

Дидактическая игра-лото для детей дошкольного возраста

«Кубанские казаки»



Дидактическая игра «Кубанские казаки» может быть использована педагогами дошкольных учреждений в работе с детьми старшего возраста по ознакомлению с региональной культурой.

Цель: познакомить с историей, культурой и бытом казаков.

Задачи:

1. Познакомить с национальной одеждой казаков, особенностями ведения хозяйства, внутренним убранством куреня.
2. Способствовать развитию речи, логического мышления.
3. Воспитывать интерес и уважение к культуре казачества.

Материалы и оборудование:

1. Большие карты, в центре которых изображены казак, казачка, курень, подворье, корзина с овощами.
2. Маленькие карточки с изображением отдельных предметов кухонной утвари, предметов национальных костюмов казака и казачки, внутреннего убранства куреня, животных и птиц подворья.

Знакомство с игрой можно начинать с середины старшего возраста, после того как у детей сформируется представление о том, что край населяют люди разных национальностей, что у каждой национальности есть своя история, культура и быт.

На первом этапе игру целесообразно проводить индивидуально или с небольшой группой детей (2-3 человека).

На этом этапе роль ведущего исполняет воспитатель, побуждая ребенка (или детей) к активному участию. После того как дети усвоили принцип игры роль ведущего можно передать ребенку.

Как только дети начнут уверенно выполнять правила первого этапа, игру можно усложнить.

Варианты игры:

1. Ведущий достает карточку и показывает детям. Дети рассматривают изображение на карточке и кладут ее в соответствии с темой, закрывая свободные квадраты на больших картах.

2. Ведущий достает карточку и показывает детям. Дети рассматривают изображение на карточке и кладут ее в соответствии с темой, закрывая свободные квадраты на больших картах. Дают название предмета или одежды и определяют его назначение.

3. Дети делятся на две команды, им раздаются большие карты, ведущий загадывает загадку, отгадавший получает маленькую карточку с изображением отгадки. Не отгадавшая загадку команда пропускает ход.

Побеждает та команда, которая первой закрыла все пустые клетки на больших картах.

















