

МАДОУ «Детский сад № 233»

Фольклорная игра «Король и работники»

Подготовительная к школе группа



Составитель:
Гусева К.А., педагог-психолог.

Екатеринбург, 2026 г.

В подготовительной к школе группе (6-7 лет) была проведена игра «Король и работники» — это подвижная фольклорная игра, которая отлично развивает воображение, умение действовать согласованно и соотносить выразительные движения с названием профессии.

При выборе игры руководствовались программой «Фольклорные игры в детском саду» и методическими рекомендациями от Минпросвещения России «Педагогам дошкольного образования по ее применению для подготовки воспитанников к действиям при совершении (угрозе совершения) преступлений террористической направленности».

Цель игры: научить соотносить выразительное движение с названием профессии, развить действия с воображаемыми предметами, улучшить координацию и навыки общения в коллективе.

Задачи игры:

- закрепить знания о названиях различных профессий (лесоруб, пахарь, повар, швея, прачка и др.) и их трудовых действиях;
- развивать словарный запас по лексической теме «Профессии»;
- научить правилам ведения игрового диалога («Тук-тук!» — «Кто там?»);
- развивать воображение, пантомимические способности, умение действовать согласованно в подгруппе при договорённости, а также быстроту реакции и ловкость во время бега и ловли;
- формировать навыки коммуникативного взаимодействия, дисциплинированность (соблюдение очередности ролей), умение договариваться и следовать установленным правилам;
- способствовать подготовке воспитанников к действиям при совершении или угрозе совершения преступлений террористической направленности через отработку навыков невербального общения и быстрой смены деятельности по сигналу (согласно методическим рекомендациям Минпросвещения России).

Ход игры:

Выбор ролей. С помощью считалки определяется «Король». Остальные участники — «работники».

Подготовка работников. Работники отходят в сторону и тайно договариваются, какую профессию они будут изображать.

Диалог. Сговорившиеся работники подходят к королю и ведут диалог:

Работники: «Тук-тук!»

Король: «Кто там?»

Работники: «Работник (работники)»

Король: «Что ты делать умеешь? (Что вы делать умеете?)»

Так как по условиям игры Король не любит болтливых, задача Работников молча, то есть с помощью пантомимы, продемонстрировать свои

умения. Король должен отгадать, что они умеют делать, и принять их на работу.

антомима. Работники выразительными движениями (действуя воображаемыми предметами) изображают выбранную профессию: рубят дрова (лесоруб), пилят пилой (пильщик), пахут землю (пахарь), копают (землекоп), шьют (швея), готовят еду (повар), стирают бельё (прачка) и т.д.

гадывание и погоня. Задача короля — назвать изображаемую профессию. Если он угадывает, работники убегают к заранее условленному месту («домику»). Король начинает их ловить. Кого он поймает первым, тот и становится новым королём, а пойманный работник идёт «договариваться» с остальными. Ловить работников король может только пока они не добежали до «домика». Если же он никого не поймал, то остаётся королём на следующую игру.

В процессе игры дети сами опытным путем поняли, что необходимо выбирать такую профессию, которую можно легко показать с помощью жестов и пантомимы.

Вывод: игра «Король и работники» является эффективным средством комплексного развития дошкольников. Она позволяет успешно совместить физическую активность с развитием речи, координации и творческого воображения. Благодаря простоте организации, понятным фольклорным правилам и элементам соревнования игра неизменно вызывает живой интерес у детей подготовительной группы и способствует их эмоциональной разрядке.

Выявленные сложности в процессе организации игры:

оммуникативные трудности при принятии группового решения: на этапе тайного сговора воспитанники испытывали сложности с достижением выбора одной профессии. Каждый ребенок стремился предложить собственный вариант профессии и настойчиво отстаивал его, не владея навыками аргументации или поиска компромисса.

моциональное отвержение и выход из деятельности. Дети, чьи варианты профессий были отвергнуты большинством, реагировали фрустрацией и отказом — они демонстративно выходили из игрового пространства, отказываясь от дальнейшего участия.

нижение игровой динамики на начальном этапе. Выход части участников временно нарушал целостность коллектива и замедлял начало основного действия (пантомимы), так как оставшимся детям приходилось заново выстраивать коммуникацию.

остепенное включение через наблюдение. В ходе наблюдения за активной фазой игры (диалогом Короля и оставшихся работников) дети, покинувшие игру, самостоятельно проявили интерес к происходящему. Это свидетельствует о сохранении у них внутренней мотивации, которая была снижена лишь

первоначальным коммуникативным неуспехом. Постепенно, видя успешные примеры ребят, оставшиеся дети начали включаться в процесс: сначала пассивно (подходили ближе, жестикулировали в поддержку), а затем полностью возвращались в роль работников для следующего раунда.



