

Ход игры.

Из предложенных вариантов картинок-профессий, дети выбирают иллюстрацию понравившейся им профессии и рассказывают, какую они выбрали профессию и почему.

«Кто где работает?»

Цель: уточнить представления детей о том, где работают люди разных профессий, как называется их рабочее место.

Воспитатель – в детском саду;

учитель – в школе;

врач – в больнице, поликлинике, детском саду, школе;

повар – в кухне, столовой, ресторане, кафе... и т. д.

оператор по добычи газа-мониторы компьютера;

газодобытчик- газовый промысел (ГП) начальник ГП, инженеры (по всем службам) -

мастера-(оператор по добычи газа-следит за приборами компьютера; слесарь по ремонту

газодобывающего оборудования; электрики по обслуживанию и ремонту

электрооборудования; КИП-инженеры и слесаря; компрессорщики-следят за

оборудованием)

«Кому что нужно для работы?»

Цель: расширять и уточнять представления детей о предметах окружающего мира (материалах, инструментах, оборудовании и т. п., необходимых для работы людям разных профессий.

Учителю - указка, учебник, мел, доска...

Повару – кастрюля, сковорода, нож, овощерезка, электропечь...

Водителю – автомобиль, запасное колесо, бензин, инструменты...

Преподавателю изобразительной деятельности – кисти, мольберт, глина, краски и др.

Продавцу - весы, прилавок, товар, кассовый аппарат...

Прачке (машинист по стирке белья) - стиральная машина, ванна, мыло, утюг...

Дворнику- метла, лопата, шланг, песок, лом, снегоуборочная машина...

Парикмахеру-расческа, ножницы, фен, шампунь, лак для волос, машинка для стрижки...

Оператору по добычи газа-мониторы компьютера, телефон, приборы управления.

«Кто это делает?»

Цель: упражнять детей в умении определять название профессии по названиям действий.

Подстригает, укладывает, моет, причесывает, сушит... парикмахер.

Замачивает, намыливает, стирает, стряхивает, сушит, гладит... прачка.

Фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает, считает ... продавец.

Чистит, моет, жарит, варит, стряпает, солит, пробует, кормит... повар и т.п.

Контролирует, проверяет, управляет... оператор по добыче газа.

«Угадай профессию».

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Ход:

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки, занятия (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

«Профессии».

Цель: Уточнить представления детей о труде взрослого, опираясь на «модели труда».

Познакомить с предметами, облегчающими труд человека. Научить классифицировать предметы по способу использования.

Материал: Дидактическая игра «Профессии» (сюжетные картинки с изображением людей различных профессий, карточки с «орудиями труда»).

Ход: Воспитатель обращает внимание детей на то, что в группе появились необычные карточки, и раздаёт детям карточки с изображениями символов труда. Затем предлагает рассмотреть их и сказать, какие предметы изображены на карточках, обобщив эти предметы «орудия труда». Воспитатель спрашивает у детей о людях, которые используют изображённые орудия труда. Детям предлагается найти сюжетную картинку, на которой изображён человек, пользующийся этими предметами. Игровое задание считается выполненным, когда все дети правильно соотнесли все карточки «моделей труда» и сюжетные картинки.

В конце игры воспитатель предлагает детям рассказать о профессии, которую они выбрали, о том, как человек этой профессии использует орудия труда.

«Профессии»

Цель. Закрепить названия профессий и действий, которые совершаются ими.

Ход игры. Вы задаете ребенку вопрос: «Что делает.....?» и называете представителя любой профессии, а ребенок отвечает. Можно использовать картинку с изображением человека определенной профессии и говорить, чем он занимается. (Лучше брать профессии, из которых следует ответ - воспитатель воспитывает, пекарь печет, уборщик убирает. Повар готовит, врач лечит, учитель учит, строитель строит, художник рисует, писатель пишет, портниха шьет, прачка стирает, уборщица моет, продавец продает, фотограф фотографирует, ткачиха тклет, контролер проверяет и т.д. Называть можно хорошо знакомые профессии чередуя с незнакомыми, заодно можно рассказать о неизвестных ребенку профессиях. Интересно получается, если спросить подряд "Что делает врач?", "Что делает ветеринар?" (разобрать разницу), а затем так же "учитель" и "ученый". От детей иногда слышишь интересные версии.

«Кто это знает и умеет?»

Цель: расширять представления детей о том, какими знаниями и умениями должны обладать люди разных профессий.

Знает детские стихи, рассказывает сказки, играет и гуляет с детьми... воспитатель.

Играет на пианино, знает детские песни, учит петь, танцевать, играет с детьми в музыкальные игры... музыкальный руководитель.

Знает организм человека, может оказать первую медицинскую помощь, умеет распознавать и лечить болезни... врач и т. п.

«Для человека какой профессии — это нужно?»

Цель: расширять и уточнять представления детей о предметах окружающего мира (материалах, инструментах, оборудовании и т.п.), необходимых для работы людям разных профессий.

Весы, прилавок, товар, кассовый аппарат... - продавцу.

Метла, лопата, шланг, песок, лом, снегоуборочная машина... - дворнику.

Стиральная машина, ванна, мыло, утюг... - прачке.

Расческа, ножницы, фен, шампунь, лак для волос, машинка для стрижки... - парикмахеру и т.д.

Указка, учебник, мел, доска —учителю;

Кастрюля, сковорода, нож, овощерезка, электропечь- повару;

Автомобиль, запасное колесо, бензин, инструменты- водителю;

Кисти, мольберт, глина, краски... и т.д.-преподавателю изо деятельности.

Клещи, молоток, пила, шуруповерт...-плотнику;

Штурвал, компас, бинокль- капитану;

Огнетушитель, каска, лестница, шланг (рукав) — пожарный;

Краска, кисть, ведро, валик- маляр

«Продолжи предложение»

Цель: упражнять в умении заканчивать предложения, используя слова и словосочетания, соотносимые с определенной профессией человека.

Повар чистит... (рыбу, овощи, посуду...),

Прачка стирает ... (полотенца, постельное белье, халаты...).

Воспитатель утром с детьми... (делает зарядку, проводит занятия, играет, гуляет...)

Дворник зимой во дворе... (сгребает снег, расчищает участки, посыпает песком дорожки...) и т.д.

«Угадай кто это?»

Цель: формировать представления детей о многих профессиях, учить различать их. Определять, чем они полезны?

Ход игры:

Сказала нить: «Могу Я сшить все, что душе угодно!

Могу — жилет, могу — пальто, могу — костюмчик модный!»

Иголка запротестовала: «И много б ты понашивала, когда б тебя Я не таскала?

Ты только следуешь за Мной!»

С улыбкой слушал их ... *(Портной)*

Еще до восхода просыпаться привык.

Первым встречает он солнце в дворе:

Чтоб наши улицы были чисты!

Трудится с утра ... *(Дворник)*

Есть палочка у него в руках волшебная,

Через мгновение все машины остановит она!

Вот палочку вверх он быстро поднял

Сразу «Москвич» как вкопанный стал! *(Регулировщик)*

Где шла сотня косарей — вышло пять богатырей:

Косят, вяжут заодно и молотят на зерно. *(Комбайнер)*

«Пресс-конференция» (навыки общения)

Задачи: развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

Ход игры: участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д. Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников. Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

«Портрет» (речевой)

Цель: учить детей составлять речевые портреты сотрудников детского сада.

Детям предлагается составить описательный рассказ (Кто это? Как выглядит? Чем занимается? и т.п.) о сотруднике детского сада по образцу, плану, алгоритму, используя фотографии, мнемотаблицы.

«Какая это профессия» (по фотографии)

Цель: закреплять представления детей о работе сотрудников детского сада.

Детям предлагается назвать сотрудника детского сада (по фотографии) или выбрать нужную фотографию и рассказать об этом человеке: как зовут, в каком помещении работает, какой он, что делает?

«Я начну предложение, а ты закончишь»

Цель: закреплять представления детей о значении и результатах труда людей разных профессий.

Если бы не было учителей, то ...

Если бы не было врачей, то ...

Если бы не было дворников, то...

Если бы не было водителей, то ... и т.д.

«Что б случилось, если бы не работал (электрик, водитель, врач и др.)?» (игры-фантазии)

Задачи: подвести детей к пониманию ценностей любого труда людей.

Правила игры. Предложить ребенку пофантазировать на тему «Чтоб случилось, если бы не работал (например) продавец?».

«Кто больше придумает» (развитие речи)

Задачи: развивать речь, умение грамотно составлять предложения.

Ход игры: дети придумывают предложения или словосочетания со словами, которые называет воспитатель, например,

-градусник (Надо поставить Мише градусник.)

-горло (У Маши красное горло, и т. п.)

Коммуникативная игра «Не пропусти профессию».

Цель: Развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора. Обогащение словарного запаса детей.

Ход: Дети встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны подпрыгивать на месте.

Варианты слов: Лампа, водитель, ножницы, шахтёр, яблоко, болтун, доктор, ананас, фабрика, карандаш, ветеринар, тетрадь, чайник, бутерброд, учитель, гроза, обруч, тракторист, ложка, полянка, библиотека, мама, человек, продавец, птица, река, очки, попугай, парикмахер, стул, огород, строитель, окно, милиционер, пожарный, скамья, ребёнок, воспитатель и т. д.

«Продолжи предложение»

Цель: упражнять в умении заканчивать предложения, используя слова и словосочетания, соотносимые с определенной профессией человека.

Повар чистит... (рыбу, овощи, посуду...),

Прачка стирает ... (полотенца, постельное белье, халаты...).

Воспитатель утром с детьми... (делает зарядку, играет, трудится, беседует, проводит занятия...)

«Определи по предмету профессию».

Цель: Закрепить понимание назначения и функций предметов труда, умение группировать их по способу использования.

Ход: Дети по очереди достают из мешочка предметы (половник, вата, монеты, расчёска, краска, нитки, шприц и т. п., которые необходимы для той или иной профессиональной деятельности. **Задача:** по предмету назвать профессию, в которой он используется.

Игра «Назови профессии родителей».

Цель: Обогащение словарного запаса детей, развитие фонематического слуха.

Ход: Игра проводится с перекидыванием мяча. Педагог напоминает детям, что есть мужские, женские и общие профессии. Затем детям объясняются условия игры: «Ребята, я буду бросать вам мяч и называть общие профессии так, как если бы это были названия профессий ваших пап или дедушек. А вы возвращаете мне мяч и называете такую же мамину профессию». Например, повар – повариха, певец – певица, учитель – учительница, актёр – актриса, художник – художница и т. п.

Игра «Угадайте, что я делаю?» (трудовые действия)

Цель. Расширять представления детей о трудовых действиях. Развивать внимание.

Ход игры:

Воспитатель и дети берутся за руки и встают в круг. В центр круга выходит ребенок.

Все идут по кругу и произносят:

Что ты делаешь — не знаем,

Поглядим и угадаем.

Ребенок имитирует трудовые действия не только движениями, но и (по возможности) передавая звуками. Например, чистит пылесосом пол, забивает гвоздь, пилит, едет на машине, стирает, несет ведро с водой, протирает зеркало, рубит дрова, трет на терке, проворачивает что-то в мясорубке и т.д.

Дети угадывают действия.

Игра «Кому без них не обойтись?»

Цель. Закреплять знания детей о материалах, инструментах и оборудовании, необходимых людям разных профессий.

Ход игры:

Воспитатель называет предмет, а дети — профессию человека, которому он необходим. *Например,* шприц, пульт управления, ножницы, мука, телефон, носилки, рубанок, полицейский жезл, сверло, электрокабель, гвоздь, моток проволоки, кассовый аппарат, сумка почтальона, рулон обоев, пульт управления, карандаш, кисть, поднос, звонок.

«Что делает...?»

Цель: расширять и уточнять представления детей о труде (трудовых операциях) людей разных профессий.

Дворник подметает, убирает, поливает, сгребает...

Музыкальный руководитель поет, играет, танцует, учит...

Младший воспитатель (няня) моет, убирает, вытирает, застилает, одевает, читает... и т.д.

«Определи по предмету профессию»

Задачи: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.

Ход игры: Дети по очереди достают из мешочка предметы (половник, вата, монеты, расческа, свисток, указка, краски, нитки, молоток и т.п.), которые необходимы для той или иной профессиональной деятельности. По предмету дети должны назвать профессию, в которой предмет используется.

«Кто это знает и умеет?»

Цель: расширять представления детей о том, какими знаниями и умениями должны обладать люди разных профессий.

Знает детские стихи, рассказывает сказки, играет и гуляет с детьми... воспитатель.

Играет на пианино, знает детские песни, учит петь, танцевать, играет с детьми в музыкальные игры... музыкальный руководитель.

Знает организм человека, может оказать первую медицинскую помощь, умеет распознавать и лечить болезни... врач и т. п.

«Хлопните в ладоши, если это верно»

Цель: упражнять в умении соотносить слова и словосочетания с определенной профессией человека.

Детям предлагается хлопнуть в ладоши, услышав слово или словосочетание, подходящее профессии, например, врача: стрижка, простуда, весы, «Скорая помощь», швейная машинка, прием больных, модная прическа, стиральный порошок, белый халат, снегоуборочная машина и т.д.

«Что не так» (внимание)

Цель: учить детей находить и исправлять ошибки в действиях людей различных профессий.

Повар лечит, а врач готовит.

Дворник продает, а продавец подметает.

Учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради.

Музыкальный руководитель стирает, а прачка поет с детьми песни... и т.д.

Игра «Путаница»

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход: Воспитатель. Ребята, слышите, кто-то к нам стучится. Да ведь это Незнайка. Он говорит, что все знает о профессиях. И даже написал предложения о том, как работают люди различных профессий. Но я подозреваю, что Незнайка не все сделал правильно. Давайте проверим. Для этого мы сыграем в игру «Путаница».

Повар приготовил вкусный дуб. (Суп.)

К больному пришел грач. (Врач.)

Садовник поливает цветы из шейки. (Лейки.)

Водитель сидит за кулем. (Рулем.)

Портной сшил плач. (Плащ.)

Вы все верно отгадали, молодцы!

Игра «Четвертый лишний» (мышление, внимание)

Цель: развивать мышление, внимание.

Ход игры: Воспитатель: Мы будем использовать картинки с изображением инструментов, которые используют люди определенной профессии. Один из инструментов к этой профессии не относится. Определите его.

Ножницы, весы, зеркало, расческа.

Букварь, указка, кастрюля, глобус.

Пила, таблетки, градусник, шприц.

Швейная машинка, сантиметр, лейка, игла.

Сковорода, нож, половник, кисти.

Молоток, краски, градусник, грабли.

Игра «Кому принадлежит фраза?»

Цель: развивать умение слушать.

Ход игры: Воспитатель. А сейчас я хочу проверить, как внимательно вы умеете слушать. Мы сыграем в игру «Кому принадлежит фраза?». Вы будете отвечать, человек какой профессии мог сказать данную фразу.

Как вас постричь? А челку покороче? (Парикмахер.)

Дети, здравствуйте, откройте учебники на странице 33. (Учитель.)

Несите кирпичи, цемент. (Строитель.)

Сегодня я буду рисовать пейзаж. (Художник.)

Откройте рот и скажите «а-а-а-а-а». (Врач.)

Какие пуговицы пришить вам на эту блузку: белые или черные? (Портной.)

Сколько килограммов картошки вам взвесить? С вас 25 рублей. (Продавец.)

Молодцы, вы правильно отгадали все профессии.

«Исправь ошибку» (внимание)

Цель: учить детей находить и исправлять ошибки в действиях людей различных профессий.

Повар лечит, а врач готовит.

Дворник продает, а продавец подметает.

Учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради.

Музыкальный руководитель стирает, а прачка поет с детьми песни... и т. д.

Игра «Узнай по звуку инструмент».

(Развитие слухового внимания)

Цель: учить детей различать тембр музыкальных инструментов.

Ход игры.

1 вариант. Дети сидят за столами. Перед каждым лежит набор карточек.

Воспитатель располагается перед детьми. Инструменты загорожены ширмой. Звучит треугольник – нужно поднять карточку с его изображением, бубен – с изображением бубна, металлофон- с изображением металлофона. По желанию детей, ошибающихся меньшее число раз, исполняется произведение для слушания в грамзаписи.

2 вариант. Дети строятся в три колонны. По звучание треугольника бегают по комнате дети первой колонны. Под звучание бубна- второй, под звучание металлофона- третьей. Исполнение на инструментах педагога варьируется. В конце проводится физкультурное соревнование: кто быстрее построит колонну.

3 вариант. Дети располагаются в трех кругах. Дети первого круга двигаются легким бегом под звучание треугольника и замирают на месте под звучание других инструментов, дети второго круга идут под звучание бубна, третьего- выполняют поскоки под звучание металлофона. Звучание варьируется. В конце игры отмечается круг-победитель и по желанию детей этого круга исполняется хороводная игра или пляска.

«Да или нет?» (внимание)

Задачи: развивать внимание, логическое мышление.

Ход игры: воспитатель задает провокационные вопросы по теме, например,

- повар делает уколы, так ли это?
- дворнику нужен белый халат, так ли это?
- врач должен подметать двор, так ли это?
- шофер пользуется фонендоскопом, так ли это? и т. п.

«Названия профессии от А до Я» (ЗКР)

Цель: совершенствовать умение детей подбирать слова (названия профессий) на заданный звук.

Например: А — агроном; Б – библиотекарь; В — водитель, воспитатель; Д — директор, дизайнер, дирижер, дворник; М — музыкальный руководитель, массажист, медсестра; С — сторож, стюардесса, садовник и т.д.

Игра «Загадки».

Цель: Развитие речевой активности и творческого мышления.

Ход: Один ребёнок загадывает какую – либо профессию и описывает её, указывая, что делает представитель данной специальности, какую одежду носит, с кем работает и т. д. Остальные дети отгадывают, о чём идёт речь. Ребёнок, который отгадал название профессии, составляет следующий описательный рассказ.

«Угадай профессию»

Цель: расширять представление детей о профессии; выяснить о какой профессии идет речь.

Ход игры:

Этот человек — хозяйка замечательного дворца книг. Каждому, кто приедет к ней в гости, она искренне рада. А главное, гости никогда не уйдут от нее с пустыми руками. Она дает им домой интересные книги. Прочитав, их можно обменять на другие. Она всегда поможет маленьким и взрослым читателям найти нужную книгу. **(Библиотекаря)**.

Когда вы голодны и прибегаете на обед в группу, там уже вкусно пахнет. Кто же это так потрудились? Кто приготовил эту вкусное и ароматное блюдо? Это ее любимое занятие, делает она это с большой любовью, потому и еда всем так нравится. Ибо то, что человек делает с удовольствием и любовью, приносит радость не только ей самой, но и всем остальным. Кто это? **(Повар)**.

А этот человек встречает улыбкой своего пациента, быстро прогоняет невыносимую боль, лечит всевозможные болезни. Когда-то в детстве этот человек приходил на помощь больным животным и близким, потому что очень их любил и старался отвергнуть боль. А потом понял, что без этого жить не может, поэтому долго учился и стал **(врачом)**.

Когда вы приходите в детский сад, кругом чистота, уют, свежий воздух. Нигде ни пылинки. Пол вымыт, стекло на окнах такое прозрачное, что его почти не видно. Этот человек очень любит чистоту и выполняет свою работу с удовольствием. У нее к этому большой талант. Чьих это рук работа? **(Уборщицы, помощника воспитателя)**.

«Произнеси правильно» (ЗКР)

Цель. Формирование правильного произношения звуков, закрепление названий профессий.

Ход игры. Выучить чистоговорки или скороговорки, шутки, чтобы при повторении чётко произносились свистящие и шипящие звуки;

- Часовщик, прищурив глаз, чинит часики для нас.
- Водовоз вёз воду из водопровода.
- Старый сторож Том сторожит дом.
- Ткёт ткач ткани на платье Тане.
- Бублик, баранку, батон и буханку пекарь из теста испёк спозаранку
- Кровельщик Кирилл криво крышу крыл. Перекрыть крышу пригласили Гришу.
- Каша, каша, протокваша, повариха наша Маша, вместо каши на обед приготовила омлет.

«Кто больше знает профессий» (Образование глаголов)

Цель: Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).

Ход игры: Воспитатель. Я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я учу вас, как себя вести, играю с вами, занимаюсь, рисую, читаю, гуляю с вами,

укладываю спать... Это моя профессия — воспитывать вас. А какая профессия у? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет.) Воспитатель называет и другие профессии — строителя, учителя, а дети называют действия.

Игра «Четвертый лишний»

Цель: развивать мышление, внимание.

Ход игры: Воспитатель: Мы будем использовать картинки с изображением инструментов, которые используют люди определенной профессии. Один из инструментов к этой профессии не относится. Определите его.

Ножницы, весы, зеркало, расческа.

Букварь, указка, кастрюля, глобус.

Пила, таблетки, градусник, шприц.

Швейная машинка, сантиметр, лейка, игла.

Сковорода, нож, половник, кисти.

Молоток, краски, градусник, грабли.

Игра «Назови профессию»

Цель: формировать умение образовывать существительные от глаголов; развитие внимания, ловкости; уточнить и расширить знания о профессиях

Ход игры.

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет глагол: «Воспитывает...» Ребенок продолжает: «Воспитатель».

Копилка слов: Учит - ...учитель; строит - ...строитель; грузит - ...грузчик; сторожит - ...сторож; летает - ...лётчик; танцует - ...танцор; поёт - ...певец; продает - ...продавец и т. д.

На доске могут быть картинки с изображением людей данных профессий.

Игра «Кому, что нужно для работы?»

Цель: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах; уточнить и расширить знания о профессиях.

Ход игры.

Дети делятся на две группы. По сигналу воспитателя нужно разложить картинки – орудия труда к картинке – нужной профессии. Затем дети по очереди объясняют свой выбор. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

Профессия «Врач»

Врачи – очень умные и добрые люди, они много знают про каждую болезнь, про каждое лекарство. Они помогают людям, которые заболели. Тогда давай мы начнём нашу экскурсию и познакомимся поближе с теми, кто работает в поликлинике.

Белый халат,
изучающий взгляд:
– Жалобы есть?
Подходите подряд!

Игра «Если малыш поранился»

Цель: познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи, ведь это зачастую может спасти его здоровье и жизнь.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям выбрать карточки для оказания первой медицинской помощи при резаной ране и последовательно их выложить (промыть рану, наложить стерильную повязку, вызвать врача)

Игра «Если кто-то заболел»

Цель: закрепить знание о том, что при серьёзной травме необходимо вызвать врача «скорой помощи», позвонив по номеру «103», поупражнять в вызове врача

Ход игры.

Если мы сами не можем справиться с ситуацией, то мы вызываем врача, скорую помощь.

Детям предлагается вызвать врача на дом. Сначала набираем номер телефона и называем по порядку: фамилия, имя -адрес - возраст – жалобы

«Скорая помощь».

Задачи: закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

Оборудование: картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

Ход игры: Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, появилась температура, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывать последовательность действия.

ПРИМЕРЫ ИГР

Дидактическая игра «Кто что делает?»

Цели и задачи: закрепить название некоторых медицинских специальностей, расширить и активизировать словарный запас.

Примерный список вопросов (его можно самостоятельно расширить):

- | | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| - делает прививку | - берёт анализы |
| - меряет температуру | - следит за ростом и весом ребёнка |
| - учит правильно чистить зубы | - лечит зубы |
| - ставит пломбу | - проверяет зрение |
| - назначает очки | - лечит ушки (горло, носик) |
| - выдаёт талоны к врачам | - выдаёт медицинскую карту |
| - помогает лечить животных | - делает уколы животным. |

В эту же игру можно играть наоборот. Т.е. спросить ребёнка: Что делает медсестра (педиатр, окулист и т.д.)

Рекомендации: в эту игру можно играть по пути, т.е. если вы куда-то идёте/едете вместе с ребёнком или когда мама занята, а ребёнок «крутится» рядом.

Подвижная игра

«Что умеем, мы не скажем, что умеем, мы покажем»

Цели и задачи: закрепить название профессий, расширить и активизировать словарный запас. Развитие воображения.

В эту игру можно играть как вдвоем, так и с целой группой детей.

Взрослый, молча, показывает действие, характерное для той или иной профессии (в нашем случае медицинской). Например, меряет температуру, ставит укол, лечит зубы. Ребёнок должен отгадать. Каждый показ предваряется известной фразой: «Что умеем, мы не скажем, что умеем, мы покажем». Ребёнок внимательно наблюдает за взрослым и отгадывает, что он делает.

После правильного угадывания взрослый и ребёнок меняются местами.

При большом количестве участников показ действия может производиться группой человек.

Дидактические карточки для показа детям

«Угадай, кто изображён»

Распечатайте карточки (см. приложение) и покажите их при ознакомлении с профессией врача.

Поиграйте с карточками:

1. Предложите ребёнку составить небольшой рассказ из нескольких предложений о том, как он ходил к врачу.
2. Предложите рассмотреть карточки и догадаться, какой врач там изображён.
3. Разложите карточки на столе вверх картинкой, пусть ребёнок внимательно посмотрит и запомнит карточки. Предложите ребёнку закрыть глаза и уберите (поменяйте местами) одну карточку. Когда ребёнок откроет глаза, его цель отгадать, что изменилось.
4. Распечатайте два комплекта карточек. Разложите оба комплекта на столе вверх картинкой. Предложите ребёнку внимательно посмотреть и запомнить, где какие карточки лежат. После этого переверните карточки картинкой вниз. Задача ребёнка найти и правильно открыть попарно одинаковые карточки.

«Кукла Катя заболела»(вариант сюж.рол.игры «Больница»)

Педагогический замысел: учить двух детей брать на себя роли мамы и врача, действовать адекватно роли, доводить взятую роль до конца игры. Учить детей действиям врача: осмотреть больного, измерить температуру, посмотреть горло, послушать трубочкой; пользоваться в игре атрибутами по назначению, сопровождать свои действия речью, вести простые диалоги. Воспитывать чувство заботы о больном, передавать это ласковой речью.

Материал: медицинская сумка, в которой находятся градусник, трубочка, шпатели, таблетки; детский белый халат, колпачок; кукла с завязанным горлом в кровати, два телефона.

Содержание игры: Кукла с завязанным горлом лежит в постели. Педагог спрашивает детей о том, что могло случиться с куклой? Почему она не встает с постели? Почему у нее завязано горло? Выслушивает ответы детей, дает комментарии по поводу них, затем уточняет, знают ли дети, что надо делать, когда кто-то заболел? Кто лечит детей и взрослых? Предлагает детям подумать и сказать, кого надо вызвать к больной кукле. Педагог предлагает поиграть в поликлинику. Он распределяет роли, кратко инструктирует о том, кто что должен делать во время игры. На первом занятии дети действуют по словесному побуждению.

В процессе развития сюжета мама (ребенок) вызывает врача на дом, позвонив по телефону в поликлинику: «Здравствуйте, у меня заболела дочка. Можно вызвать врача?» Врач (ребенок) отвечает, что он придет к больной. Приходит врач с медицинской сумкой, в халате и колпаке. Взрослый помогает развернуть диалог мамы и врача о болезни куклы. Затем врач измеряет температуру, слушает, смотрит горло, дает рекомендации по лечению (пить таблетки, полоскать горло). Взрослый помогает врачу-ребенку вести диалог с куклой и мамой. Мама дает дочке таблетки, питье. Ласково разговаривает с дочкой. Педагог помогает ребенку вести беседу с куклой, выполнять игровые действия.

«Папа вызывает врача» (вариант сюж.рол.игры «Больница»)

Педагогический замысел: учить детей брать на себя роли мамы, папы и врача, действовать адекватно роли, доводить взятую роль до конца игры. Продолжать учить действиям врача: осмотреть больного, измерив температуру, посмотрев горло, послушав трубочкой; пользоваться в игре атрибутами по назначению; сопровождать речью свои действия, вести простые диалоги. Воспитывать у детей устойчивый интерес к игре, дружеские взаимоотношения. Учить относиться к кукле, как к дочке.

Материал: медицинская сумка с инструментами, дополнительно включаются: пипетка, бутылочка с каплями, горчичники; детский белый халат, колпачок; кукла с завязанным горлом в кровати, два телефона, умывальник, мыло, полотенце (из кукольного уголка).

Содержание игры: Педагог предлагает поиграть «в доктора». Распределяются роли врача, мамы и папы, обговариваются действия участников.

Взрослый помогает детям начать игру, распределив роли «в семье»: папа вызывает доктора по телефону к больной дочке, а мама сидит около ребенка, гладит ее по головке, дает пить и т. п.

Приходит врач в белом халате со всеми атрибутами. Папа встречает врача при входе и предлагает ему помыть руки, проводит врача к дочке. Врач спрашивает дочку о том,

что у нее болит, осматривает, ставит градусник, слушает, смотрит горло. По ходу игры педагог постоянно помогает детям выполнять действия и сопровождать их речью, обращаясь к детям согласно их роли, например: «Мама, спросите у доктора, как вам лечить дочку?» или: «Доктор, скажите маме и папе, какая температура у их дочки: высокая или нормальная» и т. п.

На следующем занятии роль больного может играть ребенок, таким образом, в игру включаются четверо детей и т. д. по мере развития сюжета. Желательно, чтобы все дети по очереди играли разные роли.

«Скорая помощь» (вариант сюж.рол.игры «Больница»)

Педагогический замысел: закрепить умение детей брать на себя роли врача, шофера, мамы, папы, больного, действовать соответственно взятой роли. Учить адекватно пользоваться атрибутами игры, закрепить их назначение и действия с ним.

Материал: машина «Скорая помощь» (игрушка, напольная машина с рулем), халат, шапочка, сумка с инструментами для врача, кровать-кушетка для больного.

Содержание игры: В короткой вступительной беседе педагог рассказывает о том, что надо делать, если человек тяжело заболел или заболел ночью, как ему можно оказать помощь. Предлагает сюжет игры детям. Помогает распределить роли. Начиная игру, педагог рассказывает детям о том, что заболел папа, он не может встать с кровати, чтобы пойти к врачу.

Взрослый спрашивает у детей, что надо делать в таком случае? Дети, в соответствии с предложенным сюжетом, догадываются о том, что надо вызвать скорую помощь. Дочка или сын вызывают скорую помощь по телефону, дежурный в скорой помощи принимает вызов и сообщает врачу. Приезжает врач, звонит в дверь, мама открывает, приглашает пройти в квартиру, помыть руки, дает мыло, полотенце. Врач моет руки и проходит к больному. Взрослый помогает, в случае необходимости, вести диалог больного и врача, сопровождать действия речью. По ходу игры врач осматривает больного, ставит ему градусник, предлагает сделать укол. При выполнении этого действия педагог может оказать помощь (показ, пояснения действий). Если врач пытается сразу уйти, педагог обращает внимание на то, что желательно понаблюдать за больным, посидеть у его кровати, еще раз измерить температуру и т. д.

Врач сидит какое-то время у постели больного, задает ему вопросы о здоровье. Члены семьи провожают его, прощаются. Врач уезжает на машине.

«Кукла поправилась» (вариант сюж.рол.игры «Больница»)

Педагогический замысел: познакомить детей с новым сюжетом, закрепить игровое действие врача: измерить температуру, осмотреть горло, выслушать трубочкой и т. п. Продолжать учить детей сопровождать речью свои действия, вести простые диалоги.

Материал: белый халат, шапочка, инструменты для врача.

Содержание игры: Короткая беседа о работе врача в поликлинике, распределение ролей.

По ходу игры мамы с дочками и сыночками (куклами) приходят на прием к врачу в поликлинику.

Врач по очереди принимает посетителей. Мама с куклой входит к врачу, здоровается. Врач задает вопросы о здоровье ребенка, смотрит горло, измеряет температуру, слушает и т. п. Все действия сопровождаются речью, педагог помогает организовывать диалоги, направляя действия и вопросы врача, например: «Доктор,

вы посмотрите горло, оно не красное?..» После осмотра и рекомендаций прощаются. Входит следующая мама с ребенком и так далее (2— 3 ребенка).

Данный сюжет может проигрываться в течение нескольких игр, пока все дети не побывают в роли врача и родителей больных детей

«Врач и медсестра»

Педагогический замысел: познакомить детей с ролью медсестры, ее обязанностями, трудовыми действиями: делает уколы, закапывает капли в глаза, уши, ставит горчичники, компрессы, смазывает ранки, забинтовывает. Закрепить цепочку игровых действий врача, мамы, пришедшей на прием с ребенком, врача и медсестры, в которых врач дает распоряжения медсестре. Продолжать учить пользоваться атрибутами, ввести заменители. Продолжать работать над активизацией словаря детей.

Материалы: медицинские инструменты, вата, бинт, палочки для смазывания ранок, йод.

Содержание игры: Для того, чтобы обучение новым игровым действиям шло в контексте игры, роль врача педагог берет на себя. Краткое вступление педагога, объяснение хода игры, распределение ролей.

Врач и медсестра сидят за столом в поликлинике. Рядом шкаф с медицинскими инструментами. Перед кабинетом на стульях сидят посетители. Входит больной. Врач задает ему вопросы, уточняет, что болит, обращается к медсестре с рекомендацией о том, что надо сделать, например: «Промойте, пожалуйста, рану, смажьте йодом и забинтуйте». Больной подходит к медсестре, она (он) выполняет назначение врача. Врач смотрит и помогает в случае необходимости. Затем врач приглашает больного прийти на следующий день на процедуры к медсестре. Больной благодарит и уходит. Врач зовет следующего (2-3 посетителя).

В процессе последующих игр включается регистратура. Пациенты сначала приходят в регистратуру, берут карточку, потом идут на прием к врачу и медсестре. Постепенно «кабинет» медсестры оборудуется отдельно от кабинета врача, дополнительно вводятся процедурные кабинеты и т. п. Таким образом, игра расширяется и углубляется по содержанию.

«Аптека»

Педагогический замысел: познакомить детей с ролью аптекаря, кассира, посетителей аптеки, учить выполнять игровые действия, соблюдать их последовательность.

Материалы: касса, «деньги», витрина аптеки с разными лекарствами и предметами ухода за больными, предметами личной гигиены, белый халат аптекаря, рецепты картинки с изображением лекарств, предметов ухода за больным.

Содержание игры: Педагог беседует с детьми о прошедшей экскурсии в аптеку. Вспоминает о том, что видели в аптеке, кто там работает, что и как делает, кто приходит в аптеку, что нужно, чтобы можно было купить лекарства и т. п. Взрослый предлагает детям оборудовать аптеку, расставить там все необходимое. Дети выполняют это вместе с педагогом. Распределение ролей: взрослый берет на себя роль аптекаря, кому-то из детей предлагает быть кассиром, остальным — посетителями.

Аптекарь-педагог стоит за витриной, кассир сидит в кассе. Входят посетители, в руках у каждого рецепт от врача, деньги, сумка. Они подходят к витрине, смотрят, есть ли нужное лекарство. Аптекарь помогает им наводящими вопросами, дает рекомендации, подводит детей к беседе по поводу лекарств, их назначения. Дети по очереди получают чеки в кассе (карточки с кружками), подходят к аптекарю, берут лекарства. Взрослый следит за тем, чтобы все дети озвучивали свои действия, для этого он использует как прямые, так и косвенные вопросы.

В следующей игре роль аптекаря поручается кому-то из детей, а педагог становится посетителем и вместе с детьми покупает лекарства, беседует с ними и т.п.

«Поликлиника-аптека»

Педагогический замысел: закрепить умение принимать на себя и обыгрывать роли врача, больного, аптекаря, кассира, медсестры. Продолжать учить детей сопровождать игру речью.

Материалы: атрибуты игр «Поликлиника» и «Аптека».

Содержание игры: Педагог беседует с детьми о работе врача и аптекаря, предлагает ход игры, помогает распределить роли.

Перед кабинетом врача в поликлинике рассаживаются посетители. Врач вызывает по очереди больных. Он беседует с пациентом о его болезни, слушает, смотрит, назначает лечение, выписывает рецепт, дает указания медсестре. Затем больной-ребенок отправляется в аптеку, покупать лекарство. В это время врач принимает следующего посетителя. Далее игра «Поликлиника» идет параллельно с игрой «Аптека».

Профессия «Повар»

В небе звёздочка искрится,
Спит клубком усатый кот,
Только повару не спится –
Повар затемно встаёт.
Каша булькает легонько,
И яичница шипит,
И под вкусный шум и гомон
В спальни входит аппетит.
Мы в столовой дружно сядем,
Как огромная семья.
Буду поваром в столовой –
Так сама решила я!

Игра «Вредно и полезно»

Цель: расширять представления и закреплять знания детей о вреде и пользе продуктов питания, формировать основы здорового образа жизни и валеологической культуры, расширять словарь дошкольников, развивать коммуникативные навыки, внимание, память, слух, быстроту реакции.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках. У воспитателя в руках 5-7 пар карточек с изображением вредных и полезных продуктов (или действий человека). Например: «Овощи», «Чипсы», «Дети играют на свежем воздухе», «Ребенок сидит за

компьютером, а за окном - ночь», «Ребенок моет руки с мылом», «Чумазный ребенок» и т.п. Воспитатель поочередно называет то, что изображено на карточках. Если это полезный продукт (или действие), дети хлопают в ладоши и говорят: «Да, да, да!». А если вредный, то ребята топают ногами и говорят «Нет, нет, нет!», отрицательно качают головой. Сначала можно чередовать плохое и хорошее, а потом усложнить задачу, показывая, например, подряд несколько полезных продуктов (действий), а потом один вредный. Заканчивать игру надо обязательно положительным примером.

Словесная игра «Варим компот»

Цели: развитие внимания, активизировать употребление прилагательных, расширение словаря.

Ход игры: Сегодня мы будем варить компот, я буду называть ягоды и фрукты, а вы мне скажете, какой компот из них получится.

Например: Клубника – клубничный, малина – малиновый, ежевика – ежевичный, яблоко – яблочный, груша – грушевый.

Игра «Узнай на вкус»

Цель: развивать вкусовой анализатор, закрепить знания о фруктах, овощах, ягодах.

Ход игры: Детям предлагается закрыть глаза, определить по вкусу и назвать то, что они съели.

Игра «Сварим вкусный суп из овощей»

Цель: познакомить детей с процессом приготовления овощного супа, показывая и называя действия, которые ребенок выполняет; продолжать формировать представление о профессии повара; развивать воображение; активизировать речь.

Ход игры:

Перед детьми — плита. На ней — кастрюля, сковорода (игрушки, достаточно крупные, или настоящая посуда); рядом - набор овощей (натуральные), миска с водой, нож, ложка.

Воспитатель: - Я научу вас варить из овощей вкусный суп! На плите стоит (показ)...?

- Большая кастрюля.

- В этой кастрюле - вода. Посмотрите (зачерпывает воду ложкой и выливает обратно).

Скоро вода закипит, поэтому пора чистить картошку.

Воспитатель просит кого -нибудь из детей найти и передать ему картофель, моет его в миске, чистит. Дети называют действия, повторяют названия.

Воспитатель интересуется, как теперь выглядит картошка.

- Она белая, чистая без шкурки (кожицы).

- Бросить ее в кастрюлю целиком или...?

- Надо порезать.

Воспитатель выкладывает лук в кастрюлю. Затем дети приносят капусту, морковь, наблюдают, как воспитатель моет и шинкует овощи. Отдельно на сковороде он жарит лук (дети называют овощ и действие с ним).

Воспитатель: «Послушайте, - говорит воспитатель, - как шипит на горячей сковороде масло: ш-ш-ш. Как оно шипит?»

Воспитатель выкладывает лук в кастрюлю, помешивает суп и говорит: «Очень жаль, что «не горит» наша плита. Но мы сейчас сварим из овощей, овощной суп, на настоящей плите». Когда приходит повар, воспитатель передает ему кастрюлю. Тот интересуется, что в ней, выслушивает детей, одобряет и уточняет их ответы. Обещает сварить суп.

Дидактические игры.

Карточки «Что лишнее»

Цели и задачи: Развивать умение детей различать в предметах одинаковое и разное. Развивать внимательность, умение обобщать. Развивать связную речь.

Имеются игровые поля с изображением продуктов питания, необходимых для приготовления различных блюд. На каждой карточке один лишний предмет.

Игра: Предложить детям внимательно посмотреть на карточки и определить, что на этих карточках лишнее, объяснить почему.

Словесная игра «Варим компот»

Цели и задачи: Развитие внимания, активизировать употребление прилагательных, расширение словаря.

Ведущий говорит:

Сегодня мы будем варить компот, я буду называть ягоды и фрукты, а вы мне скажете, какой компот из них получится.

Например:

Клубника – клубничный, малина – малиновый, ежевика – ежевичный, яблоко – яблочный, груша – грушевый.

Примечание: так же можно играть и в другие словесные игры: варим суп, делаем салат, печём пирог и т.д.

Словесная игра «Ждём гостей»

Цели и задачи: Развитие внимания, закрепление названий посуды, расширение словаря.

Ведущий говорит:

Сегодня к нам придут гости. Давайте накроем праздничный стол. Я буду называть вам угощение или продукты, а вы мне скажете, куда нужно это положить.

Например:

Сахар – в сахарницу, конфеты – в конфетницу, масло – в маслёнку, хлеб – в хлебницу, фрукты – в вазу и т.д.

Профессия «Пожарный»

Потушить костёр или даже загоревшееся полотенце на кухне может любой из нас. Но когда случается беда – настоящий пожар, кто поможет? Конечно же, пожарные. Только они могут быстро и правильно потушить пожар! А ты помнишь, по какому телефону нужно звонить при пожаре? Правильно, **01!**

В огне и дыму
Он идёт среди жара,
Спасая людей
И дома от пожара!

Игра «Огнеопасные предметы».

Цель: научить детей среди опасных предметов находить те, которые очень часто являются причиной пожара. Развивать логическое мышление. Объяснить, почему выбрали именно эти предметы. Правильно разложить карточки на две группы.

Подготовка: Необходимо подобрать картинки с изображением огнеопасных и обычных предметов, или распечатать предложенные.

1 вариант игры: карточки делятся между игроками, карточки нужно разделить на две группы: огнеопасные предметы и предметы, не представляющие угрозы для возникновения пожара.

2 вариант игры: воспитатель выкладывает перед игроками несколько карточек, среди которых основная масса огнеопасных (или наоборот, не опасных) предметов.

Задача игроков найти лишний предмет



«Что пригодится при пожаре».

Цель: научить детей находить предмет, который может пригодиться при тушении пожара пожарному. Объяснить свой выбор. Развивать логическое мышление.

Подготовка: Необходимо приготовить картинки с изображением предметов, которые могут пригодиться при пожаре и предметов, которые при пожаре не нужны, или распечатать предложенные. Приготовить игровые поля, на которые игроки будут раскладывать карточки.

1 вариант игры: «Лото». Играют ведущий и 2 игрока.

2 вариант игры: играют 2 игрока. Карточки делятся поровну между игроками, каждый игрок выбирает из своих карточек подходящие (например, те которые пригодятся при пожаре). Карточки, которые не подходят игроку, необходимо выменять у второго игрока. Выменять их можно следующим образом: объяснить

для чего нужен (или почему не нужен) тот или иной предмет при пожаре.

Сюжетно-ролевая игра «Мы – пожарные»

Задачи: Познакомить детей с правилами пожарной безопасности; способствовать развитию осмотрительности и осторожности; развивать навыки общения в игре, формировать конкретные представления о строительстве; воспитывать желание оказывать помощь другим.

Роли: пожарные, диспетчер, врачи, медсёстры, врачи, потерпевшие при пожаре.

Игровые действия: на пульт пожарной охраны поступает звонок о пожаре, есть потерпевшие, нужна помощь врачей. Диспетчер сообщает о вызове пожарным, звонит на станцию скорой помощи и сообщает о пострадавших в пожаре.

Пожарные надевают спецодежду (каска, значки и т.д.), выезжают на пожар, выводят потерпевших, достают шланг и тушат пожар.

На место пожара выезжает машина «Скорой помощи». Врачи и медсёстры осматривают пострадавших, некоторых везут в больницу.

Профессия «Парикмахер»

Дайте ножницы, расчёску,
Он вам сделает причёску.
Парикмахер непременно
Подстрижёт вас современно.

Дидактические игры и упражнения. **«Покажем кукле, как работает парикмахер»**

Цели:

- Уточнить знания о труде парикмахера;
- Продолжать формировать представление о необходимости поддерживать чистоту тела и аккуратный внешний вид.

Оборудование: 2 куклы, атрибуты для игры в парикмахерскую.

Содержание игры. Воспитатель приносит большую куклу, которая рассказывает, что пришла из другого детского сада, где дети не умеют играть в парикмахерскую. Воспитатель просит помочь кукле, рассказать и показать, как играть в эту игру.

Педагог уточняет с детьми, какие предметы необходимы, как подготовить место для игры, предлагает объяснить и показать действия парикмахера. Объем действий зависит от наличия у детей соответствующих представлений.

«Сделаем куклам красивые прически»

Цели:

- Закреплять навыки ухода за волосами;
- Уточнить названия необходимых для этого предметов;
- Формировать понятие «опрятный внешний вид».

Оборудование: куклы с волосами разной длины, предметы ухода за волосами.

Содержание упражнения.

Воспитатель обращает внимание детей на неопрятный внешний вид кукол (они без носков и туфель, волосы не причесаны и т. д.), просит привести их в порядок, сделать им прически. Уточняет, какие предмет необходимы для этого, обращает внимание на то, что волосы у кукол разной длины, поэтому прически должны быть разными. Педагог предлагает вспомнить, какие прически можно сделать из длинных и коротких волос, показывает отдельные приемы; продолжают работу дети.

«Подбери бант по цвету»

Цели:

- Упражнять в завязывании банта;
- Закреплять знание основных цветов;
- Продолжать формировать представление об аккуратности и опрятности

Оборудование: куклы в платьях разного цвета, банты разного цвета.

Содержание игры. Воспитатель обращает внимание на то, что у кукол неопрятный вид, предлагает завязать им банты, но подобрать их по цвету платьев.

Игра «Маленький парикмахер»

Цель: формировать у детей представление о профессии парикмахера, развивать творческое воображение.

Ход игры.

Педагог спрашивает детей, кто из них был с родителями в парикмахерской?

- Кому прическу делала мама или бабушка?

Педагог предлагает детям попробовать себя в качестве парикмахера. Детям даются картинки, на которых изображены различные прически. Затем каждый из них дорисовывает на картинке ту прическу, которая, по его мнению, подходит героям картинок. Педагог обсуждает рисунки детей и выделяет лучшего "парикмахера".

Игра «Наши прически»

Цель: формировать у детей понятие о такой детали внешнего вида, как прическа; развивать фантазию, воображение.

Ход игры:

Короткая стрижка

Длинная стрижка.....

Но кто здесь

Девчонка?

И кто здесь

Мальчишка?

После небольшой беседы педагог приглашает мальчика и девочку выступить в роли парикмахера. Двое других ребят соглашаются сделать у них новую прическу. Остальные девочки садятся вокруг маленького парикмахера и помогают ей сделать прическу мальчику. Мальчики соответственно образуют свой салон, чтобы сделать новую прическу девочке.

В конце игры все дети вместе обсуждают результаты работы каждого юного парикмахера.

Игра «Сделаем куклам разные прически»

Цель: закреплять навыки ухода за волосами, уточнить названия необходимых для этого предметов, формировать понятие «опрятный внешний вид»

Ход игры: воспитатель предлагает детям причесать кукол.

Игра «Найди правильно картинку»

Цель:

формировать у детей представление о правилах поведения в общественных местах; учить умению правильно выражать свои мысли о той прическе, какую они бы хотели.

Ход игры: В начале игры педагог проводит с детьми беседу о том, знают ли они, кто им делает красивые прически. И какие для этого нужны необходимые инструменты. После беседы педагог показывает большие карточки, где изображены инструменты.

Воспитатель:

- А сейчас дети поиграем. Я вам раздам маленькие карточки, и вы потом должны будете сказать, какие инструменты нужны для стрижки. Принесите карточку и положите на большую карту. Не спешите, внимательно посмотрите на картинку.

Раздав карточки, педагог дает сигнал: "Игру начинай !" Дети подходят к столу и кладут свои карточки на клетки большой карты. Педагог проверяет правильность действий детей, поощряет тех, кто правильно нашел нужный инструмент.

Транспорт

Игра «Назови профессию».

Цель: учить детей правильно называть профессии людей по видам машин, управляемых ими.

Ход игры:

Воспитатель называет машины, транспортные и прочие технические средства, а дети называют профессии людей, которые ими управляют.

Трактор — тракторист.

Машина — шофер.

Экскаватор — экскаваторщик.

Комбайн — комбайнер.

Подъемный кран — крановщик.

Поезд — машинист.

Корабль — капитан.

Самолет — летчик (пилот).

Космический корабль — космонавт.

Пожарная машина — пожарный.

Бульдозер — бульдозерист.

Гоночная машина — гонщик (пилот).

Игра «Назови часть целого».

Цель: научить ребенка наряду с системой (целым) видеть подсистему (часть).

Ход игры: Автомобиль (целое) – колеса, стекла, руль, сиденья, двери, педали, мотор, багажник, бензобак, дверные ручки, коврики под ноги, фары, сигнал и т.д. (части);

Гараж – машина, инструменты, крыша, стены, замок, бензин в канистре, дверная ручка, запасные шины и т.д.

Игра «Едет, плавает, летает».

Цель: упражнять детей в классификации транспортных средств по способу, месту передвижения, по назначению; активизировать слова, обозначающие транспортные средства, профессии людей на транспорте, упражнять в практическом усвоении форм творительного падежа.

Ход игры.

Взрослый: Транспорт может быть наземный и подземный, пассажирский и грузовой, водный и воздушный. Посмотрите на картинки, назовите разные виды транспорта. (Автобус, троллейбус, грузовик, грузовой фургон, пассажирский поезд, самолёт, вертолёт, военный корабль, теплоход, мотоцикл, велосипед.) Регулярные авиаперевозки делают специальные авиакомпании, например Руслайн авиакомпания.

А теперь разложите все картинки на «зоны», где они передвигаются: голубая -воздух; тёмно-синяя -вода; коричневая - земля.

Для того, чтобы управлять транспортом, надо быть отличным специалистом, мастером своего дела.

Скажите, кто чем управляет.

Например: «Автобусом управляет... водитель».

Грузовик — ... шофёр, поезд — ... машинист, вертолёт, самолёт — ... пилот, корабль — ... капитан, мотоцикл — ... мотоциклист, велосипед — ... велосипедист, ракета — ... космонавт.

«Едем на работу»

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве комнаты, находить свое место в соответствии со зрительными ориентирами - картинками с изображением профессиональных символов. Развивать внимание, память в процессе данной игры.

Игровые действия: движение по комнате (изображается поездка на машине) и нахождение стула или места с соответствующей профессиональной символикой (картинкой).

Оборудование игры: на столе у педагога разложены «рули» (круги, в середине которых нарисованы люди разных профессий), в разных местах комнаты стоят стулья, на них лежат картинки, изображающие инструменты.

Ход игры: педагог приглашает детей к своему столу, каждый может выбрать себе профессию, взять руль и поехать на работу, для этого нужно внимательно посмотреть на стулья и выбирать картинку с инструментом, подходящим для этой работы. Игра проводится несколько раз, педагог перекладывает картинки на стульях, дети должны снова найти свое место. Затем дети меняются рулями (профессиями), и игра повторяется.

Игра «Выбираем работу»

Цель. Дать детям элементарные представления о профессиях людей, труд которых не был в сфере их наблюдений. Вызывать интерес к труду людей любой профессии.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми встает в хоровод и предлагает идти по кругу, приговаривая:

Будем дружно подрастать

И работу выбирать.

В космонавты мы пойдем

И ракеты поведем. *(Дети имитируют звук работы двигателя и полет ракеты.)*

В капитаны мы пойдем,

Корабли мы поведем. *(Дети показывают, как капитан смотрит в бинокль.)*

В вертолетчики пойдем,

вертолеты поведем. *(Дети бегут и делают круговые движения руками над головой.)*

Игру можно продолжить с детьми постарше, они уже самостоятельно имитируют соответствующие действия.

А мы в летчики пойдем,

Самолеты поведем.

Первые две строки повторяются в начале каждого куплета, дети на эти слова идут по кругу.

Мы в пожарные пойдем

И пожар тушить начнем.

Швея

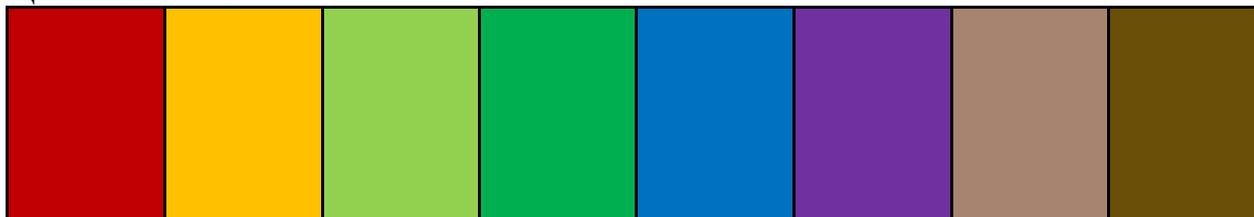
Игра «Ателье»

Цель: Развитие логического мышления. Знакомство с профессией модельера.

Ход игры: Открывается «Ателье». В ателье сидит модельер-закройщик. Дети по очереди заходят в ателье, берут карточки-схемы и составляют с их помощью модель будущего платья, используя карточки на присутствие или отсутствие какого-либо свойства.

Карточки – схемы:

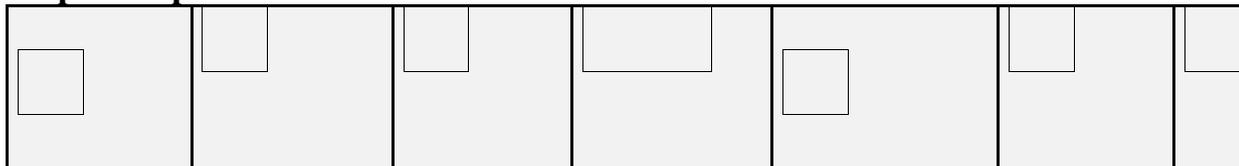
Цвет платья:



Цвет кармана:



Форма воротника:



Модельер подбирает нужную модель платья сразу, либо просит заказчика подойти за заказом позже.

(Можно добавить наличие и отсутствие пуговиц).

Игра «Дополни костюм»

Цель: Учить замечать недостающие детали в одежде. Развивать логическое мышление, воображение, разговорную речь.

Ход игры: На столе лежат картинки с различной одеждой, на которой не хватает каких-то деталей (пуговицы, кармана и т.д.). Нужно дорисовать недостающие детали.