

**Картотека
дидактических игр
по ознакомлению дошкольников с трудом взрослых**



«Кому что нужно?»

Цель: учить детей соотносить орудия труда с профессией людей; называть соответствующие профессии, предметы и их назначение.

Игровые правила: назвать профессию в соответствии с предметом труда, объяснить назначение предмета.

Игровые действия: поиск нужных предметов.

Оборудование: на столе у педагога разложены предметы-игрушки для труда людей разных профессий: набор медицинских инструментов; набор кухонной посуды; молоток, гвозди, гаечный ключ из детского конструктора; большие картинки с изображением людей разных профессий (подбираются картинки и предметы соответствующих профессий).

Ход игры: педагог приглашает по одному участнику к своему столу. Ребенок берет какой-либо предмет и называет его. Остальные дети должны назвать, кому нужен этот инструмент, что им можно делать. Вызванный ребенок кладет инструмент к картинке с изображением человека соответствующей профессии. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы и разложены все орудия труда. Возможно проведение игры с использованием только картинок с изображением людей определенных профессий и орудий труда.

«Оденем куклу на работу»

Цель: учить детей соотносить рабочую одежду с профессией человека, называть соответствующие профессии.

Игровые действия: поиск нужных предметов одежды в соответствии с названной профессией.

Оборудование игры: на столе у педагога разложены плоскостные изображения рабочей одежды для кукол, на подставках — плоскостные изображения кукол: мальчики и девочки, по 1-2 картинки с изображением различных инструментов (для разных профессий).

Ход игры: педагог рассказывает детям о том, что куклы собираются на работу, каждый должен одеться в рабочий костюм. Дети могут догадаться, кем работает каждый, по картинке, которая лежит рядом с куклой. На этой картинке нарисован предмет, который необходим для работы. Дети по очереди подходят, рассматривают картинку, подбирают одежду и называют соответствующую профессию.

Затем взрослый просит детей закрыть глаза, путает предметы одежды, перекладывает картинки и т. п. Дети исправляют ошибки. Игра повторяется несколько раз.

Игра может проводиться с куклами, для которых специально сшиты разные рабочие костюмы.

«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.

«Собираемся на работу»

Цель: учить детей подбирать инструменты для людей разных профессий.

Уточнять, закреплять знания детей о труде взрослых, использовать эти знания в процессе сюжетно-ролевых игр.

Игровые действия: поиск нужных инструментов, складывание их в чемоданчики, стоящие рядом с куклами в рабочих костюмах.

Оборудование игры: куклы в рабочей одежде, чемоданчики (объемные или плоскостные с прорезями для картинок), наборы игрушечных инструментов или наборы картинок с изображением инструментов.

Ход игры: на столе разложены игрушечные инструменты, педагог просит собрать кукол на работу. Подбирать игрушки или картинки надо, посмотрев на рабочую одежду.



«От слова к слову»

Цель: учить детей последовательно называть предметы труда и подбирать картинку с изображением человека соответствующей профессии.

Игровые действия: последовательное называние предметов, изображенных на картинках, ориентируясь по стрелкам-пунктирам, называние и подбор картинок с изображением людей той или иной профессии.

Оборудование игры: карты, разделенные на квадраты, в которых изображены предметы труда; квадраты последовательно соединены между собой пунктирной линией, заканчивающейся стрелкой, которая упирается в пустой квадрат; в этот квадрат необходимо положить картинку с изображением человека, которому нужны для работы данные вещи.

Ход игры: ребенок называет последовательно предметы, изображенные на картинках, в конце находит нужное изображение человека соответствующей профессии.

«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 кроватке, 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, коротко 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 кроватке, 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 дочери: 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
смерить 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.



«Скорая помощь увозит куклу Катю в больницу» (вариант сюж.рол.игры «Больница»)

Педагогический замысел: продолжать детей учить брать на себя роли врача, шофера, мамы, папы, больного, действовать соответственно взятой роли, адекватно пользоваться атрибутами игры, закрепить их назначение. Продолжать воспитывать вежливое отношение друг к другу, сочувствие больному.

Материал: машина «Скорая помощь» (игрушка, напольная машина с рулем), халат, шапочка, сумка с инструментами для врача, кровати для больных, 2—3 куклы.

Содержание игры: Педагог предлагает новый сюжет игры, подробно его объясняет детям, помогает распределить роли.

Взрослый вместе с детьми-родителями переживает по поводу болезни куклы Кати, предлагает вызвать врача скорой помощи. Мама (ребенок) вызывает врача по телефону. Врач отвечает, что он выезжает, садится в машину, водитель скорой помощи ведет машину, едет. Папа встречает врача, предлагает вымыть руки и провожает к больной дочке. Мама встречает врача у постели дочки, отвечает на вопросы врача. Врач осматривает больную, слушает, измеряет температуру, ощупывает живот и т. п. Врач предлагает отвезти дочку в больницу. Мама берет дочку на руки, вместе с врачом садится в машину, и они едут в больницу. Папа остается дома, наводит порядок, готовит обед и т. п. В больнице, куда приезжают мама и больная кукла Катя, стоят 2-3 кровати, на которых лежат «больные» куклы. Врач встречает приехавших, забирает Катю и укладывает ее в кровать, успокаивает

маму, предлагает ей приехать вместе с папой в больницу завтра. Мама уезжает. Врач дает Кате лекарство и т. д.

Родители звонят в больницу, узнают о здоровье Кати.

В ходе этой игры можно учить детей «навещать» больных в больнице, гулять с ними, помогать нянечке кормить больных кукол и т. п.



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

Педагогический замысел: познакомить детей с новым сюжетом, закрепить игровое действие врача: измерить температуру, осмотреть горло, выслушать трубкой 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».

Игра «Накроем стол для кукол».

Цель. Учить детей сервировать стол, называть предметы, необходимые для справки. Знакомить с правилами этикета (встреча гостей, прием подарков, приглашение к столу, поведение за столом). Воспитывать гуманные чувства и дружеские взаимоотношения.

Ход игры:

Воспитатель входит в группу с нарядной куклой. Дети рассматривают ее, называют предметы одежды. Педагог говорит, что сегодня у куклы день рождения, к ней придут гости – ее подружки. Нужно помочь кукле накрыть праздничный стол (используется кукольная мебель и посуда).

Воспитатель проигрывает с детьми этапы деятельности (помыть руки, постелить скатерть, поставить в центр стола вазочку с цветами, салфетницу и хлебницу, приготовить чашки с блюдами к чаю или тарелки, а рядом разложить столовые приборы—ложки, вилки, ножи). Затем обыгрывается эпизод встречи гостей, кукол рассаживают на места.

Детям старшего дошкольного возраста с целью закрепления навыков дежурства можно показать предметные картинки с изображением перечисленных выше предметов и предложить раскладывать их по порядку, определяя последовательность сервировки стола.

Игра «Что хочет делать Маша?»

Цель. Уточнять представления детей о некоторых трудовых действиях; о материалах, инструментах и оборудовании, необходимых для работы.

Ход игры:

Воспитатель обращается к детям от имени Маши (кукла бибабо):

- Маша просит у меня тазик, ведро с водой и мыло.

Подставляет кукле называемые ею предметы.

- Как вы думаете, что она будет делать? (Стирать.) Правильно. А теперь Маша просит дать ей кастрюлю, молоко, сахар, соль и пшено. Что собирается делать Маша? (Кукла хочет варить кашу.) Как называется каша? (Пшенная.)

В игровой форме могут быть рассмотрены и другие трудовые действия, в которых необходимы соответствующие предметы. Малышам показывают эти предметы (утюг и стопка кукольного белья — для глажения; ведро и лейка — для полива грядок и т. п.).

Проводя эту игру со старшими детьми, воспитатель использует картинки с изображением предметов, соответствующих тому или иному виду труда, или просто перечисляет эти предметы (без показа иллюстраций), предлагая ребятам угадать более сложные трудовые процессы. Например: ножницы, цветная бумага, клей, линейка, карандаш — подклеивание книг, ремонт коробок, атрибутов.

Игра может быть усложнена: один ребенок рисует предметы на доске, а остальные дети отгадывают вид труда или все дети одновременно рисуют на бумаге, а затем показывают рисунки друг другу и угадывают.

Игра «Кому это нужно?»

Цель. Закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям различные предметы, просит назвать их и рассказать, когда они используются и с какой целью. Например: это половник, он нужен повару, чтобы размешивать кашу, разливать суп и компот и т.д.

При проведении игры с детьми старшего дошкольного возраста воспитатель подбирает разные картинки с изображением предметов. Например: клещи, молоток, пылесос, кофемолка, штурвал, компьютер, микрофон, кульман, сантиметр, микроскоп, телескоп, отбойный молоток и пр. Дети называют профессию человека, который использует изображенный предмет в своем труде.

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.

В комбайнеры мы пойдем

И комбайны поведем.
Мы в пожарные пойдём
И пожар тушить начнем.

Игра «Зачем (для чего, почему) нужно это делать?»

Цель. Формировать у детей представление о необходимости труда, расширять знания о трудовых процессах.

Ход игры: Воспитатель, показывает детям картинку с изображением предмета, характеризующего то или иное действие. Дети должны назвать это действие.

- Зачем нужно растение? (Лейка.)
- Почему нужно кормить? (Птичка.)
- Что нужно мыть? (Тарелка.)
- Что нужно чистить? (Ковер.)
- Что нужно стирать? (Платье.)
- Что нужно гладить? (Рубашка.)
- Что нужно печь? (Пирожки.)
- Что нужно менять? (Постельное белье.)
- Кого нужно купать? (Ребенок.)

Детям старшего дошкольного возраста задают вопросы посложнее.

- Зачем засеять поля? (Зерно.)
- Зачем сажать? (Картофель.)
- Зачем опрыскивать? (Яблоня.)
- Зачем покупать в магазине хлеб (молоко, сосиски, фрукты)?
- Зачем ремонтировать сломавшуюся игрушку?
- Зачем делать еженедельную уборку квартиры?
- Зачем ухаживать за своим телом?

Игра «Угадайте, что я делаю?»

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 «Что сначала, что потом?»

Цель. Уточнять знания детей о правилах пересадки комнатных растений.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям картинки с изображением этапов пересадки комнатных растений и просит разложить их по порядку выполнения действий.

- Опрокинутый горшок, из него вынимают растение.
- Мытье горшка.
- Укладывание камушков на дно горшка.
- Насыпание в горшок песка (высота 1 см).
- Насыпание в горшок поверх песка немного земли.
- Отряхивание палочкой старой земли с корней растения.
- Срезание загнивших корней.
- Посадка растения в горшок так, чтобы место перехода стебля в корень было на поверхности, и засыпание землей.
- Уплотнение земли.
- Установка горшка с растением на поддон.
- Полив растения под корень.

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).

И т.д.

Игра «Угадай профессию».

Цель. Расширять представления детей о профессиях.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям предметную картинку. Дети называют профессию человека, в труде которого этот предмет используется или является результатом его труда.

Кролик — кроликовод.

Теленок — телятница.

Овца — овцевод.

Олень — оленевод.

Виноград — виноградарь.

Чай — чаевод.

Хлеб — хлебороб.

Сад — садовод.

Цветы — цветовод.

Пчела — пчеловод.

Огнетушитель — пожарный.

Зубоврачебное кресло — стоматолог.

Электропила — лесоруб.

И т.д.

Поле — полевод.

Гаечный ключ — слесарь.

Ведро и швабра — уборщица.

Билет — кондуктор.

Касса — кассир.

Рубанок — столяр.

Краска и кисть — маляр.

Мастерок — штукатур.

Кульман — инженер.

Молот и наковальня — кузнец.

Рыбацкая сеть — рыбак.

Шприц — медсестра.

Доильный аппарат — доярка.

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, садовый опрыскиватель, телефон, доильный аппарат, носилки, рубанок, тачка, милицкий жезл, сверло, электрокабель, гвоздь, моток проволоки, кассовый аппарат, сумка почтальона, рулон обоев, касса, карандаш, кисть, поднос, звонок.

«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)

«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. (Библиотекарь).

Когда вы голодны и прибегаете на обед в группу, там уже вкусно пахнет. Кто же это так потрудился? 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).

«Названия профессии от А до Я»

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

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

«Что делают этим предметом?»

Цель: учить детей подбирать слова, указывающие на выполняемое предметом действие, и кто использует этот предмет.

Например:

Кисточкой — (что делают?) — Рисуют, (кто?) — Художники, дети.

Ножницами — (что делают?) — Режут, (кто?) — Закройщики, парикмахеры.

Иглой — (что делают?) — Шьют, (кто?) — Швеи, вышивальщицы.

Лопатой — (что делают?) — Копают, (кто?) — Садоводы.

Ручкой — (что делают?) — Пишут, (кто?) — Учителя, писатели, бухгалтеры.

Топором — (что делают?) — Рубят (кто?) — Плотники, лесники.

Термометром — (что делают?) — Измеряют температуру, (кто?) — Врачи, синоптики.

Линейкой — (что делают?) — Измеряют, (кто?) — Инженеры, конструкторы, школьники.

Веником — (что делают?) — Заметают, (кто?) — Дворники и др.

«Что предмет расскажет о себе?»

Цель: на основе знаний о содержании и особенностях работы взрослых, которые производят вещи и предметы повседневного обихода, учить оценивать ее результаты; воспитывать у детей чувство благодарности тем, кто создал такие необходимые вещи.

Правила игры. Ребенок берет соответствующий предмет и от имени предмета пытается интересно рассказать, что это, из чего сделан, кто его сделал, для чего этот предмет предназначен.

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

Цель: подвести детей к пониманию ценностей любого труда людей.

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