

Муниципальное автономно дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №16» г.Усинска

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАННЕЙ
ПРОФИОРИЕНТАЦИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

«МИР ПРОФЕССИЙ»



Усинск, 2023

Мир профессий: сборник методических материалов – Усинск,2023. -24 с.

Составитель: Русакова Татьяна Витальевна, старший воспитатель МАДОУ «ДС КВ №16» г.Усинска.

В сборнике представлены методические материалы педагогов МАДОУ «ДС КВ №16» г.Усинска по ранней профориентации дошкольников. Все материалы представлены в авторских вариантах, где сохранен уникальный авторский стиль изложения материала. Статьи предназначены для широкого круга читателей и ориентируют педагогов на использование в своей работе представленного опыта.

СОДЕРЖАНИЕ

№п/п		Стр.
1	Введение	3
2	Технологическая карта к сюжетно-ролевой игре «Автомастерская» (составители: Давлетбаева Е.В., Мурзанаева Е.А., воспитатели)	5-7
3	Конспект сюжетно-ролевой игры «Почта» (составители: Бузулукова В.Л., Зосим С.Л., воспитатели)	8-10
4	Конспект сюжетно-ролевой игры «Ателье-«Улыбка» (составитель: Якупова Г.Р., воспитатель)	11-13
5	Конспект сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская» (составитель: Тулемисова М.К., воспитатель)	14-15
6	Конспект сюжетно-ролевой игры «Фотостудия» (составители: Сафонова Т.И., Михеева О.А., воспитатели)	16-17
7	Конспект сюжетно - ролевой игры «Пижамные посиделки» (составитель: Малороссиянова А.В., воспитатель)	18-20
8	Конспект организации развлекательной игры «Профессия – аниматор» (составитель: Краснова З.М., воспитатель)	21-24

Введение

В жизни каждого человека профессиональная деятельность занимает важное место. С первых шагов ребенка родители внимательно следят за его интересами и склонностями, задумываются о его будущем, стараясь предопределить его профессиональную судьбу. Проблема формирования представлений дошкольников о мире труда и профессий недостаточно разработана в педагогике, хотя, казалось бы, всем ясна огромная роль представлений детей о профессиях и труде. В детских садах формирование представлений о мире труда и профессий осуществляется недостаточно целенаправленно и систематически, так как перед дошкольниками не стоит проблема выбора профессии. Но поскольку профессиональное самоопределение взаимосвязано с развитием личности на всех возрастных этапах, то дошкольный возраст можно рассматривать как подготовительный, закладывающий основы для профессионального самоопределения в будущем. Представления о профессиях у ребенка ограничены его пока небогатым жизненным опытом – работа мамы и папы, воспитателя в детском саду, профессии летчика, милиционера, продавца, но и об этих так или иначе знакомых профессиях дети знают, как правило, весьма поверхностно. Между тем, в современном мире существует огромное количество других профессий. Таким образом, формирование представлений дошкольников о мире профессий это необходимый процесс и актуальный в современном мире.

**Технологическая карта сюжетно-ролевой игры
«Автомастерская»
(старший дошкольный возраст)**

Составители: Давлетбаева Е.В., Мурзанаева Е.А., воспитатели

Цель – обогащение содержания сюжетных игр на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей в ходе совместной деятельности с дошкольниками на основе сюжетно-ролевой игры «Автомастерская».

Психолого-педагогические задачи - организовать развивающую среду для активной самостоятельной творческой игры детей на тему автомобильной мастерской. Пробудить игровое творчество детей, желание вносить в игру новое. Упражнять детей в придумывании новых сюжетов, ролевых диалогов, элементов игровой обстановки. Учить использовать в игре разнообразные постройку и предметы, связанные с автомобильной мастерской. Учить детей самостоятельно договариваться об общем игровом замысле. Поощрять умения детей общаться по поводу игры (называть свою роль, определять словесно- изображаемые события)

Познавательное развитие: обогащать и расширять знания о труде взрослых, а именно, работников автомастерской, слаженности, аккуратности в их работе. Знакомить с названиями их инструментов, необходимых для работы в автомастерской. Закреплять представления об основных частях автомобиля. Учить комбинировать знания, полученных из разных источников, отражать их в едином сюжете игры.

Речевое развитие: развивать умение делового и игрового общения со сверстниками, желание участвовать в совместной коллективной деятельности. Развивать диалогическую речь, умение развивать диалог в различных игровых ситуациях. Расширять представления о правилах речевого этикета, развивать умения соблюдать этику общения в условиях коллективного взаимодействия. Развивать словарь детей за счет расширения представлений с явлениями социальной жизни, взаимоотношениях и характерах людей, автомастерская, автослесарь, гаечный ключ, двигатель, мотор, автомойка и т.д.

Художественно - эстетическое развитие: Формировать и активизировать у детей проявления эстетического отношения к окружающему миру в разнообразных ситуациях, к разным объектам быта, социальным явлениям.

Социально-коммуникативное развитие: Продолжать учить согласовывать тему до начала игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры. Продолжать развивать самостоятельность в действиях. Развивать умения учитывать в процессе общения настроение, эмоциональное состояние собеседника. Развивать умение согласовывать свой замысел с замыслом партнера. Создавать условия для развития умения сотрудничать со сверстниками. Формировать собственную точку зрения выявить точку зрения партнера, сравнивать их и согласовывать при помощи аргументации.

Предварительная работа: Рассматривание тематических альбомов «Автомастерская», беседа о работе автослесаря, слесаря. Рассматривание сюжетных картин по темам «Шофёры», «Автомастерская», «Ремонт автомобилей», «Какие разные машины», альбом «Все работы хороши» (сварщик, слесарь, шиномонтажник и т. д.). Беседы: «Для чего нужен автосервис?», «Что такое гараж», «Какие профессии вы знаете?»

Материал и оборудование: Наборы слесарных инструментов, модульный центр «Автосервис», «Мойка машин», «Заправка», макеты приборов диагностики, неисправности автомобилей, макет автозаправочной установки с гибким шлангом, игрушки, автомобили, жилеты, схемы с образцами строения и макеты автомобилей.

Роли: Администратор - воспитатель, водитель-5 человек, автослесарь-5-6 детей, шиномонтажник-2 человека, автомойщик-2, заправщик бензоколонки-2, кассир-1

Оборудуется автосервис: слесари надевают жилеты, готовят инструменты, приборы. Работники автозаправочной станции устанавливают бензоколонку с гибким шлангом. Мойщики машин готовят яркие губки, флаконы с моющим средством. Водители на собственных автомобилях ждут открытия автосервиса.

Вид детской деятельности, лежащий в основе непосредственно образовательной деятельности – игра

Форма работы с детьми – групповая

Части деятельности	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Способы поддержки детской инициативы
1 часть - вводная Приветствие, организация внимания детей, игровая мотивация, постановка цели деятельности			
Создание образовательной ситуации	Проведение игры начинает воспитатель, приглашает на открытие новой автомастерской.	Дети распределяют роли самостоятельно	Создание положительного психологического настроения Создание ситуации для поддержания интереса детей к деятельности
	Водитель: (обращаясь к пассажирам) - мне необходимо заехать в автомастерскую мой автомобиль неисправен, плохо работает мотор.	Водитель подъезжает к автомастерской, сигналит	Создание проблемной ситуации
Мотивация детей на предстоящую деятельность Формулирование цели предстоящей деятельности и принятие ее детьми	Администратор: Здравствуйте, что случилось? Водитель: Мой автомобиль неисправен, плохо работает мотор. Администратор: мы обязательно его вам починим. Диагностик с помощью инструментов и приборов определит неисправность машины. Водитель: Ну, что починили? Водитель: благодарит за работу, расплачивается деньгами, едет на заправочную станцию Водитель: Добрый день мне нужно заправить автомобиль бензином Водитель: спасибо, я обязательно её помою. Автомойщик: Здравствуйте, я вижу вы решили помыть свой автомобиль?	Диагностик сообщает автомеханику и тот чинит её. Автослесарь: Да, мы отремонтировали мотор, но вам нужно заправить бензин, у вас его мало На заправочной станции водитель обращается к работнику заправочной станции) Здравствуйте, мы очень рады, что вы приехали именно к нам у нас самый лучший бензин. Заправляет бензин. Я советую вам помыть машину.	

		Направляется на мойку машин.-Да	
	2 часть – основная		
	Цель: приобщать детей к экспериментальной деятельности, как к части исследовательского пути		
Уточнение знаний детей в процессе деятельности, осуществляемой в тесном контакте со взрослым	Автомойщик: у нас есть разные шампуни для машин, какой вы хотите? Вот пожалуйста, с запахом банана, апельсина, яблоко, мяты	Автомойщик показывает водителю на прилавке шампуни, водитель рассматривает, читает инструкции.	Создание ситуации, позволяющей ребёнку реализовать свою компетентность
	-Водитель: я выбираю шампунь с запахом апельсина Автомойщик: А внутри автомобиль не желаете вымыть? Водитель: Да, конечно.	Мойщик начинает мыть машину	
3 часть – заключительная			
Подведение итогов деятельности Педагогическая оценка результатов деятельности детей	Автомойщик: да, сейчас мы вымоем очень быстро Водитель благодарит его, расплачивается Приглашает пассажиров продолжить поездку. Администратор сообщает о закрытии автосалона, напоминает, чтобы рабочие привели свои места в порядок	Мойщики аккуратно моют автомобиль, смотрят не пропустили ли, что –нибудь Мойщик заканчивает свою работу. Дети начинают прибирать рабочие места	
Плавный выход детей из игры	-Воспитатель: следующий раз мы поможем поиграть в новый сюжет.	Дети предлагают разные варианты: -Водитель попал под сильный град, повредил капот. Приехал в автомастерскую починить машину. Водителю нужны автозапчасти...	



Конспект сюжетно-ролевой игры «Почта»

Составители: Бузулукова В.Л., Зосим С.Л., воспитатели

Цель: закрепление представлений детей о работе почты.

Задачи:

- Развивать умение самостоятельно выполнять игровые действия в соответствии с игровым замыслом, на основе личного опыта и знаний.
- Активизировать новые слова в словаре детей (почтальон, приемщик, почтовая машина, оператор).
- Воспитывать доброжелательность, коммуникабельность.

Материал: шапочки с надписью: «Почта России», сумка для почтальона, почтовый ящик для писем, почтовые ящики для детей с названием улицы, бейджик «оператор», «сортировщик», почтовая машина, костюмы, шарфы, сумки, кошельки, куклы, шляпки. Готовые письма с эмблемами для почтальона, посылки, конверты, газеты.

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций «Почта», знакомство с работниками почты: почтальон, оператор, по иллюстрациям и обыгрыванием отдельных действий. Сбор посылки, писем, чтение сказок Я.С. Маршака «Почта», «Багаж». Изготовление писем - рисунков друг другу, рассматривание марок и приклеивание их к конвертам.

Ход игры:

Собрались все дети в круг,
Я твой друг и ты мой друг,
Вместе за руки возьмемся,
И друг другу улыбнемся!

Педагог: - Ребята, у нас проблемная ситуация, нужно поздравить друга и подарить ему подарок, но он живет в городе Печора. Что нам делать? Предлагайте свои варианты решения проблемы.

(Из всех вариантов выбирается один – приготовить ему подарок и отправить его по почте).

Воспитанники: - давайте организуем сюжетно - ролевую игру «Почта».

Педагог: - что для этого нужно?

Воспитанники: - сумку почтальона, письма, открытки, журналы, газеты, посылки, компьютер, бандероли и т.д.

Воспитанники: - давайте выберем место где у нас будет «Почта».

Выбираем место для оператора, развешиваем таблички «оператор», «сортировщик», «начальник» раскладываем атрибуты (компьютер, касса, телефоны, почтовый ящик для клиентов, весы для приемщика, бланки, журналы, марки, конверты, открытки, газеты..

Дети самостоятельно распределяют роли между собой).

Воспитанники: - Кто будет начальник, оператором, сортировщиком?

(Выбираем вместе с детьми 3х детей они одевают халаты и занимают рабочие места, каждый берет соответствующий бейджик).

Педагог: -

Ролевые действия:

Начальник - контролирует работу почтальона, оператора, звонит и заказывает свежие газеты, журналы, новые открытки; выдаёт зарплату. Выдаёт водителю путёвку или лист-задание; благодарит служащих почты за хорошую работу

Оператор - принимает посылки, продаёт газеты и журналы; помогает в отправлении посылок, бандеролей, принимает письма, денежные переводы;

Сортировщик - сортирует письма, газеты, журналы;

Клиент - отправляет посылки; покупает конверты, газеты и открытки; занимает очередь; отправляет денежные переводы. Соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь, передает письма для отправки;

(Дети одевают шарфы, шляпы, жилеты, берут сумочки, кукол и отправляются на почту).

Ролевые действия

Начальник - (Здоровается с оператором почты).

- Здравствуйте, занимайте пожалуйста очередь. Кто хочет послать письмо покупайте марки у оператора, а если хотите отправить посылку занимайте очередь к оператору.

(Педагог следит, чтобы дети были доброжелательны, помогает им в игре. Дети наклеивают марки опускают письма в ящик, оператор продает конверты, журналы. Сортировщик взвешивает посылки, раскладывает журналы, газеты относит их к оператору для продажи).

Педагог: - А я отправлю посылку нашему другу в город Печора?

(Оператор проверяет есть ли адрес на посылке, ставит печать).

Воспитанник: - Давайте выберем почтальона (Берет бейджики).

Ролевые действия:

Почтальон - берёт на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по домам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик.

Педагог: - А кто помогает почтальону развозить почту на дальнее расстояние?

Воспитанники: - почтовая машина, которой управляет водитель.

Ролевые действия:

Водитель - Подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли, отвозит их на железную дорогу.

Педагог: - Поможем построить почтовую машину?

- Кто будет водителем?

(Педагог вместе с детьми строят машину с помощью стульев вешают табличку «Почта», водитель садится в кабину, ребята загружают почту по адресам. Посылка для друга из Печоры и все остальные посылки отвезены на ЖД вокзал, почтальон разносит почту адресатам).

Педагог: - ребята давайте посмотрим в свои почтовые ящики, пришли ли к вам письма?

(Дети смотрят в индивидуальные почтовые ящики, (коробки с названием улицы) достают письма открывают их анализируют картинки, рисунки)..

Игра продолжается до последнего посетителя.

«Стоп игра».

- Внимание, рабочий день на почте подходит к концу. Завтра почта снова будет работать, и вы снова сможете прийти.

Ребята, а во что мы сегодня с вами играли? Давайте вспомним кем мы сегодня были? Кто какую роль в этой игре исполнял? Как вел себя почтальон, он доставил все письма по адресам? Работники были вежливые с вами?

Сюжеты для игры:

Сюжет 1. Почтальон приходит на работу, берёт почту, идёт разносить по адресам. Начальник почты проверяет, все ли работники на месте.

Роли: почтальон, начальник почты.

Атрибуты: сумка почтальона, открытки, журналы, газеты.

Игровые действия: берёт на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по домам; опускает корреспонденцию в почтовый ящик.

Речевые обороты: «Доброе утро! Для вас письмо (извещение на посылку)»

Сюжет 2. Оператор принимает у посетителей для отправки бандероли, посылки, телеграммы. Продаёт журналы, открытки, газеты.

Роли: оператор, посетители.

Атрибуты: письма, бандероли, посылки для отправки. Журналы, газеты, открытки для продажи.

Игровые действия: оператор оформляет посылки, бандероли, письма. Продаёт газеты и журналы. Посетители отправляют посылки; покупают конверты, газеты и открытки. Соблюдают правила поведения в общественном месте.

Речевые обороты: «Здравствуйте! Что бы вы хотели отправить?», «Какой журнал (газету) вы хотите купить?», «У нас есть интересный журнал (газета)», «Мы получили много поздравительных открыток», «На ваше письмо нужно наклеить марку», «Я хотел бы отправить в другой город письмо», «Я хочу поздравить друга с днём рождения. Какую открытку вы можете мне предложить?»

Сюжет 3. Оператор обращается к начальнику почты с просьбой заказать свежую прессу, поздравительные открытки. Начальник почты делает заказ по телефону. Даёт лист-задание водителю и отправляет его на главпочтамт.

Роли: оператор, начальник почты, шофёр, почтальон.

Атрибуты: телефон, бланки для путёвки или листа-задания, грузовик, письма, газеты.

Игровые действия: начальник почты звонит и заказывает свежие газеты, журналы, новые открытки. Выдаёт шофёру путёвку или лист-задание. Шофёр подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли, отвозит их на главный почтамт.

Речевые обороты: «Светлана Леонидовна, у нас закончились поздравительные открытки. Нужно заказать ещё», «Здравствуйте! Я хочу сделать заказ. Мне нужно заказать открытки», «Владимир Петрович, вот ваша путёвка на получение груза. Нужно получить груз на ЖД вокзале».

Сюжет 4. Машина едет на вокзал (в аэропорт) за почтовой продукцией. Подъезжает с почтовой продукцией к почтовому отделению, выгружает её.

Роли: водитель, сортировщик, начальник почты.

Атрибуты: грузовик, коробочки (бандероли, посылки, журналы, газеты, письма, открытки).

Игровые действия: водитель привозит почтовый груз, разгружается. Начальник почты принимает груз. Сортировщик сортирует письма, газеты, журналы и т. д.

Речевые обороты: «Здравствуйте! Мне нужно получить груз», «Мы получили новую продукцию. Нужно рассортировать».

Сопутствующие сюжеты

Семья

Роли: мама, почтальон.

Атрибуты: сумка почтальона, конверт с письмом, канцелярский планшет, ручка.

Игровые действия: почтальон приносит заказное письмо в квартиру №...

Речевые обороты: «Здравствуйте, вам заказное письмо! Получите и распишитесь, пожалуйста»



Сюжетно-ролевая игра «Ателье - Улыбка» (старший возраст)

Составитель: Якупова Г.Р., воспитатель

Цель: расширение и обогащение представлений детей о труде работников ателье

Задачи:

Обучающие:

Расширять и обогащать представления детей о труде работников ателье: дизайнера, модельера, швея, закройщик, приемщица, заказчик, гладильщик, слаженности в их работе. Развивать умение применять в игре знания о способах измерения.

Совершенствовать умение взаимодействовать друг с другом по ходу игры, выполнять игровые действия, поступая в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Формировать умение самостоятельно создавать игровые замыслы.

Развивающие:

Развивать у детей внимание, логическое мышление, воображение, любознательность, взаимопомощь.

Воспитательные:

Формировать дружеские взаимоотношения в игре, воспитывать отзывчивость, умение доброжелательно оценивать поступки других людей, обогащать словарь формулами словесной вежливости.

Предварительная работа:

- Беседа по картинкам «Профессии»
- Рассматривание иллюстраций по теме «Ателье», эскизов, выкроек.
- Показ презентаций, «Какие бывают ткани?», «Швейная коллекция загадок».
- Дидактические игры: «Кто больше назовет действий», «Что из чего», «Подбери наряд для куклы».
- Чтение художественной литературы: Б. Заходер «*Портниха*», М. Майн «*Пуговица*», А. Вестли «*Две портнихи*»
- Научить снимать мерки.
- Научить использовать лекало для выкройки одежды (*платье, майка*).
- Научить заполнять бланки заказов.
- Пользоваться швейными машинками (ручным и электрическим).

Роли:

- приемщица
- закройщица
- швея
- заказчики
- утюжильщик

Атрибуты:

- бланки заказов
- швейные машинки (2шт.)
- швейные инструменты (*сантиметр, ножницы, нитки*)
- лекало одежды
- гладильная доска (2шт.)
- утюг (2шт.)
- каталог моделей одежды
- готовые куклы
- зеркало

Ход игры:

Приветствие:

Собрались все вместе в круг,
Я твой друг и ты мой друг,
Вместе за руки возьмемся
И друг другу улыбнемся!

Сегодня мы будем в интересную профессию играть, но для начала нужно отгадать загадку. (Отгадывание загадок о швейной коллекции).

Воспитатель: Как вы думаете, к какой профессии относятся эти предметы? (Дизайнеру, модельеру, швее, закройщице, приемщице).

А вы знаете, ещё есть такая профессия дизайнер? Дизайнер – это новая и очень нужная профессия. Настоящий дизайнер должен быть и художником, и портным, и архитектором, и садовником. Он похож на волшебника, в руках которого преобразается буквально всё: некрасивая одежда становится красивой, неудобная мебель – удобной, неправильно повешенные шторы – красиво висящими. И сегодня я вам предлагаю поиграть в Ателье. И хорошо познакомиться с профессией дизайнера.

Дизайнер одежды, еще можно назвать модельером. Это специалист по изготовлению моделей реальной одежды, создатель экспериментальных образцов. Другими словами, придумывает одежду, которая будет подходить людям, подбирает цвета, ткани и т.д.

Показ презентаций, «Какие бывают ткани?» (Виды тканей).

Дидактическая игра «Кому, что нужно для работы» (разрезные картинки).

Экспериментирование с тканью «Свойства ткани»

Материал: различные кусочки ткани, тарелочка с водой, ножницы, клей, тазик с мылом и водой для стирки, лупа.

Опыт 1

Дети пробуют склеить два куска ткани, разорвать, порезать ножницами, помять, постирать.
Вывод: основные свойства ткани – она склеивается, стирается, рвется, режется, мнется.

Опыт 2

Дети капают водой на плащевую ткань и хлопок.

Вывод: плащевая ткань не впитывает воду, а хлопок впитывает и промокает.

Опыт 3

С помощью лупы рассмотреть переплетение нитей в мокрой и сухой ткани.

Вывод: у мокрой ткани нити переплетаются реже, чем у сухой.

Опыт 4

Сравнение свойств тканей и бумаги.

Вывод: бумага менее прочная, чем ткань

Воспитатель: есть такая поговорка *«Встречают по одежке, а провожают по уму»*. Во все времена человек очень внимательно относился к своему внешнему виду. И вы, собираясь в детский сад, тоже выбираете себе нарядный костюм или красивое платье. Ведь приятно услышать: *«Как ты хорошо выглядишь!»*. Вот и наших кукол мы тоже постараемся одеть модно, стильно и красиво. Поможет нам решить эту проблему ателье *«Улыбка»*. (Дети самостоятельно выбирают место проведения игры и необходимые атрибуты).

Воспитатель: совместное придумывание игровых замыслов, сюжетных линий, демонстрация профессиональных действий и использование инструментов в сюжетно-ролевой игре:

Ателье открывается, приходит первая заказчица на ремонт платья, заказ принимается и передается швее, затем утюжильщице, она передает готовый заказ приемщице. Тем временем приходит следующая заказчица, заказывает плащ, приемщица принимает заказ (снимает мерки, определяются с тканью и фурнитурой, приемщица передает заказ закройщице, она швее (сметывает), заказчица приходит на примерку. Определяются со сроками, швея доделывает заказ, передает утюжильщице. Приходит следующий заказчик и т.д. Заказчики приходят за своим заказом, оплачивают и, поблагодарив, уходят.

Дети играют самостоятельно.

Приемы обучения игровым действиям.

- Если ребенок испытывает затруднения в игре, воспитатель просит более сильного ребенка показать, как можно сыграть эту роль. Поощряет вежливость, взаимовыручку. Воспитатель может показать, как действовать воображаемой иглой, как вдеть в нее нитку, как ею шить.
- Приемы формирования взаимоотношений в игре.

Для привлечения к игре малоактивных детей, **воспитатель** предлагает ввести сопутствующие сюжеты: водитель такси. Поощряет общение, заботу друг о друге и взаимовыручку.

Окончание игры

Воспитатель: Сегодня в ателье мы хорошо потрудились (*под музыкальное сопровождение «Песня про швею» слова Л. Потапова*). Дети самостоятельно приводят в порядок игровое место.

Оценка игры:

1. **Воспитатель** вместе с детьми анализирует взаимоотношения в игре, спрашивает у детей, дружно ли они играли, всегда ли получалось договариваться. После ответов дает свою оценку взаимоотношений.

2. **Воспитатель** спрашивает у нескольких ребят, справились ли они с ролью, которую выполняли в игре. Какие были сложности? Легко ли было выполнять свою роль? Какую роль хотелось бы сыграть? Про кого можно сказать, что он всегда придет в трудную минуту на помощь? В конце воспитатель высказывает свое мнение.

Итог:

Вам бы хотелось в будущем стать дизайнером и модельером?

Воспитатель подводит итог, что профессии дизайнера, модельера, швеи, закройщицы, приемщицы, утюжильщицы нелегкий труд.



Конспект сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская»

Составитель: Тулемисова М.К., воспитатель

Цель: формирование представлений у воспитанников о труде работников парикмахерской;

Задачи:

Развивающие: формировать представления у воспитанников о профессии парикмахера обогащать словарный запас.

Воспитательные:

Воспитывать чуткое, внимательное отношение друг к другу.

Обучающие: Учить детей принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия. Использовать в игре инструменты парикмахера и называть их.

Словарь: Парикмахер, мастер, фен, фартук.

Атрибуты: ножницы игрушечные, бигуди, зажимы, журналы со стрижками, использованные флаконы шампуня, куклы, фартук, пелеринка, зеркало, расчески,

Предварительная работа: Беседа о профессии парикмахера с использованием иллюстраций. Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую»;

Экскурсия в парикмахерскую (с родителями). Наблюдение за работой мастера;

Чтение сказки С.Я. Маршака «Кошкин дом»; С. Михалкова «В парикмахерской»

Изготовление и подготовка атрибутов для игры: фартуки для парикмахеров, ножницы, расчёски, деньги, полотенчики, использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней.

Подготовка места в игровой зоне для игры «Парикмахерская».

Сюрпризный момент.

Воспитатель объявляет детям, что почтальон принёс письмо. Открывает письмо, читает адрес и текст: «Здравствуйте ребята. Я Тётя Кошка, котята и сторож Кот приглашают вас в гости в новый дом».

Воспитатель предлагает, прежде чем пойти в гости необходимо посетить парикмахерскую.

- Ребята, а вы были в парикмахерской? Кто там работает? Вы знаете, как называется профессия человека, который подстригает, делает причёски? Правильно парикмахер. Всех сегодня мастер-парикмахер обслужить не успеет, предлагаю посетить салон по очереди.

Воспитатель – Давайте поедем в парикмахерскую на автобусе. Дети берут стулья, один стул для водителя, за ним по 2 стула – места для пассажиров.

Воспитатель: остановка «Парикмахерская» все выходят и отправляются в парикмахерскую.

Воспитатель обращает внимание детей на вывеску с символикой расчески и ножниц.

- Что это? (парикмахерская)
- Кто работает в парикмахерской? (парикмахер)
- Что делает мастер? (стрижет, моет, красит волосы, причесывает, делает укладку)
- Кто приходит к парикмахеру стричься? (мужчины, женщины, девочки и мальчики)
- Что надевает мастер на плечи клиенту, когда работает? (накидку-пелеринку).

Распределение ролей в сюжете.

Парикмахер - воспитанник, клиент – воспитатель. Остальные дети занимают очередь, ждут, смотрят, рассматривают предложенные брошюры с причёсками.

Воспитатель здоровается и садится на стул перед зеркалом.

Игровые действия: Парикмахер заботится о чистоте и опрятности волос, расчесывает, моет волос, делает причёски, стрижет.

Беседует с клиентами, интересуется какую причёску желает клиент, советует причёски или подбирает ее, рассматривает модные журналы.

Воспитатель (предложения - помощники)

- Не могли бы вы сначала помыть мне голову шампунем.

- Какой у вас есть шампунь?

-А этот шампунь для кого?

- Оденьте мне, пожалуйста, пелеринку, чтоб не испачкать и не намочить мою одежду.

-А почему у вас пелеринки разного цвета?

-Пожалуйста, высушите мне волосы феном и расчешите расчёской, клиент- воспитатель проговаривает с мастером закличку -заговор от выпадения волос.

«Расти, коса, до пояса,

не вырони ни волоса,

Расти, косонька, до пят

Все волосики в ряд...»

- Сделайте мне, пожалуйста, два хвостика и с двух сторон заколочки.

Воспитатель благодарит парикмахера, любителю причёской.

Воспитатель - Посмотрите, сколько кукол сидят в зале. Все они пришли в парикмахерскую.

Все ли куклы красиво причесаны?

Игра в парикмахерскую закончена. Куда мы сегодня ездили

Итоги игры: на автобусе? Понравилось ли вам играть в парикмахера? Какие вы выполняли роли? Что делали?

Воспитатель: А завтра парикмахерская снова ждёт своих клиентов. Когда всем детям будут сделаны красивые причёски, мы с вами можем пойти в гости к тёте Кошке.



Конспект сюжетно-ролевой игры «Фотостудия»

(составители: Сафонова Т.И., Михеева О.А., воспитатели)

Цель: расширение и закрепление знаний детей о работе фотостудии.

Задачи:

- Расширять знания детей о профессиях, встречающихся в фотостудиях.
- Развивать партнерские отношения в самостоятельных играх; умение решать созданную проблемную ситуацию в игре
- Закреплять умение развивать сюжет самостоятельно объединяясь в большие группы.
- Воспитывать культуру поведения в общественных местах.
- Поощрять умение детей отражать в играх ролевое поведение в соответствии с назначенной ролью.

Предварительная работа.

1. Чтение художественной литературы.
2. Беседы.
3. Просмотр презентаций и видеофильмов.
4. Игровая деятельность.
5. Встреча с профессиональным фотографом-родителем.

Словарный минимум.

- Профессии-администратор, выездной фотограф, студийный фотограф, лаборант
- Трудовые действия-печатать, проявлять, создавать образы.
- Орудия труда-Объектив, матрица, цифровая камера, светоотражатель.

Работа с родителями.

- помощь в изготовлении атрибутов для сюжетно-ролевой игры (венки, маски, фотоаппараты)
- консультация «История фотоаппарата», «Все работы хороши...»

Техническое обеспечение.

Презентация «Как функционирует фотостудия и правила поведения в ней

Виды деятельности по образовательным областям:

1. Социально-коммуникативное развитие.

- Дидактические игры: «Угадай, по фотографии», «Живая фотография», «Мы фотографы», «Звонок в фотоателье», «Что сначала, что потом», «Подбери глагол», «Назови профессию», «Что кому», «Угадай профессию», «Кому без них не обойтись», «Кто, что делает?», «Что делают этим предметом», «Что расскажет предмет».
- Словесные игры: «Где мы были не скажем, что делали покажем», «Если весело живется делай так».
- Настольные игры: «Профессии», «Кем быть?», «Ассоциации», «Кому что нужно для работы?», «Знаем все профессии» Пазлы «Профессии», Парочки» (по темам, «Ассоциации», лото, домино, разрезные картинки).

2. Познавательное развитие.

- Встреча с интересными людьми (профессиональным фотографом)
- Рассматривание атрибутов к фотосессии
- Развлечения «Профессия – фотограф»;
- Беседы «Фотография вчера – сегодня»
- Сюжетно – ролевая игра «Фотоателье»
- Презентации по ознакомлению детей с профессией фотограф, видео

- Просмотр мультфильмов: Лунтик – «Фотография,» Фиксики – «Фотоаппарат» «Крот – фотограф», «Подарок для слона»

3. Речевое развитие.

- Интервью с профессиональным фотографом
- Творческие рассказы: «Я буду фотографом», «Мой папа любит фотографировать».
- Разучивание стихов, поговорок, пословиц о профессиях и о труде.
- Обогащение словаря детей за счет новых терминов (фотосессия, фотоателье)

4. Художественно – эстетическое развитие.

- «Нарисуй портрет мамы»
- «Изобрази эмоции в рисунке»
- «Рисунки разных профессий в детском саду»
- «Рамка для фотографии»

Ход игры:

Дети распределяют роли: администратора, студийного фотографа, выездного фотографа художественных снимков. Воспитатель предлагает детям способы выбора исполнителей ролей: считалкой, предложить детям самостоятельно выбрать по определенным качествам, может кто-нибудь предложит на роль свою кандидатуру, если другие дети будут согласны. Дети, исполняющие роли занимают свои места и готовятся к игре.

Администратор приглашает клиента в зал, беседует, выписывает квитанции, показывает образцы фото, фотоальбомы, рамки для фото, готовые фото, оформляет договора на выездную съёмку, рассчитывается с клиентом деньгами или картой и приглашает в фотозал. Если возникает очередь, предлагает клиентам порисовать, почитать книги или посетить кафетерий. Когда клиент приходит за готовыми фото, показывает ему базу на компьютере и выдаёт готовые фотографии.

Студийный Фотограф предлагает выбрать фон для фото, меняет аппаратуру на штативе, например, для дальней съёмки или для близкой, предлагает клиенту атрибуты, фотографирует в различных позах.

Выездной фотограф забирает договора на выездную съёмку, складывает фото или видео аппаратуру в специальную сумку и выезжает к клиенту по указанному адресу и проводит фото или видео сессию.

Лаборант приступает к печати фотографий, проявляет в растворе и просматривает плёнки, выбирает заготовки портретов (схематическое изображение девочек, мальчиков) или фото на паспорт при помощи карандашей дорисовывает фото.

По особенному голосовому сигналу салон закрывается, и работники все спешат домой.



Конспект сюжетно - ролевой игры «Пижамные посиделки» (старший дошкольный возраст)

Составитель: Малороссиянова А.В., воспитатель

Цель: формирование первоначальных представлений о профессии «Аниматор»

Задачи:

- Познакомить воспитанников с профессией «Аниматор», и содержанием деятельности.
- Побуждать детей к элементарному планированию игры и к самостоятельному подбору оборудования и места для проведения игры, а также использование предметов-заместителей.
- Обогащать и активизировать игровой опыт детей, через знакомство с разнообразием игр различных направленностей (игры – эстафеты, конкурсы, соревнования, отгадывания загадок). Выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом и взятой на себя ролью.
- Активизировать и обогащать словарный запас: аниматор, участник игры.
- Развивать умение выступать, работать с публикой и на публике (как в роли аниматора, так и участника).
- Воспитывать сотрудничество детей друг с другом и положительные эмоции.
- Доставить детям радостное настроение, вызвать положительные эмоции и желание участвовать в играх вместе со всеми.

Оборудование и материалы:

Пижамы, меховые тапочки или носочки (можно чешки), маски для сна, подушки, пледы (или пододеяльники), воздушные шары, мягкие игрушки; ноутбук с колонками, интерактивная доска, шар для цветомузыки, детская веселая, танцевальная музыка.

Подготовительная работа:

- Изготовление медалей, плакатов, пригласительных билетов на вечеринку, где указан адрес код и адрес мероприятия.
- Подготовка атрибутов для игр и конкурсов (мягкая мебель, подушки, воздушные шары, стаканчики для напитков).
- Сбор информации о профессии аниматор, подготовка презентации «Кто такой аниматор?»

Ход игры:

Пока гости переодеваются и рассаживаются на подушки, которые размещены на ковре, звучит мелодия «*Фон для детского праздника*».

1. **Сюрпризный момент:** Когда детки все собрались и расселись по местам, звучит мелодия «Колокольчики».

Входит Фея Добрых дел:

- Здравствуйте ребята. Меня зовут Фея Добрых дел. Я очень рада, что зашла к вам на огонек. У вас так красиво и уютно, как на празднике. А какие праздники вы знаете?

Дети: по очереди называют праздники.

Фея Добрых дел: А какие игры вы знаете, которые можно провести на праздник?

Дети: по очереди перечисляют подвижные игры.

Фея Добрых дел: Молодцы, вы столько много знаете праздников и игр. А с какими профессиями вы знакомы?

Дети: по очереди перечисляют профессии.

Фея Добрых дел: Сегодня я хочу вас познакомить с профессией «Аниматор»- это человек, который создает праздничную атмосферу через знакомство с разнообразием игр. Он очень

подвижный, активный, любит не только проводить, но и сам играть в игры, показывать фокусы, танцевать, петь и веселиться. Сейчас я, вам предлагаю посмотреть **презентацию «Кто такой Аниматор?»**.

После просмотра презентации дети вспомнят и расскажут, что к ним приходили Фиксики, Гаечка, Клоуны и т.д., на День Рождение, дарили подарки, прыгали на батутах и играли в игры вместе с ними.

Фея Добрых дел: Теперь вы знаете, что их профессия называется «Аниматор». Самое главное они сами готовят все атрибуты и материалы, которые понадобятся в течение всего мероприятия. Как вы думаете, что нужно им для работы?

Дети: по очереди перечисляют: воздушные шары, мыльные пузыри, костюмы, сладкие призы, маски, лопушки, канаты, стаканчики, ленточки и др.

2. Сюрпризный момент: После беседы с детьми, звучит мелодия «Колокольчики». Входит **Фея Добрых Снов:**

Здравствуйте ребята. Я фея Добрых снов. Я оберегаю детские сны. У меня есть волшебный зонтик. Когда я его раскрываю, ребёнок видит хороший светлый сон. Но сегодня я пришла к вам в гости, чтобы узнать, какие же сны вы видите?

Дети: рассказывают про свои сны.

Фея Добрых снов: Мы с Феей Добрых дел хотим вас сейчас пригласить в волшебную страну снов. Жителей этой страны зовут сплюшами! Они ходят в красивых и уютных пижамах и устраивают веселые посиделки!

А вы готовы стать сплюшами?

Дети: Да!!!

Фея Добрых снов: Тогда устроим «Парад пижам»!

Дети по очереди встают и под музыку демонстрируют свой наряд. Когда все показали можно и потанцевать все вместе и похлопать, и потопать (красивый плед или одеяло) под музыку «Фанфары с фоном»

Фея Добрых дел : Какие вы все красивые и счастливые, что очень хочется с вами поиграть, а вы согласны?

Дети отвечают: Да!

Фея Добрых снов: Тогда поиграем в игру, которая называется «Охота на носки»

Для игры каждый участник надевает на ноги носки, но только наполовину, чтобы одна часть болталась, а другая была надета на ногу.

По моей команде, игроки встают на четвереньки, и пытаются снять носки с соперника, но пытаются не дать снять свои. Победителем выходит тот игрок, который остается последним с одним или двумя носками и получает медаль за ловкость. (игра проводится 2-3 раза)

Игроков выбирают по считалочке:

На златом крыльце сидели

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник, портной...

Кто ты будешь такой?

Говори поскорей,

Не задерживай

Добрых и честных людей!

Во время игры звучит мелодия «Ритмичная»

Фея Добрых снов: Ну как ребята вам понравилась игра? Предлагаю поиграть в **игру «Пиггли-Виггли»**.

Я выйду из комнаты. Вы все спрячетесь под своими пледами или пододеяльниками, на четвереньках. Когда я войду, то увижу много-много бугорков. До какого бугорка дотронусь и скажу: " Пиггли-Виггли". Тот, кто внутри, хрюкает. Я отгадываю, кто под одеялом. Если

угадаю, тот, кого угадали, встает и танцует под мелодию. Игра продолжается пока не отгадают всех игроков. Во время игры звучит мелодия «Дорога к солнцу»

Фея Добрых дел: Я предлагаю продолжить наше веселье и поиграть в игру «Пух и перья»
Выбирается с помощью считалочки два участника:

Под горою у реки
Живут гномы старики.
У них колокол висит,
Позолоченный звонит.
Диги диги диги дон,
Выходи скорее вон!

Каждый из участников берет свою подушку и встает на одной ноге. Задача игроков - сбить соперника, чтобы он встал на обе ноги (игра проводится 3-4 раза). Звучит мелодия «Быстрая»

Фея Добрых дел: Вижу, что вы немного устали и хотите уже отдохнуть? Предлагаю перерыв, попить и немного по отгадывать загадки. Согласны?

Дети: Да!

1. Не огонь, а греет.
Не лампа, а светит.
Как мячик, круглое.
Как тыква, жёлтое (солнце)
2. День закончен, и опять
Нужно глазки закрывать.
Дети спят - и сын и дочь.
К нам с небес спустилась (ночь)
3. Дарит разные картинки
Даже среди лета льдинки
Ночью к нам приходит он
Это самый сладкий. (сон)
4. Днем спит на ней подушка,
А по ночам – Андрюшка.
Если ты устал играть,
То ложишься на... (кровать)
5. Днём о ней я позабуду,
Вечером ищу повсюду,
Ночью ж лучшая подружка,
Для меня моя (подушка).

Фея Добрых дел: Отлично. Все загадки отгадали. А вы любите петь? Предлагаю спеть песню «Детки-конфетки» Звучит мелодия «Детки – конфетки».

Фея Добрых снов: Ну что, настало время танцев! Выводиться **видео фрагмент танца «Стиляги» на экран (или ставиться мелодия).**

После танца детки рассаживаются на подушки, радостные и довольные.

Фея Добрых дел: Молодцы. Как вы красиво поете и танцуете. Мне очень понравились наши «Пижамные посиделки». А вам? Что больше всего запомнилось сегодня?

Дети: по очереди рассказывают о том, что запомнил, что больше всего понравилось.

Фея Добрых снов: Вижу, что совсем устали, но наше путешествие в страну волшебных снов не заканчивается... Сейчас я раскрою свой красивый зонтик и вам сегодня приснятся сказочные, цветные сны... Ложитесь поудобнее на подушки, укройтесь пледами, пододеяльниками, закройте свои глазки...

Фея Добрых снов раскрывает свой зонтик и звучит мелодия «Колыбельная медведицы», Фея Добрых дел садиться рядом под зонтик, и на этом «Пижамные посиделки» заканчиваются.

Конспект организации развлекательной игры-знакомства «Профессия – аниматор»

Составитель: Краснова З.М., воспитатель

Цель: расширение представлений у воспитанников о профессии аниматора, создание атмосферы радости, веселья, хорошего настроения.

Задачи:

Развивающая:

1. Развивать умение выступать, работать с публикой и на публике (как в роли аниматора, так и участника). Воспитывать сотрудничество детей друг с другом и положительные эмоции.
2. Развивать психические процессы: память, восприятие, речь, воображение, возможности речевого анализа, слуховое и зрительное внимание, логическое мышление.

Образовательная:

1. Расширить знания детей о профессии аниматор.
2. Активизировать и обогащать словарный запас. Совершенствовать навык построения фразы, грамматически правильно строить предложения.

Воспитательная:

1. Воспитывать умение слышать и слушать сверстников уважать их мнение, работать слаженно.

Образовательные задачи в интеграции образовательных областей:

«Физическое развитие»

1. Приобщать детей к здоровому образу жизни:
 1. Снять физическое напряжение и развивать зрительно-пространственную координацию (игры с воздушными шарами)
 2. Побуждать детей к двигательной активности (смена деятельности)

«Социально-коммуникативное»

1. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми, обогащать способы их игрового взаимодействия.

Планируемые результаты игры:

У детей:

1. Закреплены знания о профессии аниматора.
2. Активизирован и обогащен словарный запас. Сформирован навык построения фразы, умения грамматически правильно строить предложения.
3. Развито умение выступать, работать, с публикой и на публике.
4. Развиты психические процессы: память, восприятие, речь, воображение, возможности речевого анализа, слуховое и зрительное внимание, логическое мышление.

Оборудование для педагога:

1. Интерактивная доска.
2. Презентация.

Оборудование для детей

1. Стулья для гостей.
2. Одноразовые трубочки.
3. Емкости для мыльного раствора.
4. Воздушные шары.

5. Боночки крышки и гуашь для фокусов.
6. Вода и одноразовые полотенца.
7. Костюмы и атрибутика аниматоров.
8. Цветные канаты.
9. Колпачки.

Предварительная работа:

Работа с родителями:

1. Участие в подготовке и изготовлении костюмов, атрибутов для проведения развлекательной игры.

Работа с воспитанниками:

1. Знакомство с профессией аниматора, беседы, просмотр видео презентаций, фот из семейного архива дней рождения с аниматором.
2. Знакомство с разнообразием игр различных направленностей фокусы, игры с воздушными шариками, игры с мыльными пузырями.
3. Формирование навыков элементарного планирования игры, самостоятельного подбора оборудования и места для проведения игры, а также использование предметов для организации игр, выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом и взятой на себя ролью.

Участники: Воспитанники группы, гости.

Ход игры:

Ведущая приветствует гостей группы. Затем проводит небольшую экскурсию в уголке аниматора, дает возможность рассмотреть атрибуты и просит ребят назвать профессию, с которой они сегодня познакомятся. Приглашает занять места в импровизированном кинозале для просмотра **видеопрезентации «Профессия Аниматор»**.

После короткой беседы в зал под веселую музыку вбегают юные массовики затейники, они приветствуют гостей и предлагают на практике познакомиться с работой аниматора.

Ведущий: Ребята хотите повеселиться и научиться волшебству?

Тогда будем фокусы смотреть, играть и мыльные пузыри пускать!

Клоуны и клоунессы: Начинаем праздник для друзей! Будем веселиться!

Гости делятся на три группы-команды

1- игры с мыльными пузырями

2-игры с воздушными шариками

3- знакомятся с фокусами

Игра «Да – Нет»

Мыльный пузырь похож на апельсин? (Да)

Он похож на мандарин (Да)

А на яблоки в саду? (Да)

А на рыбку, там в пруду? (Нет)

Мыльный пузырь похож на шар земной? (Да)

А на мячик надувной? (Да)

Он похож на телефон? (Нет)

А на большой магнитофон? (Нет)

Круглый он, как солнце в небе? (Да)

И как колесо на велосипеде? (Да)

А еще, похож на дом? (нет)
А на белый снежный ком? (Да)

Конкурсы с мыльными пузырями.

Клоунессы объясняют правила безопасности, обращают внимание, что дуть надо тихонько, не надувая щек.

«Попади в цель»

В конкурсе принимают участие дети средней и старшей группы. Клоунессы держат обручи, задача детей подбежать к кольцу и выдуть как можно больше пузырей, чтобы они попали в обруч

«Лети через веревочку»

В конкурсе принимают участие дети средней и старшей группы выдувают пузыри так, чтобы они перелетели через веревочку.

«Делай пену- не зевай»

У каждой группы стоит стол с тазиками, в которой налита пена и трубочки.
Дети, каждая группа у своих тазиков по команде выдувают пену. Побеждает та группа, у кого самая обильная пена.

Конкурсы с воздушными шариками

«Кенгуру»

Участники делятся на две команды.
Воздушный шарик нужно зажать между ног, не придерживать руками, нужно добежать до ориентира и обратно, кто быстрее.

«Из рук в руки»

Команды растягиваются на вытянутую руку. По сигналу ведущего дети передают шарик над головой из рук в руки. Последние игроки, у кого окажутся шарики, бегут вперед, передают шары и так по такой схеме, пока капитаны не встанут на свои места.

Второй вариант этой игры.

Правила игры такие же, только передача шарика снизу, между ногами. Главное, чтобы шарик никто не кидал.

«Шаробол»

Участники делятся на 2 команды. Шарики также разделяют на 2 равные части, раздают командам. По знаку ведущего команды начинают закидывать друг друга шариками через веревку. Цель игры — избавиться от всех шариков на своей стороне игрового поля. Выигрывает та команда, на стороне которой по окончании заданного времени осталось меньше шариков.

Фокусы

Фокусник: Внимание! Внимание! Только сегодня и только сейчас выступает фокусник для вас!

Здравствуйте, ребята.

Вот волшебный сундучок.

Что в нем?

Крышка открывается, что - то появляется»

(достаёт банку с водой)

Фокусник: Правильно, вода. Для чего нужна она? (пить, мыть, стирать...)

Фокусник: Молодцы, все верно отвечаете. Но сегодня вода – моя помощница. Чтобы фокусы начать.

Фокусник: Сейчас я покажу вам фокус.

Фокус «Кипящая вода»

Смешиваем пищевую соду и лимонную кислоту, добавляем в ёмкость, наполненную водой.
- Кривле, крапле, бумс. При соединении «Волшебного порошка» и воды происходит реакция напоминающая кипение воды.

Фокус «Разноцветная вода»

Банка с водой и закрытой крышкой, у которой внутренняя сторона окрашена краской. При взбалтывании вода окрашивается.

- Водичка – водичка, была ты простая - а стала цветная.

Фокусник: Кто догадался, как получился мой фокус? Чем можно покрасить воду? А вы, ребята, фокусниками стать хотите?

Ведущая: Собирайся народ вас веселый паровозик ждет.

Музыкальная игра «Паровозик»

Ведущая: Ребята повеселились, научились волшебству?

Будете фокусы показывать и играть и мыльными пузырями!

А кто захочет по лучше познакомиться с профессией аниматора, приходите, мы вас научим!

Клоуны и клоунессы: Вот и закончился праздник для друзей! Надеемся, что вам было весело!

Гости получают в подарок мыльные пузыри и воздушные шары.

