

Картотека «Дидактические игры по народной культуре»

(старший дошкольный возраст)



Д/И «Найди вещь»

Цель. Совершенствовать умение описывать разные предметы.

Игровое задание. Совместно описать предмет.

Правила игры. Описать предмет как можно точнее.

Игра проходит в «избе». Предложите ребёнку описать предмет, не называя его, например: «Ручка длинная, деревянная, сам из металла, длинный, острый, как нож». Тот, кто правильно отгадал, получает фишку. Следующий предмет описывает другой ребёнок.

Д/И «Выставка старинных вещей»

Цель. Совершенствовать представления детей о способах классификации предметов по типовым признакам. Учить детей сопереживать успехам и неудачам сверстников.

Игровое задание. Интересно и понятно для других описать предмет.

Правила игры. Рассказать о назначении предмета. Участвовать в конкурсе.

Материал. Экспонаты «избы» или карточки с их изображением.

Игра. Дети делятся на «гостей» и «хозяев» избы. «Хозяин» должен так описать предмет, чтобы «гость» сразу догадался, о чём идёт речь.

Вариант. Предложить детям устроить конкурс, описывая вещи с помощью стихов и загадок. Картинку получит тот, чьё описание будет всеми признано лучшим.

Д/И «Одень куклу в национальный костюм»

Цель. Закрепить знания детей о предметах русского национального костюма (летнего и зимнего, мужского и женского).

Игровое задание. Правильно одеть куклу.

Правила игры. Подбирать одежду для мужчин и женщин по сезону.

Материал. На каждого ребенка комплект: картонные плоские куклы и одежда из плотной бумаги.

Игра. Детям предлагается одеть кукол в национальные костюмы (в летний и зимний).

Воспитатель задает вопросы на закрепление обобщающих понятий «одежда», «обувь», «головные уборы».

Д/И «Подбери предметы по картинке»

Цель. Развить интерес к рассматриванию предметов, отмечая их красоту. Вызвать желание составить натюрморт, располагая предметы в определенной последовательности.

Игровое задание. Подобрать предметы по большим карточкам.

Материал. Большие карточки, изображающие различные натюрморты с предметами, представленными в мини-музее народного быта.

Игра. Дети берут карточки, рассматривают их, обмениваются впечатлениями. Затем подбирают предметы, хранящиеся в музее, и составляют натюрморты в соответствии с карточкой.

Д/И «Составь узор»

Цель - упражнять в составлении узоров из геометрических фигур, ритмично соблюдая линию орнамента, расширять представления о композиционном построении узоров на квадратной и круглой формах.

Игровое задание: составить узор на «полотенце», «тарелке», «платке».

Правила игры: выкладывать геометрические фигуры, чередуя по цвету, величине, используя композиционные схемы.

Материал: наборы геометрических фигур, основы для выкладывания узоров, композиционные схемы.

Игра. Воспитатель предлагает рассмотреть крупные геометрические фигуры, какого цвета, на что похоже: круг-тарелка, квадрат-платок и т.д. Предлагает детям составить на них узор.

Д/И «Русский сувенир»

Цель - закрепить знания об особенностях изделий Филимоново, Дымково, Хохломы, Гжели (назначение, игрушки, посуда, форма, цвета росписи), учить самостоятельно создавать выразительный образ.

Игровое задание: изготовить русский сувенир для гостей.

Правила игры: создать сувенир по мотивам одной из росписей.

Материал: шаблоны дымковских, филимоновских игрушек, посуды, набор цветных полосок, набор полосок с элементами росписей.

Дополнительный материал: гуашь, кисточки, ножницы, бумага.

Игра: Детям предложить узнать по шаблонам вид игрушек, посуды. Рассказать какими элементами, какими цветами и на каком фоне можно украсить их (с опорой на образцы фонов и росписей). Предложить сделать русский сувенир: обвести шаблон на бумаге, расписать, вырезать, рассказать, какую роспись использовали.

Д/И «Укрась избу»

Цель - закрепить знания об элементах украшения избы: причелина, полотенце, наличник, ставни; о назначении узоров - «оберег»; развивать мелкую моторику пальцев.

Игровое задание: украсить избу, «защитить от злых сил»

Правила игры: выкладывать узор на элементах украшения избы.

Материал: шаблоны «избы», (на месте «полотенца», «причелины», «ставен», «наличников» приклеены кусочки фланели); наборы геометрических фигур.

Игра: предложить детям украсить избу узорами - оберегами, после выполнения рассказать о значении элементов.

Д/И «Что сначала - что потом»

Цель - учить сравнивать предметы разных видов, вычлняя сходство и различие (по времени возникновения, по материалу, по функции);

закрепить обобщающие понятия: мебель, посуда, обувь, одежда.

Игровое задание: подобрать пару.

Правила игры: подбирать пару по определенному признаку.

Материал: набор карточек предметов русского быта, одежды, обуви и современных (лапти-кроссовки; горшок-кастрюля; понёва-юбка и т.д).

Игра: предложить детям рассмотреть картинки и разложить по парам.

1. Что сначала было, что потом придумали люди (горшок-кастрюля и т.д.) - у предметов одна и та же функция;

2. Из одного материала (горшок-кувшин и т.д.);

3. Объединить в группы (мебель, одежда, обувь, посуда)

Дети должны объяснить свой выбор.

Д/И «Узнай, что это?»

Цель. Развитие внимания, воображения.

Правила. Узнать предмет из «избы» по контурному изображению на карточке.

Материал. Карточки с контурным изображением предметов из «избы».

Игра. Каждый ребенок получает карточку со схематичным изображением предмета быта.

Воспитатель предлагает детям узнать предмет, назвать его, и отыскать среди экспонатов.

Д/И «Четвёртый лишний»

Цель. Научить детей объединять предметы в группы по определенному свойству, различать результаты труда мастеров - гончара, кузнеца, плотника и швеи. Развивать логическое мышление.

Правила игры. Определить предмет, не подходящий к другим как результат труда человека определенной профессии.

Материал. Наборы картинок (кувшин, миска, чашка и стул и т.д.)

Игра. Положите перед ребенком четыре картинки с изображением предметов, три из которых относятся к результатам труда кузнеца. Определив «лишнюю», т.е. не подходящую к остальным, картинку, ребенок получает фишку.

Д/И «Обед для матрешек»

Цель. Развивать слуховое внимание.

Игровое задание. Накормить матрешек.

Правила игры. Хлопнуть в ладоши, когда услышишь название продуктов питания.

Материал. Матрешки.

Игра. Предложить детям накормить матрешек, воспитатель называет вперемешку продукты питания и несъедобные предметы, а дети должны хлопать в ладоши, когда услышат названия продуктов питания.

Д/И «Какие предметы сделал кузнец, а какие гончар?»

Цель. Уточнить знания детей о различных материалах, из которых сделаны предметы: металле, глине. Учить осваивать способы изучения предметов.

Игровое задание. Найти предметы, сделанные из одного материала.

Правила игры. Называть признаки материалов, не повторяя уже названные.

Материал. Группы старинных и современных предметов повседневного употребления из металла-ложка, вилка, коса и т.д.; из глины - кринка, ваза, свистулька и т.д.

Игра. Все предметы лежат на столе, на отдельных столах картинки с изображением кузницы и гончарной мастерской. Воспитатель предлагает детям назвать профессии людей, работающих в этих мастерских. Просит найти изделия, созданные этими мастерами, и расставить их на столы. Сначала предметы сравниваются по общим признакам, затем выявляются отличия между двумя группами предметов.

Д/И «Что изменилось?»

Цель. Закрепить знания о назначении игрушек, бытовых предметов (старинных), их классификации. Развивать память, сообразительность.

Игровое задание. Угадать, что изменилось.

Правила игры. Не подсматривать. Хранить секрет о перемещении игрушек.

Материал. Тематические подборки игрушек, предметов.

Игра. Разложить игрушки за ширмой, отодвинуть её и предложить детям запомнить порядок расположения предметов. За ширмой поменять их местами (сначала одну, затем две, три). Дети должны отгадать, что изменилось, и восстановить прежний порядок.



