

Дидактические игры по ознакомлению с трудом взрослых

Дидактическая игра «Угадай профессию» (5-7 лет)

Дидактическая задача: закрепить знания детей об инструментах и предметах труда, относящихся к определенной профессии. Упражнять в назывании действий, которые выполняет человек данной профессии.

Оборудование: инструменты и предметы труда некоторых профессий, их изображение на картинках или игрушки (рубанок, пила, молоток, гвозди, наперсток, ножницы, игла в игольнице, сантиметр, фонендоскоп, шприц, бинт, кисти, краски, мольберт, ножницы, расческа, лак, бигуди, весы, гири, лотки с овощами, жезл, свисток, машинка ГАИ и др.).

Игровое действие: ребенок отбирает на столе у воспитателя реальные предметы, картинки или игрушки, относящиеся к определенным профессиям, и говорит: «Я взял рубанок, пилу, молоток и гвозди. Отгадайте, какая у меня профессия?».

Дети должны узнать, о какой профессии идет речь, и назвать действия, которые выполняет человек данной профессии. (Это столяр, он пилит, строгает доски).

Дидактическая игра «Назови профессию» (5-7 лет)

Дидактическая задача: закрепить знания детей о профессии мамы, о тех профессиональных действиях, которые она выполняет на работе.

Оборудование: мяч.

Игровое действие: игра проводится с мячом. Воспитатель бросает мяч ребенку со словами: «Назови мамину профессию?» Ребенок ловит мяч и говорит: «Моя мама ветеринар, она лечит животных». Затем этот ребенок бросает мяч другому ребенку со словами: «Назови профессию твоей мамы». «Моя мама секретарь, она печатает на компьютере разные документы» и т.д. Если ребенок затрудняется в назывании профессии, а может рассказать о том, какие именно трудовые действия выполняет мама, то воспитатель может подсказать название профессии.

Дидактическая игра «Куклы идут работать»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о специальной одежде, форме людей некоторых профессий, например: строитель, военный, милиционер, врач, парикмахер, пожарный, летчик и т.д.

Оборудование: картонные куклы, кукла-мужчина и кукла-женщина. Рисунки с изображением форменной одежды людей разных профессий, которые можно закрепить на картонной кукле.

Игровое действие: используются картонные куклы, кукла - мужчина и кукла-женщина, на которых можно надевать разную одежду. Куклам дают имена и отчества. Педагог на столе раскладывает рисунки одежды, головных уборов. Дети рассматривают и подбирают одежду и головной убор так, чтобы

получился комплект форменной одежды для людей различных профессий. Каждый ребенок должен прокомментировать свои действия, например: «Василий Петрович надевает на работу желтый комбинезон и каску. Он строитель», «Ольга Ивановна надевает белый халат и шапочку. Она медсестра».

Дидактическая игра «Логическое лото» (6-7 лет)

Дидактическая задача: уточнить знания детей об использовании специфических орудий труда в определенных профессиях. Учить распознавать символические знаки и соотносить их с бытовыми и научными понятиями.

Оборудование: карточки с символическим изображением растений, животных, человека, техники, бумаги. Картинки с изображением людей различных профессий.

Игровое действие: педагог раздает детям картинки с изображением людей различных профессий, а затем показывает им по очереди пять карточек с символическим изображением растений, животных, людей, техники, бумаги, задавая при этом вопрос: «Человек какой профессии с этим работает?» Дети поднимают соответствующие карточки и отвечают: «Моя профессия летчик. Я работаю с техникой» «Моя профессия телевизионный мастер. Я тоже работаю с техникой» и т. д.

Дидактическая игра «Кто что делает?» (5-7 лет)

Дидактическая задача: закреплять представления детей о профессиях. Учить проводить ассоциации между профессиональным действием и профессией людей.

Оборудование: карточки с изображением людей разных профессий, предметные картинки с изображением объекта их деятельности.

Игровое действие: педагог раздает детям карточки с изображением представителей различных профессий. Затем он демонстрирует предметные картинки с изображением объекта их деятельности, при этом задавая вопросы: «Кто строит дома?», «Кто шьет платья?», «Кто рисует картины?», «Кто красит и белит стены домов?», «Кто продает молоко?» и т.д. Ответы детей: «Строители строят дома». «Маляр белит и красит стены дома», «Продавец продает молоко» и т.д.

Дидактическая игра «Назови профессии людей, у которых одинаковый предмет труда»

Дидактическая задача:

- учить дифференцировать профессии людей в зависимости от того, с кем или с чем приходится работать людям данной профессии.

Игровое действие:

1. Предложить детям назвать профессии людей, которые работают с техникой. Для этого надо поднять руку и сказать: «Я - пилот, я работаю с техникой». Кто вспомнит и назовет нужную профессию, получает фишку. В конце игры подсчитать, кто набрал больше всех фишек.

С техникой работают: шофер, машинист, крановщик, экскаваторщик, водитель троллейбуса, трамвая, токарь, ткачиха и т.д.

2. Назвать профессии тех, кто работает с людьми: учитель, врач, экскурсовод, воспитатель, юрист, милиционер, артист и т.д.
3. Назвать профессии тех, кто работает с бумагами: чертежами, документами, книгами. (Экономист, инженер, бухгалтер, секретарь и др.)
4. Назвать профессии тех, кто работаете животными. (Ветеринар, дрессировщик, доярка, скотник, телятница, птичница).
5. Назвать профессии тех, кто работает с растениями. (Агроном, полевод, садовник).

Дидактическая игра

«Определи профессию по результату труда»

Дидактическая задача:

- учить определять профессию людей по результату их труда. Учить по аналогии задавать вопросы о людях разных профессий.

Паровое действие: воспитатель объясняет детям, что работу большинства профессий можно оценить по результату их труда. Задаёт вопрос, дети должны ответить тем же предложением, только вместо слова «кто» вставить название профессии человека.

- Кто вылечил больное животное? Ветеринар вылечил больное животное.
- Кто работает на комбайне? Комбайнер работает на комбайне.
- Кто отремонтировал трактор или машину? Слесарь отремонтировал.
- Кто ведёт машину? Шофёр ведёт машину.
- Кто испек мягкий душистый хлеб? Пекарь...
- Кто заботится о сельхозрастениях? Агроном...
- Кто надоил много молока? Доярка...
- Кто кормит животных на ферме и содержит их в чистоте? Скотник...
- Кто ухаживает за телятами? Телятница...

Дидактическая игра

«Угадайте, кто работает с этими вещами» (5-7 лет)

Дидактическая задача:

учить устанавливать ассоциативную связь между предметами и профессией человека.

Игровое действие: воспитатель называет три слова, дети должны определить, с людьми какой профессии они связаны.

весы, прилавок, товар	(продавец)
каска, шланг, вода	(пожарный)
сцена, роль, грим	(актер)
читальный зал, книги, читатель	(библиотекарь)
ножницы, ткань, швейная машинка	(портной)
плита, кастрюля, борщ	(повар)
поле, пшеница, урожай	(фермер, агроном)
доска, мел, учебник	(учитель)
руль, колесо, дорога	(водитель)
занятие, игры, прогулки	(воспитатель)
топор, пила, гвозди	(плотник)
кирпичи, цемент, новый дом	(строитель)

краски, кисти, побелка	(маляр)
бинт, таблетки, белый халат	(врач)
ножницы, фен, пеньюар	(парикмахер)
корабль, тельняшка, море	(моряк)
небо, самолёт, аэродром	(летчик)

Словесная игра «Это о ком» (6-7 лет)

Дидактическая задача:

учить устанавливать ассоциативную связь между предметами, действиями и профессиями.

Игровое действие:

1. Педагог называет профессию. Дети должны хлопнуть в ладоши, услышав слово или словосочетание, подходящее профессии. (Артист, библиотекарь, водитель, пожарный и т.д.).

2. Педагог произносит слово. Дети должны сказать, о какой профессии идет речь.

Словарь: огонь, простуда, учебник, дым, платье, стрижка, ножницы, стихийное бедствие, пожарная машина, урожай, шляпа, книга, пальто, новый дом, туфли, экскаватор, сапоги, русский язык, овощи, больной зуб, доска и мел, ангина, весы, бесстрашный, каска, модная прическа, бульон, скорая помощь, хлеб, самолет, военная форма, мод водная лодка, швейная машинка, роль, кирпичи, корабль.

Дидактическая игра «Как хлеб на стол пришел»

Цель: закреплять представление о том, что хлеб нужен каждому человеку, что в нашей стране для всех людей хлеб растят хлеборобы на огромных полях, что современные машины помогают им в работе. Воспитывать уважение и благодарное отношение к труду хлеборобов. Закреплять знания детей о последовательности этапов выращивания хлеба. Упражнять детей в назывании основных профессий, связанных с получением хлеба (тракторист, сеяльщица, комбайнер, рабочий зернотока, мукомол, пекарь), сельскохозяйственной техники, помогающей выращивать хлеб (трактор, комбайн, сеялка, борона). Развивать связную речь детей.

Игровые правила: дети должны показать картинку в соответствии с рассказом водящего.

Игровые действия: сигнал, после которого может быть показана картинка; правильный показ отмечается красной фишкой, неправильный - синей.

Материал: карточки с изображением различных профессий работников сельского хозяйства и машин, помогающих им в труде.

Ход игры

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

- вспомните, ребята, народные пословицы о хлебе. (Просит ответить нескольких детей).

- Да, «хлеб - всему голова», - гласит всем известная пословица. Мы с вами бывали в гостях у хлеборобов, много читали об их труде, а сегодня поиграем и вспомним тех, с кем встречались.

Вспомните, ребята, какие машины вы видели во время их работы на поле. Я раздам вам картинки, внимательно рассмотрите их. Не правда ли, мы с вами как будто опять в гостях у хлеборобов? Тот из вас, на кого покажет стрелка, будет рассказывать, что мы видели, а у кого такая картинка, покажет ее. Не ошибайтесь, слушайте внимательно! Но показать картинку можно лишь после сигнала водящего (хлопок).

Водящего выбирают считалочкой. Первым рассказывает воспитатель, подавая пример детям.

Пример. Весной в поле выходят машины. У человека, ведущего эту машину, много работы: нужно поле вспахать, разрыхлить землю - быстро подготовить ее для посева семян. Ещё одна пословица гласит: «Весенний день - год кормит». Чтобы был большой урожай, нужно хорошо подготовить землю и посеять зерно (водящий подает сигнал).

Тот, у кого картинка с изображением трактора, поднимает ее и называет: «Трактор. Его ведет тракторист».

Затем рассказывает ребёнок, на которого указала стрелка:

- Через некоторое время мы опять на поле. Здесь уже работают другие машины. Зерна падают ровно в землю. В колхозах поля огромные. Только используя эти машины, можно быстро засеять их (сигнал).

Другой ребенок поднимает картинку с изображением сеялки и говорит:

- Это сеялка, на ней работают сеяльщицы.

Следующий ребенок, продолжая игру, рассказывает:

- На поле зерна прорастают, появляются всходы. Летом все поле в колосьях. Хлебные поля похожи на море. Подует ветер, и колосья закачаются, как волны. Вскоре колосья станут совсем золотыми. Хлеб созрел. Пришла пора быстро убирать урожай, а то зерна хлеба могут осыпаться и упасть на землю. И снова в поле вышли машины (сигнал).

Один из играющих показывает карточку с изображением комбайна и говорит:

- Это комбайн, ведет его комбайнер. А потом на машинах, украшенных флагами, везут зерно в новый дом.

Ведущий: «Куда везут дальше зерно?»

Следующий ребенок поднимает картинку, на которой нарисован элеватор.

- Это элеватор. Сюда после уборки с полей на машинах привозят зерно.

Дальше зерно отправляется в города, где из него делают муку на мукомольных заводах. Потом на специальных машинах муку везут на хлебозаводы, и в пекарни (сигнал).

Участник игры поднимает картинку с изображением специальных машин - муковозов и говорит:

- Пекари пекут хлеб и другие хлебобулочные изделия. Из пекарни на специальных машинах выпечку везут в магазины. А в магазине люди покупают все, что им нужно (сигнал).

Играющие показывают картинки, на которых изображены разные хлебобулочные изделия.

В ходе игры ведущий оценивает действия ребят: тому, кто по сигналу поднял нужную картинку, правильно назвал профессию или машину, выдается

красная фишка, кто ошибся, фишку не получает. Тот из играющих, кто набрал большее число красных фишек, выигрывает (считается победителем). Игра усложняется путем использования новых картинок с другими машинами и профессиями.

Проводится эта игра с группой детей сначала под руководством воспитателя, а когда дети хорошо усвоили все игровые правила и действия, играют в группе самостоятельно.

Дидактическая игра «От зернышка до булочки» (для детей 5-7 лет)

Дидактическая задача: закреплять знания детей о сельскохозяйственных машинах, об этапах в работе хлеборобов, обусловленных временем года (весной, летом, осенью, зимой).

Игровые правила: закрывать клеточки игрового поля только теми картинками, на которых нарисованы машины, работающие в соответствующее изображенному на больших картах, сезону года. Бригады «Зернышко», «Колосок» и «Булочка» начинают действовать только по сигналу водящего. Выигрывает та бригада, участники которой быстрее и правильнее закроют клетки своего поля. Каждая победа отмечается красным флажком. При повторении игры дети обмениваются большими картами, а маленькие карточки перемешиваются.

Игровые действия: соревнование бригад: кто скорее и правильнее закроет клетки игрового поля. Награждение команды-победительницы флажком.

Ход игры

У воспитателя три картинки, на которых изображено зерно пшеницы, колосок и булочка. Играющие выбирают одну из них. Кому досталось зёрнышко, тот и возглавляет бригаду с таким же названием (в бригаде 2-3 ребенка); кто взял картинку с булочкой, тот бригадир бригады «Булочка», с колоском - бригадир бригады «Колосок». Затем дети выбирают одну из карт с изображением разных сюжетов: хлебное поле весной, летом, осенью. Нужно к каждому сюжету подобрать картинки, на которых изображены машины, используемые во время посевной, жатвы, в производстве хлебных изделий. На этих больших картах есть игровое поле - пустые клетки. По сигналу ведущего каждая бригада быстро отбирает из общего числа карточек с изображением разных машин только те, которые нужны ей. Так, для карты с изображением весны надо найти на маленьких карточках такие машины, как трактор, плуг, борона, сеялка, разбрасыватель удобрений, грузовая машина с зерном. Для карты с изображением лета нужны будут машины для подкормки злаков, опрыскивания, скашивания, подборки и обмолота зерна, комбайны, а с изображением зимы потребуются грузовик с новым урожаем, весы на элеваторе, мельница, тестомешалка, печь в пекарне, фургон «Хлеб». Все эти машины и механизмы дети видели во время экскурсий и прогулок. По сигналу ведущего дети одной из бригад отбирают нужные карточки и закрывают ими клетки игрового поля.

Бригадир команды, выполнившей задание, например бригады «Зернышко», быстро поднимает свою карточку. Водящий отмечает: «Победила бригада «Зернышко». Она первой закрыла все пустые клетки, ей вручается красный

флажок». (Флажок должен быть на подставке, чтобы его можно было поставить на столе перед участниками бригады.)

При повторении игры ставится цель отрабатывать у ребят внимание. Для этого надо незаметно подложить картинки с изображением других машин, не относящихся к сельскохозяйственным, например, каток, трамвай, подъемный кран и др.

Дидактическая игра «Путешествие на ферму»

Дидактическая задача: закреплять, систематизировать знания детей о труде животноводов. Активизировать речь детей, пробуждать желание быть похожими на рабочих-животноводов, создавать их образы в творческих играх.

Игровые правила: при описании картинки не называть место путешествия.

Выигрывает тот, кто первый узнал по описанию, где были путешественники.

Игровые действия: ловля мяча и описание картинки.

Ход игры

Дети сидят в кругу. Обращаясь к ним, воспитатель говорит:

- Давайте представим: к нам в колхоз приехали гости, чтобы посмотреть, чем у нас занимаются люди, как они живут, работают. Где были гости, что они видели, мы узнаем по описанию картинок. Картинки разложены на столе. Тот, кому брошен мяч, подходит к столу, берёт одну из картинок и начинает рассказывать о том, что на ней изображено, но не называет, где происходит действие. Это должны отгадать все дети, принимающие участие в игре.

Например: Много коров, женщина в белом халате. Она держит в руках аппарат.

- Молочная ферма! Гости побывали на молочной ферме, - отгадывают дети.

Кто первым отгадает, тот получает фишку.

Затем водящий бросает мяч другому играющему, Тот подходит к столу и берет картинку.

Не показывая ее детям, он рассказывает, что на ней изображено.

Карточками могут служить фотографии уголков родного села или иллюстрации из книг, тематические открытки. Если дети научились выполнять правила игры (описывать картинку, не называя места, где побывали гости), можно затем провести словесную игру «Путешествие по колхозу». Ребята описывают выбранные ими места родного села, где могли побывать приехавшие гости (по представлению).

В этой игре дети сами вспоминают и рассказывают то, что, на их взгляд, могло бы понравиться гостям.

Дидактическая игра «Отгадай, что мы задумали»

Дидактическая задача: закреплять знания детей о трудовых процессах на животноводческих фермах, воспитывать уважение к их труду. Упражнять ребят в умении имитировать разные трудовые действия по уходу за животными.

Игровые правила: вспомнить и изобразить такие действия, которые детям знакомы из наблюдений, рассказов, собственной деятельности по уходу за животными в группе. Кто ошибся, платит фант.

Игровые действия: считалочкой выбирается отгадывающий (водящий). Он выходит из комнаты. Дети договариваются, какое действие они будут изображать. Отгадывание действия.

Ход игры

Воспитатель напоминает детям о том, что они многое видели и знают, как люди ухаживают за животными.

- Сейчас мы будем показывать разные действия рабочих, а тот, кого выберем считалкой, будет отгадывать, что мы изобразили: «Катилось яблоко мимо сада, мимо града, кто поднимет, тот и выйдет», - читает педагог считалку. Тот, на кого указано с последним словом считалки, выходит за дверь. А дети, оставшиеся в группе, договариваются, что они будут изображать: рвать траву и кормить ею животных, косить сено, доить корову, приготавливать корм, делать уколы телятам, пороссятам и т.д.

Если водящий не мог сразу определить, какое действие изображали дети, надо повторить его еще раз. Если же и тогда ребенок не отгадает, он платит фант, который в конце игры выкупает, т.е. выполняет задание, придуманное детьми.

Дидактическая игра «Где что зреет? »

Задачи. Активизировать словарь детей названиями овощей и фруктов.

Научить различать плоды по месту их выращивания.

Игровое задание. Разложить овощи и фрукты по месту их выращивания (сад, огород)

Правила игры. Помогать друг другу, обговаривать место произрастания того или иного фрукта или овоща.

Дидактическая игра «Что лишнее? »

Задачи. Закреплять обобщающие понятия (овощи-фрукты, выбирать из группы предметов один, который по какому либо признаку отличается от всех остальных. Развивать внимание, логическое мышление.

Игровое задание. Из ряда выставленных плодов найти «лишний», который не сочетается с другими по каким-то признакам, объяснить свой выбор.

Правила игры. Убрать лишний предмет. Выигрывает и получает фишку тот, кто первым обнаружит «лишний» предмет.

Дидактическая игра «Откуда хлеб пришел? »

Цель: формировать представление детей о процессе производства хлеба (от зернышка в поле до каравай на столе) в старину, используя старинные орудия труда, привлекая сказочные сюжеты (сказка «Колосок»); донести до их сознания, что хлеб - это итог большой работы многих людей; воспитывать бережное отношение к хлебу.

Логика игровой деятельности: дети раскладывают карточки, на которых изображены этапы производства хлеба в определенной последовательности в старину.

Вывод: труд хлебороба остается нелегким и напряженным. Легкого хлеба не бывает.

Подвижная игра «Что мы делали - не скажем, а как делали - покажем!»

Дидактическая задача: развивать воображение детей, умение имитировать трудовые действия рабочих фермы (уборка помещения, доение, лечение, кормление коров), пастуха на пастбище. Закреплять знания детей о труде животноводов. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, формировать умение спокойно общаться по поводу организации игры, справедливого выбора партнеров, деления участников на команды, что очень важно для формирования социальной активности старших дошкольников.

Паровые правила: изображать действия, известные детям; показывать несколько действий, связанных между собой, соблюдая их последовательность. Команда, отгадавшая и правильно назвавшая действия, ловит детей из другой команды, пока не останется у нее ни одного участника. Убегать дальше обозначенного пространства нельзя.

Игровые действия: имитация действий, ловля мяча; деление всех детей на две команды; сговор на игру и считалка.

Ход игры

Детей с помощью сговора делят на две команды. Сговор на игру происходит так: воспитатель с помощью считалки выбирает двух командиров. На ухо одному из них говорит - ты будешь яблоко, а другому - а ты будешь рыбка. Для того чтобы играющих объективно разделить на две группы, воспитатель, говоря шепотом, спрашивает каждого участника игры: «Что берешь, яблоко в саду или рыбку в пруду?» Если ребенок, отвечая также шепотом, говорит: «Рыбку», - то в этом случае он становится в команду с таким же названием. Другой играющий говорит: «Я беру яблоко», - значит, он становится в команду «Яблоко». Сам процесс сговора - интересная для ребят игра: так создается игровое настроение.

После этого воспитатель объявляет правила игры: по сигналу (взмах флажком) игроки команды, в чью сторону махнули флажком, тихо, чтобы не слышали дети другой команды, договариваются о том, что они будут изображать. Договорившись, становятся в шеренгу (друг против друга) и показывают действия (пастух пасет коров, щелкает кнутом, гонит коров к водопою или доярки готовят коров к доению, кормач развозит для коров корм, телятница поит молоком теленка и др.). Если дети второй команды догадались, и командир первой команды сказал: «Правильно», то отгадавшие убегают, а дети другой команды их ловят. Оставшиеся игроки загадывают свою загадку. И так игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется ни одного играющего. Команда, сохранившая своих участников (хотя бы одного), считается победительницей. До начала игры необходимо определить пространство, дальше которого убегать нельзя.