

Картотека профориентационных игр

Развивающие игры по ознакомлению с профессиями

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Кто 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.

Дидактическая игра «Исправь ошибку»

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.

Дидактическая игра «Для человека какой профессии это нужно?»

Цель: расширять представления детей о предметах, необходимых человеку определенной профессии.

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.

Речевое упражнение «Я начинаю предложение, а вы заканчиваете»

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.

Дидактическая игра «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, завтракает, проводит занятия...)

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

Дидактическая игра «Кто больше назовет действий?» (с мячом)

Цель: учить детей соотносить действия людей различных профессий.

Педагог называет какую-либо профессию и по очереди бросает мяч детям, которые называют, что делает человек этой профессии.

Дидактическая игра «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 т.д.

Дидактическая игра

«Хлопните в ладоши, если это надо для ... (название профессии)»

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.

Сюжетно-ролевые игры

Сюжетно - ролевая игра "Магазин"

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

Сюжетно-ролевая игра "Магазин игрушек"

Цель: Игра учит детей описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию, закрепляет навыки общения в общественных местах. Закреплять знания о профессии продавца.

Оборудование: Игрушки.

Ход игры: дети садятся полукругом перед столом и полочкой с игрушками. Воспитатель, обращаясь к ним, говорит: - У нас открылся магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы сможете их купить, но чтобы купить игрушку, нужно выполнить одно условие: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам. Короткой считалочкой выбирают продавца. Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры: - Здравствуйте! Я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть дети. Продавец подает покупателю мяч. -Спасибо, какой красивый мяч! - говорит воспитатель и садится на стул, держа в руках мяч. Продавец называет имя любого из играющих. Тот подходит и описывает игрушку, которую он выбрал для покупки: - А мне продайте, пожалуйста, такую игрушку: она пушистая, оранжевая, у нее длинный красивый хвост, узенькая мордочка и хитренькие глазки. Продавец подает игрушку — лису. Покупатель благодарит и садится на место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки, играют с ними в комнате или на прогулке. Воспитатель приносит в магазин и такие игрушки, с которыми дети давно не играли, чтобы пробудить интерес к ним, напомнить, какие они интересные, красивые.

Сюжетно-ролевая игра "Аптека"

Цель: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Ход игры: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства выдаются строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

Сюжетно-ролевая игра "Строим дом"

Цель: познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется ...? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Сюжетно - ролевая игра "Парикмахерская"

Цель: познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

Оборудование: халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера - расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен и т. д.

Ход игры: стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает

детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

Сюжетно - ролевая игра "Детский сад"

Цель: расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.

Сюжетно - ролевая игра "Поликлиника-аптека"

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

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

Ход 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».

Сюжетно - ролевая игра "Скорая помощь"

Цель: 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.

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

Ход 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.

Сюжетно - ролевая игра " Ветеринарная лечебница "

Цель: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Оборудование: халат, шапочка, сумка с инструментами для врача, игрушки разных животных.

Ход игры: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Сюжетно - ролевая игра "Салон красоты"

Цель: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Оборудование: набор парикмахера: расческа, ножницы, фен, бутылочки с шампунем и т.д.

Ход игры: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители

вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Сюжетно - ролевая игра "Моряки"

Цель: формировать игровые умения, обеспечивающие самостоятельное сюжетную игру детей. Воспитывать дружеские взаимоотношения, чувство коллективизма.

Словарная работа: кок, якорь, капитан, корабль, штурвал, трап, рулевой. Оборудование: атрибуты для игры: морской воротник, фуражка капитана, медицинский халат, медицинский набор, радионаушники, якорь, штурвал, бинокли, швабра.

Ход игры: Дети совместно с воспитателем строят борт корабля, на палубе размещают штурвал, устанавливают трап, якорь, места для пассажиров. Вот корабль и готов. А кто бывает на корабле? Кому что надо для работы? (Дети договариваются, кто кем будет) Дети: Капитану - бинокль, матросам- бескозырки, для врача- чемоданчик с инструментами, лекарством, для кока- плиту, посуду, для радиста- наушники. Капитан даёт команду: «Пассажирам занять свои места! Звучит гудок корабля, пассажиры танцуют танец «Гудок, отчалил...»

Занимают места на корабле. Капитан отдаёт команду: «Поднять якорь! Поднять трап! Полный вперёд! ». Капитан постоянно отдаёт команды рулевому «Полный вперёд! Лево руля! » Рулевой после каждой команды отвечает о её выполнении. Он ведёт корабль. Капитан просит кока приготовить обед для команды. Все отправляются в плавание. После возвращаются домой, покидают корабль сначала пассажиры, доктор, матросы, последним уходит капитан.

Сюжетно - ролевая игра " Пожарные "

Цель: продолжать знакомить детей с профессией пожарник. Формировать умения детей использовать атрибуты игры по назначению.

Оборудование: накидки – плащи пожарников, руль, пожарный шланг, ведра.

Ход игры: Педагог предлагает детям ситуацию: "Прибегает Зайчик в гости и рассказывает историю о том, что у них в лесу волк и лиса развели костер и забили его затушить. Из-за этого в лесу начался пожар, и зайчик просит детей помочь потушить пожар..."

Распределение ролей: пожарная команда разбирают необходимые атрибуты: шланги, ведра, надевают пожарную форму. Рассаживаются в пожарной машине по местам. Обыгрывание с помощью педагога. Беседа. Подведение итога игры.

Сюжетно-ролевая игра "Магазин"

Цель: продолжать закреплять знания о профессии продавца, с различными видами магазинов и продуктов; воспитывать чувство уважения, благодарности за выполняемый труд.

Ход игры: Перед детьми — магазин с отделами «Обувь» и «Одежда». «Дорогие дети! - говорит воспитатель. В нашем магазине вы можете купить одежду и обувь для своих кукол. Что вы можете купить? Сегодня в продажу поступили: красное платье с белым воротником и карманами; красивые клетчатые брюки с черным ремнем; меховые коричневые сапожки с вышивкой (достаточно назвать и описать 3-4 вещи. В магазине их вдвое больше). Воспитатель — продавец вызывает ребенка, спрашивает: «Что Вы хотите посмотреть?» («Что вам показать?»). Тот отвечает: «Пожалуйста, покажите мне синий сарафанчик с цветочками». Или: «Хочу посмотреть белую рубашку с клетчатым галстуком». Купленную ребенком вещь (их продается 5-6) воспитатель кладет в пакет, а пакет — в кузов грузовика. В конце занятия воспитатель доставляет покупки адресатам. Вручая пакет, он спрашивает имя, фамилию ребенка, уточняет, в каком отделе магазина сделана покупка.