

Агишева Р.П.

**Дидактические игры
«Я познаю Башкортостан»**

Уфа-2005

АГИШЕВА Р.Л.

**Дидактические игры
«Я познаю Башкортостан»**

*Учебно-практическое пособие
для воспитателей детских садов
и учителей начальных классов*

**Издательство БИРО
Уфа 2005**

УДК 372.3.1
ББК 74.001.1.200.25
124

Дидактические игры «Я познаю Башкортостан»: Учебно-практическое пособие для воспитателей детских садов и учителей начальных классов. – Уфа: БИРО 2005. – 38 с.

Автор-составитель: Агишева Р.Л.

Предлагаемое учебно-практическое пособие – это методическая «копилка» к авторской программе Р.Л. Агишевой «Я – башкортостанец». В пособие включены дидактические игры, которые помогут детям дошкольного и начального школьного возраста закрепить представления о родном крае Башкортостане.

Рецензенты:

В.Г. Яфаева, ст. преподаватель кафедры ДиНО Башкирского института развития образования, кандидат педагогических наук;

С.С. Каюмова, Л.Г. Шелкова, воспитатели МДОУ № 299 г. Уфы;

О.В. Новиченко, Р.З. Сахнюк, воспитатели МДОУ № 330 г. Уфы.

ISBN 5-7159-0391-2

© Агишева Р.Л., 2005.

© БИРО, 2005.

Уважаемые педагоги!

Если эта книга станет для вас своеобразной палочкой-выручалочкой в вашей работе с детьми, мы будем очень рады.

В дошкольном и начальном школьном возрасте игра имеет большое значение в жизни ребенка. В игре удается привлечь внимание детей к таким предметам, которые в обычных, неигровых условиях их не интересуют и на которых сосредоточить внимание не удастся. Поэтому потребность детей в игре и желание играть необходимо использовать для решения определенных учебных и воспитательных задач. Игнорирование этих потребностей в учебно-воспитательной работе означало бы игнорирование особенностей развития детей дошкольного и начального школьного возраста.

Для развития познавательного интереса к окружающему миру одним из эффективных средств является дидактическая игра, которая развивает восприятие, память, мышление, расширяет и уточняет представления о социуме.

Дидактическая игра дает возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для данной категории детей. Она будит детское воображение, создает приподнятое настроение, так как доступна и понятна ребенку.

Благодаря использованию дидактических игр на занятиях у детей дошкольного и младшего школьного возраста можно добиться более прочных знаний о родном крае. Они позволяют обеспечивать нужное количество повторений на разнообразном материале, постоянно поддерживая и сохраняя положительное отношение к познавательному материалу, которое заложено в содержании игры.

Дидактические игры позволяют индивидуализировать работу на занятиях, давать посильные задания каждому ребенку с учетом его умственных и психофизиологических возможностей, максимально развивать его способности.

Игра способствует становлению ребенка как субъекта познания: развивает любознательность, познавательную инициативу и активность, способность к поиску решения новых задач, формирует положительное отношение к своим возможностям, веру в свои силы, чувство собственного достоинства. В игре ребенок использует свой познавательный опыт и знания, полученные из различных источников.

В процессе дидактических игр обогащаются социальные опыты детей. Они овладевают способами взаимодействия в совместной и индивидуально-взаимной деятельности, знакомятся с нормами (правилами) учения, договариваются и выстраивают отношения с партнером для совместной игры. Общие познавательные способности расширяют представления ребенка о мире: природе, людях, культуре.

В играх, особенно в коллективных, формируются качества личности детей. Они учатся сдерживать свои желания с учетом интересов своих товарищей. У них развивается чувство ответственности, воспитываются воля и характер.

Дидактическая игра с ее обучающей задачей, облеченной в игровую, занимательную форму, привлекает к себе внимание видных зарубежных и русских педагогов еще на заре зарождения теории и практики обучения и воспитания детей дошкольного возраста.

М. Монтессори, Ф.Н. Блехер, А.И. Сорокина, Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова, А.Н. Давидчук, Т.Н. Доронова и многие другие широко использовали игры и подчеркивали их огромную роль в воспитании и обучении детей, особенно таких, которые испытывают трудности в обучении. Они рассматривали игру не как развлечение или забаву, а видели в ней большой труд детей, требующий напряжения всех духовных и физических сил. Игру они считали самым точным показателем проявления детских способностей, возможностей.

Почти все детские игры имеют дидактический материал, так как рассчитаны на индивидуальное, подгрупповое обучение. Дидактическим материалом являются предметы окружающей действительности, они ребенку знакомы, близки, понятны, развивают его воображение и активизируют познавательную деятельность. Полученные в играх знания могут быть легко перенесены в самостоятельную деятельность ребенка.

Дидактические игры, представленные в данном пособии, способствуют лучшему восприятию и пониманию тех сведений, которые ребенок получает на занятиях. Одни игры разработаны на основе знакомых игр, другие созданы автором пособия и педагогами республики.

Автор благодарит коллектив ДОУ № 244 г. Уфы за организацию и проведение апробации представленных игр, Н.А. Курамшину, Г.Н. Нагимову, Т.В. Птицову, С.Т. Едренкину, Е.И. Хамитову, О.Н. Хайбуллину, И.М. Гладких, А.Р. Хайдаршину, Ю.Н. Ялтонскую за предоставленные материалы и надеется на дальнейшее сотрудничество с педагогами республики.

Подбор дидактических игр и руководство ими

При организации дидактических игр необходимы особые формы руководства ими со стороны взрослого. На первых порах овладения детьми новыми видами дидактических игр наиболее эффективным условием их развития является совместная игра взрослого с детьми, в которой взрослый выступает в роли ведущего. Постепенно воспитатель стимулирует самостоятельность детей. В ходе игры взрослый может передавать роль ведущего одному из детей, а на себя взять функции играющего. Следует помнить, что сотрудничество не возникает по принуждению («Играй с Маратом!»), а развивается постепенно, по мере появления потребности в общении со сверстниками.

Для участия в совместных играх ребенку необходимо овладеть правилами, устанавливающими и регулирующими совместную деятельность, а также порядком получения выигрыша. Самое простое из этих правил – очередность участия в игре. Ребенок должен подождать, пока партнер завершит игровое действие. Согласованность в игре – самый доступный для детей способ регуляции совместной деятельности. Она выражает справедливость, равноправное участие в игре всех играющих.

Дидактические игры составлены в соответствии с содержанием программы «Я – башкортостанец»¹. Планируя систему познавательных сведений, воспитателю и учителю необходимо подбирать дидактические игры таким образом, чтобы они максимально активизировали мыслительную деятельность детей и были направлены на решение и закрепление той или иной учебно-воспитательной задачи.

Данные игры предназначены для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Основная их цель – способствовать закреплению у детей представлений о родном крае – Башкортостане.

Игры распределены по следующим темам:

1. Города Башкортостана.
2. Мой Башкортостан.
3. Природа родного края.
4. Культура народов Башкортостана:
 - а) национальный костюм;
 - б) музыкальные инструменты;
 - в) художники Башкортостана;
 - г) устное народное творчество;
 - д) национальные блюда народов Башкортостана.

¹ Агишева Р.Л. Я – башкортостанец: Программа. Уфа: БИРО, 2003.

Эти игры можно использовать как на занятиях, так и в самостоятельной деятельности детей

Для организации и проведения дидактических игр воспитателю необходимо

а) отбирать игры в соответствии с теми задачами, которые ставятся на данный период.

б) создать условия для индивидуальных, подгрупповых и коллективных игр детей.

в) уточнить место проведения игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим.

г) предварительно изучить игру, ее ход, правила, методы руководства и обозначить свою роль.

д) подготовить необходимый материал для выбранной игры;

е) уточнить знания детей, так как перед игрой дети должны иметь какие-то представления по теме игры;

ж) перед началом игры детей следует познакомить с ее содержанием, дидактическим материалом, игровыми правилами и игровыми действиями;

з) подвести итоги игры: похвалить, победителю вручить поощрительный приз и т.д.

Предложенные игры имеют следующую структуру:

название игры;

цель игры;

оснащение игры;

участники игры;

правила игры и ход игры.

Желаем успехов!

Автор-составитель

Гости нашего города (села)

Цель игры: уточнять и закреплять знания детей о родном городе: развивать интерес, любознательность, воспитывать любовь к родному городу, желание больше узнать о ее достопримечательностях.

Оснащение игры: открытки с видами Уфы или другого города (села).

Участники игры: от двух и более детей 5-7 лет.

Правила игры: рассказ о достопримечательностях города (села).

Ход игры: Воспитатель предлагает провести экскурсию по родному городу для «приезжих гостей». Выбирается экскурсовод, а остальные дети – «гости», приехавшие из разных мест (дети называют, откуда они приехали). Экскурсовод показывает открытку и рассказывает о достопримечательностях данного города (села).

По желанию детей на одну или несколько открыток можно выбрать одного экскурсовода.

Примечание: Открытки могут быть с видами городов Башкортостана и России.

Назови город

Цель: закрепить названия городов Башкортостана и России; развивать интерес; воспитывать желание больше узнать о них.

Участники игры: от одного и более детей 6-9 лет.

Правила игры: вспомнить названия городов России и Башкортостана, начинающиеся на заданный звук.

Ход игры:

1 вариант. Воспитатель называет звук, а дети на этот звук подбирают названия городов. Детям, правильно назвавшим города, воспитатель вручает фишки. Побеждает тот, кто больше набрал фишек.

2 вариант. Назвать город на последний звук названного слова. Например, Нефтекамск, следующий город – Кумертау – Учалы и т.д.

Путешествие по городу

Цель игры: закрепить представления детей о родном городе: о жителях, достопримечательностях города, транспорте; развивать внимание, монологическую речь; воспитывать интерес, желание больше узнать о нем.

Оснащение игры: картинки с изображением жителей города – школьники, мама, папа, студенты, маленькие дети и т.д.; людей труда

строитель, почтальон, водитель, учитель, милиционер, моряк, вилы
транспорта – трамвай, автобус, троллейбус, велосипед, мотоцикл,
маршрутное такси, паром, ракета и др. достопримечательностей
города и т.д.

Участники игры: от одного и более детей 4-7 лет.

Правила игры: отбирать только те картинки, которые соответ-
ствуют названию жителей города, транспорт, труд, достопримечатель-
ности города.

Ход игры:

Картинки расположены в разных местах комнаты. При помощи
считалки дети делятся на несколько групп. Каждой группе дается за-
дание: одной группе – собрать картинки с изображением жителей го-
рода, другой – с изображением транспортных средств; третьей – кар-
тинки, на которых воспроизведен труд людей; четвертой – с изобра-
жением достопримечательностей города.

По сигналу ведущего путешественники идут по комнате и отби-
рают нужные им картинки, остальные ждут их возвращения и наблю-
дают за ними.

Возвратившись, путешественники ставят свои карточки на под-
ставку (каждая группа отдельно). Участники каждой группы расска-
зывают, почему они взяли эти карточки, что на них изображено, рас-
сказывают о том, что видят. Тому, кто правильно выполнил задание,
выдается поощрительный приз (например, медаль «Знаток родного
города»).

Какого города герб?

Цель игры: закрепить знания детей о крупных и известных го-
родах РБ, о том, что каждый город имеет свой герб и историю назва-
ния города; развивать интерес к геральдике, истории; воспитывать
уважение к символам.

Оснащение игры: гербы городов Башкортостана.

Участники игры: от одного и более детей 6-7 лет.

Правила игры: определение городов – Уфы, Стерлитамака,
Сатавата, Кумертау, Нефтекамска, Сибая, Октябрьского и других –
по их гербам.

Ход игры:

Дети внимательно рассматривают картинки с гербами крупных городов Башкортостана. Кто больше и правильно по гербу определит название городов – тот победитель.

Примечание. Игра проводится после того как детей познакомили с городами республики, их гербами, историей, названием города.

Кто быстрее доедет до Уфы?

Цель игры: закреплять знания детей об известных городах Башкортостана. По гербу закрепить название города. Развивать память, любознательность; воспитывать активность, интерес к игре.

Оснащение игры: карта Башкортостана, на ней изображена змеевидной формы «дорога», по которой будут следовать игроки. Крупные города: Уфа, Стерлитамак, Салават, Кумертау, Нефтекамск, Октябрьский обозначены большими кружками, в которых нарисованы гербы этих городов, а между городами по пути следования – маленькие кружки с цифрами, обозначающие более мелкие населенные пункты; фишки, кубик.

Участники игры: от одного и более детей старшего дошкольного возраста.

Правила игры: ребенок двигается вперед по выпавшей цифре кубика, если дал правильный ответ.

Ход игры:

Начинающий игру ребенок ставит фишку на первый город (можно той местности, где он проживает) и катит кубик. Какая цифра выпадет на кубике, на столько кружков играющий продвигается вперед. Если по ходу продвижения выпадает какой-то герб, ребенок должен правильно назвать город. Если правильно назвал, то двигается дальше, если нет – передает ход другому ребенку. Так, по очереди, игроки двигаются вперед, пока не доедут до конечного пункта.

Ребенок, первым досехавший до Уфы (или от Уфы до определенной местности), получает поощрительный приз.

У нас гости

Цель: закреплять знания детей о помещениях детского сада, о территории детского сада, микрорайоне, родном городе, республике; развивать интерес, желание больше узнать о ближайшем окружении,

память, ориентировку в пространстве; воспитывать любовь к своему детскому саду и ближайшему окружению.

Оснащение игры: фишки.

Участники игры: дети от 3 до 7 лет.

Правила игры: рассказать только то, что знакомо детям.

Ход игры.

Для детей младшей группы. Воспитатель описывает какой-нибудь уголок в группе, а дети отгадывают. Например: «Здесь есть бумага, карандаши, краски». Дети подходят вместе с воспитателем, осматривают это место.

Для детей средней группы. Создать ситуацию: в группу пришел новый ребенок, нужно его познакомить с детским садом. Дети по очереди рассказывают о группе, физкультурном и музыкальном залах и других помещениях детского сада. Например: в этой комнате есть мячи, скакалки, скамейки, дети делают утреннюю гимнастику и т.д. (физ. зал).

Также можно рассказать о том, что есть на территории детского сада (участок, спортивная площадка, цветник и т.д.). По описанию дети должны узнавать это место. Тот, кто больше получил фишек, становится «знатоком своего детского сада».

Для детей старшей группы. Рассказ детей о своем микрорайоне (о библиотеке, школе, магазине, улицах и т.д.). Рассказ детей о своем городе.

Для детей подготовительной группы. По описанию герба города узнать о его названии (Стерлитамак, Салават, Кумертау, Сибай, Уфа, Нефтекамск, Октябрьский и родной город, в котором живут дети).

Пазлы «Достопримечательности города Уфы»

Цель: Расширять и закреплять знания детей о достопримечательностях г. Уфы; развивать у детей внимательность, умение составлять целое из частей; воспитывать желание больше узнать о своем родном городе.

Оснащение игры: карточки-образцы с изображением достопримечательностей г. Уфы, разрезные карточки.

Участники игры: от одного и более детей дошкольного и начального школьного возраста.

Правила игры: собрать целое из частей

Ход игры

Дети младшего дошкольного возраста по образцу составляют целую картинку из частей.

Дети старшего дошкольного возраста без образца составляют целое из частей.

Найди и назови

Цель игры: закреплять знания детей о названиях городов Республики Башкортостан, их гербах. Развивать интерес к различным городам Башкортостана. Воспитывать у детей желание больше узнать о республике.

Оснащение игры: круг из картона или из другого плотного предмета (фанера, ДВП) с изображением карты Башкортостана. В центре круга – вертящаяся стрелка. По краям круга нарисованы гербы крупных городов Башкортостана. Между гербами можно изобразить животных, птиц, обитающих в лесных, горных, степных зонах республики, растений или других достопримечательностей природы родного края. Фишки разного цвета.

Участники игры: от двух и более детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Правила игры: ребенок должен по гербу определить название города и поставить туда свою фишку, а если стрелка показывает на животное (растение, реку, озеро и т.д.), то на карте указать место, где обитает данное животное.

Ход игры:

Очередность определяется считалкой. Начинаящий игрок вращает стрелку. По остановке стрелки определяется задание. Если игрок не справился с заданием, ход переходит к другому игроку. По количеству разных по цвету фишек определяется победитель.

Кроссворд «Мой родной край»

Цель: закреплять знания детей о родном крае; развивать умение выбирать нужное слово по количеству звуков, внимание, фонематический слух; воспитывать любовь к родному краю.

Оснащение игры: кроссворд, вопросы

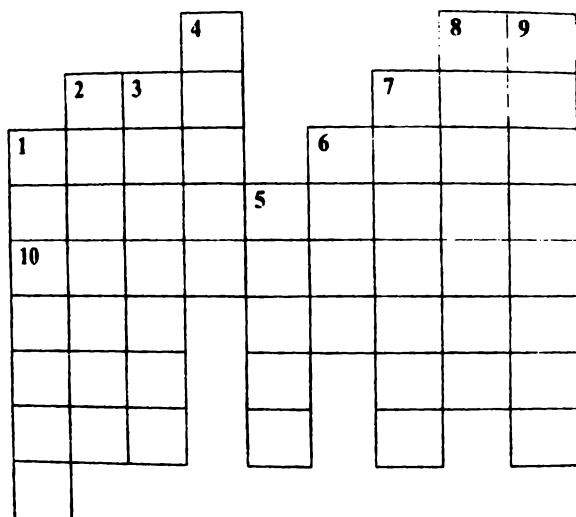
Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет

Правила игры: воспитатель задает вопросы и по правильным ответам детей заполняет кроссворд.

Ход игры.

Вопросы:

1. Коренное население нашей республики.
2. Имя национального героя, в честь которого назван один из городов республики.
3. Название горы, находящейся на территории Башкортостана.
4. Лечебный напиток, которым славится наша республика.
5. Национальный инструмент башкир.
6. Жилище древних башкир.
7. Название реки, о которой люди слагали легенды.
8. Уфа – ... Башкортостана.
9. Название праздника, который проводится после весенних работ, с элементами игр, соревнований.
10. **Ключевое слово:** известное озеро Башкортостана.



Ответы:

- 1) башкиры; 2) Салават; 3) Иремель; 4) кумыс; 5) курай; 6) юрта;
7) Агидель; 8) столица; 9) сабантуй.

Ключевое слово: 10) Шамсутдин.

Кто быстрее доедет до Уфы?

Цель игры: закреплять знания детей о родном крае; развивать память, мышление; воспитывать интерес к родному краю.

Оснащение игры: карта или схема карты Башкортостана, 2 фишки разного цвета, билеты с вопросами.

Участники игры: в игре участвуют двое и более детей старшего дошкольного и начального школьного возраста.

Правила игры: если ребенок правильно ответил на вопрос, то он двигается вперед.

Ход игры:

Перед участниками карта или макет карты Башкортостана, у каждого фишка своего цвета. Воспитатель знакомит детей с содержанием игры: в Уфу можно добраться двумя путями. Они имеют одинаковое расстояние. По дороге вы будете проезжать станции. Проезд через них непростой. Перед каждой станцией необходимо ответить на один вопрос. Кто даст правильный ответ, тот переходит на следующую станцию и ставит свою фишку на данную точку. А кто не ответит или ответит неправильно, тот пропускает ход (задержится на станции) до следующего вопроса. Кто первым доедет до Уфы – тот победитель.

Вопросы и задания:

- Опиши флаг Башкортостана.
- Кто такой Салават Юлаев?
- Назови города Башкортостана.

Перечисли башкирские национальные музыкальные инструменты.

- Что изображено в центре герба Башкортостана?
- На чем раньше готовили еду?
- На чем сейчас готовят еду?
- Чем украшали башкирские женщины свои головные уборы?
- Из каких частей состояла одежда башкирских женщин в старину?
- Назови части русского мужского костюма и др.

Примечания:

1. Вместо вышеуказанных вопросов можно выяснить у детей их знания о гербах городов, которые они «проезжают».

2. Можно использовать вопросы и задания по усмотрению воспитателя.

Где находится памятник?

Цель: продолжать учить ориентироваться на карте-схеме города, закреплять знания о памятниках города; развивать интерес к истории города; воспитывать уважение к известным людям, событиям.

Оснащение игры: карта-схема Уфы (или другого города, района, села), флажки для обозначения памятников, фишки, открытки с изображением памятников.

Участники игры: дети 6-9 лет.

Правила игры: назвать памятник и показать на карте.

Ход игры:

Воспитатель предлагает посмотреть на открытку, назвать памятник и показать на карте его местонахождение. Ответивший верно получает фишку.

Узнай по описанию

Цель игры: закреплять представления о достопримечательностях Уфы (или другого города, села); развивать мышление и воображение; воспитывать интерес и гордость за родной город (село).

Оснащение игры: рассказы.

Участники игры: дети 5-7 лет.

Правила игры: по рассказам узнать о достопримечательностях города.

Ход игры:

Воспитатель предлагает послушать короткие рассказы о достопримечательностях города, отгадать и назвать их.

Знатоки Уфы

Цель: закреплять знания о памятниках или достопримечательностях Уфы (или другого города, села); развивать память, воображение, чувство коллективизма; воспитывать интерес к истории города (села).

Оснащение игры: разрезанные картинки с видами Уфы (или другого города, села), фишки.

Участники игры: дети 5-8 лет.

Правила игры: по фрагменту открытки, фотографии узнать памятники (или достопримечательности) и рассказать о них.

Ход игры:

Воспитатель делит детей на две команды. Предлагает по фраг-

менту открытки. фотографии узнать памятник и рассказать о нем. Справившаяся с заданием команда получает фишку. В конце игры подводится итог

Кто подберет больше слов?

Цель игры: формировать быструю реакцию на слово; развивать умение подбирать подходящие по смыслу слова к описанию памятных мест Уфы (или другого города (села); воспитывать любовь, интерес к родному городу (селу).

Участники игры: дети 5-7 лет.

Правила игры: подобрать к существительным подходящие по смыслу прилагательные.

Ход игры:

Воспитатель называет существительное – дети подбирают подходящие по смыслу определения-прилагательные. Например, Уфа (красивая, древняя, большая, любимая и т.д.), река Агидель (Карандель, Дим), памятник С. Юлаева, Монумент Дружбы и т.д.

Продолжи

Цель игры: формировать умение быстро схватывать смысл услышанного, запоминать, составлять высказывание; закреплять знания о достопримечательностях Уфы; развивать активность детей; воспитывать желание больше узнать о родном крае.

Оснащение игры: фразы.

Участники игры: дети 5-8 лет.

Правила игры: дети продолжают предложенные фразы.

Ход игры:

Воспитатель начинает фразу – дети ее продолжают. Например:

- Наш город называется
 - Жителей нашего города называют
 - В Ботаническом саду много
 - Акбузат – это
- и другие.

Так бывает

Цель игры: учить рассказывать о городе, в определении которого указаны нетипичные признаки, развивать мышление и воображение; воспитывать желание находить красивые слова при раскры-

тии значения словосочетания

Оснащение игры: словосочетания.

Участники игры: дети 5-8 лет

Правила игры: раскрыть значение словосочетания

Ход игры:

Педагог называет словосочетание, ребенок раскрывает его значение. Например: холодная Уфа (город зимой), сиреневая Уфа (город весной, когда цветет сирень), белая Уфа (город весной, когда цветут сады), веселая Уфа (город в праздники – День города, карнавал, День республики и др.), молодая Уфа (новостройки, молодые жители), мокрая Уфа (город во время дождя, город ранней весной) и т.д.

Найди отличия

Цель игры: учить сравнивать характерные особенности старого и современного города; развивать мышление и речь, закреплять знания о родном городе; воспитывать интерес к его настоящему и прошлому.

Оснащение игры: картины и фотографии.

Участники игры: дети 5-8 лет.

Правила игры: рассматривать картины, фотографии и рассказывать по ним.

Ход игры:

Воспитатель предлагает сравнить жителей старого и современного города: как выглядели и одевались; как и где работали мужчины; как и где работали женщины; во что играли дети; старинные улицы (дома) и современные и др.

Все ли верно? Докажи!

Цель игры: закрепить знания о родном крае; активизировать мышление; учить строить фразы-доказательства; развивать интерес к такой форме игры; воспитывать умение слушать до конца.

Оснащение игры: примеры высказываний.

Участники игры: дети 5-7 лет.

Правила игры: аргументировать свое утверждение по услышанному высказыванию.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям внимательно послушать высказывание и определить – верно ли это, привести аргументы в пользу

своего утверждения.

Примеры высказываний:

Уфа больше, чем Стерлитамак. Наш город – это Уфа. Уфа – старинный город. Кремль находится в Уфе. Театр «Нур» – современное здание. М. Карим – композитор. И т.д.

Уфимские загадки

Цель игры: закреплять знания о достопримечательностях Уфы, развивать воображение, память, внимание; воспитывать любовь к родным местам, желание больше узнать о них

Оснащение игры: рассказы, подготовленные воспитателем.

Участники игры: дети 5-8 лет.

Правила игры: узнать место и находить его на карте-схеме.

Ход игры:

Педагог рассказывает о каком-нибудь месте в городе, дети узнают и находят это место на карте-схеме города.

Например. Это здание стоит на _____ улице. Оно большое, красивое, с множеством окон. Каждое утро родители приводят сюда своих детей, чтобы они играли, занимались, общались друг с другом (детский сад).

Это парк в центре города, в нем много красивых деревьев, кустарников. Есть качели, карусели (парк им. Якугова, М. Гафури)

Этот стадион находится на улице Ленина, напротив парка Якутова. И т.д.

Улицы города

Цель игры: продолжать знакомить детей с улицами родного города; развивать мышление, память, активизировать словарь детей; воспитывать интерес к прошлому и настоящему города.

Оснащение игры: предложения, подготовленные воспитателем.

Участники игры: дети 5-8 лет.

Правила игры: придумать названия будущим улицам города. Объяснить названия современных улиц. Продолжить предложения.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям:

1. Придумать названия будущим улицам родного города. Просит объяснить, почему они хотят их так назвать.

2. Объяснить, почему улицы так названы, например: Лесной проезд, улица Ленина, улица Трамвайная и др.
3. Продолжить предложение: «Красивая улица — это ...» и др.

Город Уфа

Цель игры: продолжать знакомить детей с родным городом, развивать интерес, воображение, любознательность, воспитывать любовь к родным местам.

Оснащение игры: вопросы воспитателя.

Участники игры: дети 5-8 лет.

Правила игры: дети отвечают на вопросы воспитателя; рассказывают, что они придумали о городе в будущем.

Ход игры:

Воспитатель задает детям следующие вопросы:

- Что в городе одновременно может быть и молодым, и старым?

Сам город (исторические памятники и новые строения); театр кукол (театр — старое здание, зрители — дети); улицы (старые названия и дома, молодые жители); детский сад (здание старое, дети и воспитатели — молодые) и др.

- Что было бы, если бы в Уфе не было рек? Магазинов? Школ? Учителей? (врачей, строителей и т.д.).

- Город будущего — какой он?

- Город, в котором нет взрослых, — это какой город?

- Придумать и рассказать, какой памятник тебе хотелось бы установить в городе?

- Как выглядят магазин, прачечная, детский сад будущего?

- Какой станет Уфа в будущем?

Изучаем родной край

Цели игры: научить ребенка запоминать слова по картинкам; познакомить с условными знаками, при помощи которых можно найти на плане населенные пункты; тренировать память, сосредотачивать внимание; воспитывать интерес к ближайшему окружению.

Оснащение игры: план местности, условные знаки, фишки.

Участники игры: дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Правила игры: закрывать условным знаком (карточкой) план местности.

Ход игры:

Каждый игрок по очереди берет карточки (условные знаки) и называет слово. Если оно совпадает с рисунком на плане, закрывает этой карточкой нарисованный предмет на плане. Если открывается пустая карточка или рисунок не соответствует рисунку на плане, то игрок пропускает ход.

Побеждает тот, кто первым закроет все предметы на плане условными знаками.

Собери карту Башкортостана

Цель игры: закреплять знания детей о карте Башкортостана; учить детей составлять карту по образцу и по памяти; развивать внимание, зрительную память; воспитывать интерес к родному краю.

Оснащение игры: карта и разрезная карта Башкортостана.

Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет.

Правила игры:

1 вариант. Составление карты по образцу из 3-4 частей, потом количество частей можно довести до 7-8 и более.

2 вариант. Составление карты без образца.

Было – есть

Цель игры: уточнить представления детей о жизни, труде, быте людей в прошлом и настоящем; развивать интерес к истории; воспитывать желание больше узнать о жизни людей в прошлом.

Участники игры: от одного и более детей 6-7 лет.

Правила игры: отвечать на предложения только словами «было», «есть».

Ход игры:

1. Пахать землю плугом – было и есть.
2. Пахать землю трактором – есть.
3. Жить в тирме – было.
4. Жить в многоэтажном доме – есть.
5. Готовить кумыс – было и есть; и т.д.

Роды Абзелиловского района

Цель игры: закрепить знания детей о названиях родов района; развивать интерес к истории своего края и рода; воспитывать желание их познать.

Оснащение игры: общая карта района и карта, разделенная на роды.

Предварительная работа:

1. Знакомство с картой района.
2. Знакомство с названиями родов района.
3. Определение цветов пяти родов.

Участники игры: дети 5-7 лет.

Правила игры: собрать карту и род по цвету.

Ход игры:

1 вариант. Воспитатель вносит карту и спрашивает, что это такое. Если дети не отвечают, то она сама говорит, что это карта Абзелюловского района. Воспитатель с детьми рассматривает карту. Дети уточняют ее границы, отмечают, на что она (карта района) похожа. Потом воспитатель предлагает игру: собрать карту Абзелюловского района (или карту своего района).

2 вариант. Воспитатель показывает другую карту района, которая раскрашена в разные цвета. Указывает, что этими цветами отмечены роды, живущие в данном районе. Предлагает детям их собрать по цвету:

- род тамъян – зеленый;
- род табын (кубалак) – красный;
- род кыпсак – черный;
- род бурзян – желтый;
- род усярган – синий.

Примечание. Игру можно проводить вначале по образцу, а потом без образца.

Мой Башкортостан

Цель: учить ориентироваться на карте Республики Башкортостан; закреплять представления детей о городах, реках, озерах, животном и растительном мире, горах, полезных ископаемых, о народах, населяющих Башкортостан; развивать интерес к карте Башкортостана; воспитывать любовь к родному краю, уважение к людям разных национальностей.

Оснащение игры: игра оформлена в виде карты-книжки:

- 1 стр. – города Башкортостана;
- 2 стр. – реки и озера;
- 3 стр. – животный мир;

- 4 стр. растительный мир;
- 5 стр. народы РБ;
- 6 стр. горы и возвышенности;
- 7 стр. полезные ископаемые.

Участники игры: от одного и более детей 6-9 лет

Правила игры: вместе с воспитателем, а затем самостоятельно находить по условному обозначению города, реки, озера и др. и отметить на карте их местонахождение. Правильно выполнившим игрокам выдаются фишки.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям стать следопытами. Нужно назвать и найти на карте большие и известные города Башкортостана. Усложнение: дети должны отметить, в какой части республики находится тот или иной город. По такому же принципу проигрываются и другие страницы карты-книги. По количеству фишек определяют «Знатока Башкортостана».

Какого государства флаг? (РФ и РБ)

Цель: закрепить знания детей о Государственном флаге России и Башкортостана; учить находить сходство и различия во флагах, закрепить общее представление детей об элементах флагов; воспитывать чувство гордости Государственными символами России и Башкортостана; развивать интерес к другим флагам.

Оснащение игры: Государственные флаги России и Башкортостана.

Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет

Правила игры: описывать флаги, сравнивать флаги

Ход игры:

Воспитатель (ведущий) спрашивает у детей: «В какой республике мы живем, какой у нее флаг? В какой стране живем, какой у нее флаг?». Дети описывают флаги, сравнивая их. У российского флага нижняя полоса – красная, у башкирского – зеленая. В такой форме определяются и другие полосы флагов, рисунок на флаге Башкортостана. Затем дети находят сходства: оба флага трехцветные, прямоугольной формы и др.

активизировать мышление, воображение; воспитывать любовь к природе родного края

Предварительная работа: беседы, рассматривание иллюстраций, чтение рассказов, стихов, легенд о горах, озерах и реках Башкортостана, определение на карте их местонахождения.

Оснащение игры: картинки, фишки, медаль.

Участники игры: от одного и более детей 6-9 лет

Правила игры: правильно назвать и показать на карте.

Ход игры:

Воспитатель показывает картинки, а дети называют и показывают их на карте. Правильно назвавшим и показавшим на карте озеро, реку, гору детям дают фишку. В конце игры по количеству фишек определяют победителя и вручают медаль «Знарок родного края».

Красная книга

Цель игры: закрепить знания детей о животных, занесенных в Красную книгу Башкортостана; развивать память, мышление; воспитывать бережное отношение к живой природе.

Оснащение игры: картинки с животными, фишки.

Участники игры: от одного и более детей 5-8 лет.

Правила игры: назвать животное и объяснить, почему оно занесено в Красную книгу.

Ход игры:

Вспомнить с детьми, почему данная книга называется Красной книгой, какие животные заносятся в эту книгу.

Воспитатель: «Я покажу картинки с изображением диких животных, а вы должны сказать, какое из них занесено в Красную книгу и почему».

Воспитатель по одной показывает картинки с изображением диких животных, а дети называют животное, занесенное в Красную книгу.

Примечание. Организовать игру с растениями, птицами, рыбами, занесенными в Красную книгу.

Птицы нашего края

Цель: закреплять знания детей о птицах, живущих на территории родного края; развивать любознательность, умение ориентироваться на карте; воспитывать любовь к родному краю.

Оснащение игры: карта Башкортостана, силуэты птиц, фишки

Участники игры: от одного и более детей 6-9 лет

Правила игры: правильно определить птиц, живущих на территории Башкортостана и их силуэты поместить на карте в места их обитания:

а) в лесных районах;

б) в степных районах;

в) в горных районах Башкортостана.

Ход игры:

Ведущий по очереди показывает силуэты птиц. Дети называют их и помещают на карте в места их обитания. За правильный ответ и выполнение задания ребенок получает фишку.

Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество фишек.

Примечание. Аналогично можно провести игру с 2-мя командами: например, одна команда показывает знания о животном мире Башкортостана, другая – о птицах: первая команда – о растительном мире, вторая – о деревьях наших лесов.

Птицы (животные, рыбы)

Цель игры: закрепить умение детей классифицировать птиц (животных, рыб) в зависимости от мест их обитания. Развивать мышление, память.

Оснащение игры: фигурки (или картинки) птиц, карта Башкортостана и карта мира.

Участники игры: от одного и более детей 5-9 лет.

Правила игры: правильно подобрать фигурки (или картинки) птиц к картам РБ и мира.

Ход игры:

Вместе с воспитателем вспоминают о птицах, живущих в разных местах (странах), там, где вечная мерзлота и там, где всегда жара. Отметить, что есть птицы, которые одинаково переносят и тепло, и холод, что некоторые из них живут у нас в республике. Ведущий предлагает помочь птицам найти свою страну.

Дети ставят фигурки или картинки птиц на нужную карту.

Ребенок, правильно выполнивший задание, получает поощрительный приз.

Примечание. Подобную игру можно проводить с растениями, деревьями, рыбами (озерными и морскими) и др.

Каждую птицу – на свое место

Цель игры: упражнять детей в правильном подборе картинок с изображениями хищных, водоплавающих и болотных птиц. Пояснить, что внешний вид птиц (строение клюва, ног) свидетельствует об определенном образе жизни, повадках. Тренировать внимание, развивать сообразительность.

Оснащение игры: таблица, разделенная на 9 (или 12) клеток. В первом столбце нарисованы орел, журавль и гусь. На предметных картинках изображения птиц: коршун, сова – хищные; цапля, аист – болотные; лебедь, утка – водоплавающие.

Предварительная работа: беседа о птицах, игра «Пернатый мир Башкортостана».

Правила и ход игры:

Воспитатель: «Дети, поиграем в игру «Каждую птицу на свое место». Нужно взять одну картинку и подумать, с какой птицей рядом следует ее поместить. Обратить внимание: какой у птицы клюв, когти, где она живет? Нужно объяснить, почему эту птицу поместили рядом с совой или журавлем» (если ребенок затрудняется, нужно помочь ему).

В конце игры проверить, все ли птицы заняли свои места (поощрение).

Орел		
Журавль		
Гусь		

Аналогично проводятся игры «Перелетные птицы», «Зимующие птицы».

Полезные ископаемые Башкортостана

Цель: закреплять представления детей о полезных ископаемых родного края. Познакомить детей с условными обозначениями природных ископаемых. Дать представление о каждом из них. Развивать разговорную речь, обогащать словарь детей. Вызвать у детей желание больше узнать о природных богатствах родного края.

Оснащение игры: карта Башкортостана, где обозначены крупные населенные пункты республики; фишки с обозначениями полезных ископаемых.

Участники игры: от двух и более детей 6-9 лет

Правила игры: на карте Башкортостана правильно распределить фишки – там, где добывают те или иные полезные ископаемые.

Ход игры:

Перед детьми карта и фишки. Уточняются обозначения каждой фишки.

Задание: На карте найти город, сказать, что там добывают и поставить фишку с этим обозначением

Примечание: газ – Уфа, Салават;

нефть – Уфа, Нефтекамск, Стерлитамак;

уголь – Кумертау;

золото – Сибай;

яшма – Белорецк.

Животные Башкортостана

Цель: углубить и обобщить знания детей о животных родного края. Учит мотивировать свои суждения. Воспитывать желание больше узнать о родном крае.

Оснащение игры:

Для игры по 1 варианту – карточки с изображениями животных жарких стран, животных Севера, животных Башкортостана.

Для игры по 2 варианту – 10 больших карт с изображениями разных животных и 60 маленьких карт с изображениями этих же животных.

Участники игры: от 2 до 10 детей старшего дошкольного возраста.

Правила и ход игры:

1 вариант. Перед детьми разложены карточки. По заданию ведущего дети выбирают изображения животных, обитающих на территории Башкортостана. Аналогично проводится игра с животными, живущими на Севере и в жарких странах.

2 вариант. Каждый участник берет одну или несколько больших карточек, а маленькие карточки ведущий перемешивает. Затем ведущий по одной достает маленькие карточки и показывает детям. Если у ребенка есть рисунок с этим животным, он называет животное и закрывает карточкой свой рисунок.

Выигрывает тот, кто первым закрыл все рисунки своей карточкой.

Найди растения нашего края

Цель: расширять и закреплять представления детей о растительном мире Башкортостана; развивать мышление, внимание, умение сравнивать и доказывать; воспитывать интерес и любовь к родной природе.

Оснащение игры: карточки с изображениями деревьев, кустарников, травянистых растений и плодовых деревьев разных континентов мира.

Участники игры: от одного и более детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Правила и ход игры:

1 вариант. Из имеющихся карточек ребенок выбирает деревья (кустарники, травянистые растения, плодовые деревья), растущие в Республике Башкортостан.

2 вариант. Ребенок группирует по определенному признаку, например, плодоносящие, хвойные, лиственные деревья и т.д.

Зоологическое лото

Цель игры: закреплять знания детей о диких и домашних животных Башкортостана. Развивать мышление, внимание. Закрепить слова «дикие», «домашние».

Предварительная работа: ознакомление детей с дикими и домашними животными, чтение произведений о животных, загадывание загадок, рисование.

Участники игры: от двух и более детей 4-6 лет.

Оснащение игры: карточки с двумя клетками, на одной из которых изображены дикие или домашние животные, вторая пустая. Отдельные карточки с этими же рисунками.

Правила игры: пустую клетку закрыть такой же картинкой, какая нарисована рядом. Если у ребенка отсутствует картинка – ход переходит к другому.

Ход игры:

Детям раздается по 5-10 карточек. Воспитатель напоминает правила игры. Ведущий показывает картинки. У кого есть данная картинка, тот называет это животное и закрывает пустую клетку своей карточкой. Например: «Это куница. Она – дикое животное».

Выигрывает тот, кто правильно назвал и первым закрыл пустые клетки.

Ботаническое лото

Цель игры: закрепить знания детей о лекарственных растениях Республики Башкортостан.

Участники игры: от двух и более детей старшего дошкольного возраста.

Оснащение игры: карточки с двумя клетками, на одной из которых нарисованы лекарственные травы, вторая пустая. Отдельные карточки с этими же рисунками.

Правила и ход игры такие же, как в игре «Зоологическое лото» - назвать лекарственные растения Южного Урала и рассказать о них.

Цель игры: закрепить умение узнавать и правильно называть лекарственные травы, расширить знания детей о пользе и применении лекарственных растений; закрепить правила поведения при сборе лекарственных трав.

Оснащение игры: засушенные пучки лекарственных трав, пакеты с травами, рисунки лекарственных трав.

Участники игры: подгруппа детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Ход и правила игры:

1 вариант. Воспитатель показывает растение, а дети рассказывают, что они о нем знают: где оно растет, время сбора, правила поведения при сборе лекарственных трав, при каких заболеваниях его используют.

2 вариант. Воспитатель описывает лекарственное растение, а дети находят его на картинке, показывают и рассказывают о нем.

Выбери правильную дорогу

Цель игры: закреплять правила поведения человека в природе.

Оснащение игры: картина (размер – на выбор воспитателя), на которой изображены лесные тропинки, по краям которых расположены таблички с правилами поведения в лесу.

Примерное содержание табличек: Берсги муравейник! Не разоряй гнезда птиц! Не сбивай грибы! Не рви цветы! Не лови насекомых! Не разжигай костры! и т.д.

Картинка-паучок на каждого игрока.

Участники игры: двое детей старшего дошкольного возраста.

Правила игры: ребенок должен определить, по какой тропинке он дойдет до паутины. Стараться первым прийти к паутине.

Ход игры:

Играющий, продвигаясь по тропинке со своим паучком, перед каждой табличкой должен объяснить правила поведения. Если ответ правильный – он чинится вперед, если нет, то ход переходит к другому.

Выигрывает тот, кто со своим паучком первым придет к паутине.

Башкирская национальная одежда

Цель игры: закрепить знания детей о башкирской национальной одежде; напомнить, что особенности костюма, одежды зависят от места жительства, деятельности и уклада жизни народа; вспомнить с детьми, почему так много украшений в женской одежде. Развивать интерес к национальной одежде.

Оснащение игры: башкирская национальная женская и мужская одежда: праздничная и повседневная; мужская для разного вида труда (охотника, бортника, пастуха и др.).

Правила игры: дети описывают одежду, называют, кто и когда этот костюм надевает.

Ход игры:

Воспитатель рассказывает о том, что каждый народ имел свою одежду. У всех народов была праздничная и повседневная одежда.

Сегодня мы рассмотрим одежду башкирского народа. Уточним, какая эта одежда: праздничная или повседневная, кто и когда ее надевал.

Рассматриваются: праздничная женская и мужская одежда: женская одежда для домашней работы; мужская охотничья одежда, одежда пчеловода, пастуха и т.д.

Варианты игры: можно рассматривать одежду других народов.

Похож – не похож

Цель игры: учить детей сравнивать национальные костюмы, находить в них сходство и различия; воспитывать интерес к национальным костюмам, развивать эстетические чувства.

Оснащение игры: национальные костюмы разных народов (или картинки с их изображением), фишки.

Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет

Правила игры: для сравнения брать два предмета, находить сходство и различия.

Ход игры:

Дети определяют, какого народа костюм, затем находят отличие и сходство. Выигрывает тот, кто больше набрал фишек.

1 вариант: русский и башкирский женские костюмы;

2 вариант: башкирский и татарский мужские костюмы;

3 вариант: женский и мужской башкирские костюмы.

Какого народа костюм?

Цель: закрепить знания детей о жителях Башкортостана, развивать интерес детей к людям разных национальностей, уважение к ним; вызвать желание больше узнать об их жизни, культуре.

Оснащение игры: куклы – они могут быть объемные и плоскостные; картинки с изображением национальных костюмов разных народов; национальная одежда разных народов.

Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет.

Правила и ход игры:

В соответствии с картинкой подобрать из набора нужный наряд, одеть куклу или ребенка. Дети вспоминают, какие народы живут в нашей республике. Рассматривают картинки и находят костюм, называют, какого это народа костюм. Кто правильно нашел и назвал, тот наряжается в данный костюм или наряжает куклу и играет с ней.

Оденем куклу Айсылу

Цель игры: учить правильно называть элементы башкирской национальной одежды. Расширять словарный запас детей.

Оснащение игры: кукла (может быть плоскостная), готовые изделия башкирской национальной одежды.

Участники игры: от одного и более детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Правила игры: правильно называть элементы башкирской национальной одежды.

Ход игры:

Перед детьми кукла и национальная одежда для куклы. Создается ситуация: кукла Айсылу собирается в гости и ей нужно нарядно одеться. Перед одеванием рассматривается каждый элемент одежды, уточняется название, цвет. Детям разрешается играть с этой куклой.

Наряды для кукол

Цель игры: закрепить знания детей о национальных костюмах разных народов. Развивать внимание, память, интерес к культуре разных народов.

Оснащение игры: картонные куклы, цветные и однотонные предметы одежды, обуви, головных уборов, украшений.

Участники игры: от двух и более детей старшего дошкольного возраста.

Правила и ход игры:

1. Одеть куклы в башкирскую (русскую, татарскую, марийскую, чувашскую и др.) национальную одежду.
2. Раскрасить предметы по образцу.
3. Рисование без образца.

Из какой республики гость?

Цель игры: закрепить знания детей о национальном костюме народов, проживающих в республике; воспитывать интерес и уважение к культуре других народов.

Оснащение игры: картинки или куклы в национальных костюмах.

Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет.

Правила игры: кукле подобрать соответствующий костюм.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что к нам приехали гости (куклы). Они хотят нам показать концерт. Но им надо переодеться в национальные костюмы. Надо найти гостю нужную одежду и помочь одеться. По сигналу воспитателя дети приступают к игре. Кто быстро и правильно одел куклу – является победителем. Игра заканчивается концертом. Гости поют национальные песни, исполняют танцы, стихи.

Чей предмет?

Цель игры: закреплять знания детей о предметах быта людей, проживающих в Башкортостане (башкир, русских, татар и др.), воспитывать интерес к культуре, быту разных народов.

Оснащение игры: картинки – люди в разных национальных костюмах, предметы быта, орудия труда, украшения разных народов.

Участники игры: от одного и более детей 6-9 лет.

Правила игры: подобрать к определенным национальностям предметы быта, орудия труда, украшения.

Ход игры:

Дети рассматривают картинки с изображением людей в разных национальных костюмах и картинки с изображением предметов быта (посуда, мебель, домашнее орудие труда, украшение и т. д.).

По указанию воспитателя дети подбирают соответствующие картинки. Кто быстро и правильно подобрал картинки – тот победитель.

Починим палас

Цель игры: продолжать знакомить детей с башкирским орнаментом. Учить детей дополнять башкирский орнамент недостающими элементами.

Участники игры: от двух и более детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Оснащение игры: паласы с пропущенными элементами, элементы башкирского узора.

Ход игры:

1 вариант. Для детей среднего дошкольного возраста воспитатель раздает образцы готовых паласов и паласы, нуждающиеся в починке (с пропущенными элементами узора, с недостающими элементами). Дети по образцу должны «починить» палас.

2 вариант. С детьми старшего дошкольного возраста «починка» паласа проводится после предварительного рассматривания нескольких видов паласов.

Кому какой музыкальный инструмент нужен?

Цель игры: познакомить детей с музыкальными инструментами народов, населяющих РБ, воспитывать уважение к людям разных национальностей, развивать интерес к культуре разных народов.

Оснащение игры: на большом круге в середине находится стрелка, сам круг разделен на секторы, где нарисованы музыкальные инструменты башкирского, русского, татарского и других народов.

Правила и ход игры:

Ребенок крутит стрелку. Ребенок должен назвать инструмент, на котором останавливается стрелка, и сказать, какого народа этот инструмент.

Узнай и назови музыкальный инструмент

Цель игры: учить детей по внешнему виду и по звучанию определять и различать музыкальные инструменты разных народов.

Развивать зрительную и слуховую память. Воспитывать интерес к культуре разных народов.

Оснащение игры: картинки с изображением музыкальных инструментов разных народов.

Участники игры: от одного и более детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Правила и ход игры:

1 вариант. Перед детьми разложены картинки с изображением музыкальных инструментов разных народов.

Задание: По заданию воспитателя ребенок отбирает музыкальные инструменты определенного народа.

2 вариант. По звучанию определить музыкальный инструмент.

Победителю в виде поощрения предлагается играть на любимых музыкальных инструментах.

Что лишнее?

Цель игры: закрепить знания детей о музыкальных инструментах разных народов, воспитывать наблюдательность, умение доказать правильность своего суждения.

Оснащение игры: карточки с несколькими окошечками, где изображены музыкальные инструменты разных народов, карточки для закрытия.

Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет.

Правила игры: закрыть лишнее окошечко.

Ход игры:

По заданию воспитателя дети закрывают окошечки.

Кому что нужно?

Цель игры: продолжать знакомить детей с жизнью башкирского народа, его национальной одеждой, жилищем, предметами быта. Способствовать расширению представлений детей о жизни башкирского народа. Воспитывать интерес, желание познать историю, культуру народов Башкортостана.

Оснащение игры: картинка с изображением мужчины-башкира и женщины-башкирки, мелкие карточки с изображением предметов быта.

Участники игры: от одного и более детей 6-9 лет.

Ход игры:

1 вариант. Мелкие карточки переменяются и раздают по ровну детям. Дети по очереди открывают по одной карточке, определяют, что нарисовано, как называется и кому (чему) этот предмет принадлежит. Выигрывает тот, кто правильно назвал и расположил мелкие карточки к большой.

2 вариант. Воспитатель по одному показывает мелкие карточки и спрашивает детей: «Кому это нужно: мужчине или женщине, почему?». Выигрывает тот, кто наберет большее количество карточек.

По такому варианту проводится игра с предметами быта, орудиями труда.

Пронсшествие в музее

Цель: закреплять знания детей о художниках Башкортостана и их произведениях. Развивать монологическую речь, зрительную память, воспитывать интерес к художественному творчеству

Оснащение игры: репродукции картин: А. Лутфуллина «Гри женщины»; А. Тюлькина «Ледоход». «Изба Салавата»; К. Девлеткильдеева «Девочка-башкирка в голубом»; М.В. Пестерова «Пастушок»; Ф. Камалова «Мальчик с кураем» и других художников России и Башкортостана.

Участники игры: от двух и более детей старшего дошкольного возраста.

Правила игры: по описанию находить нужную картинку.

Ход игры:

Выбирают смотрителя музея и сыщика. Ситуация: в музее пропали картины. Смотритель музея описывает пропавшую картину, а сыщик по описанию находит эту картину, называет автора и название картины. Если сыщик не справился с заданием, выбирается другой. Победителем объявляется тот сыщик, который нашел и правильно назвал больше картин.

Батыр и богатырь

Цель игры: закреплять знания и представления детей о сказочных батырах (богатырях), об их поступках, особенностях их одежды; воспитывать уважение к ним, вызывать желание быть похожими на них. Упражнять в составлении целого из частей.

Оснащение игры: картинки с изображением батыров (богатырей); эти же картинки, разрезанные на 4 и более частей – в соответствии с возрастом детей

Участники игры: от одного и более детей 4-7 лет

Правила и ход игры:

Воспитатель спрашивает у детей: «За какие поступки людей называют батырами (богатырями)?» Вспоминают батырские сказки («Урал-батыр», «Алишатыр-батыр», «Акъял-батыр», «Камыр-батыр», «Нилья Муромец и Соловей-разбойник», «Добрыня и Алеша Попович», «Про Добрыню Никитича и Змея Горыныча» и др.). Рассматривают одежду, находят сходство и отличия.

Затем воспитатель предлагает собрать картинку из отдельных частей.

Волшебный куб

Цель игры: учить детей узнавать по картинке башкирскую народную сказку, рассказать, о чем эта сказка; развивать память; воспитывать интерес к народным сказкам.

Участники игры: от одного и более детей 5-7 лет.

Оснащение игры: куб (10х10), на каждой стороне куба картинка из знакомых детям сказок.

Предварительная работа: чтение башкирских народных сказок, рассматривание картин:

1. «Урал-батыр».
2. «Клубок».
3. «Серая ворона».
4. «Сказка о курае».
5. «Лиса-сирота».
6. «Медведь и пчелы» и др.

Правила и ход игры:

Ребенок с закрытыми глазами крутит в руках кубик и говорит слова «Крутись, вертись, на бок ложись». Опускает кубик на стол, открывает глаза и называет сказку.

Ребенок старшего дошкольного возраста кратко пересказывает содержание угаданной сказки.

Башкирские загадки

Цель: продолжать учить детей соотносить речевую форму описания предметов с графической при отгадывании башкирских загадок.

Оснащение игры: карточки с загадками, пустые карточки, карточки с тремя и более картинками (количество и размеры карточек на выбор воспитателя).

Участники игры: от двух и более детей 5-7 лет

Правила игры: при неправильном ответе картинка остается у воспитателя и снова участвует в игре.

Ход игры:

Детям раздаются карточки с картинками и, по количеству картинок, пустые карточки. У воспитателя – карточки с загадками. Воспитатель по очереди их загадывает. Если у ребенка есть картинка с отгадкой, то он должен сказать, например: «Это про крапиву». Игра продолжается до тех пор, пока дети не закроют картинки на своих таблицах. Побеждает тот, кто первым закрыл все картинки.

Узнай и назови блюдо

Цель: учить детей по внешнему виду различать национальные блюда разных народов. Расширять словарный запас детей.

Оснащение игры: карточки с изображением различных национальных блюд.

Участники игры: от одного и более детей старшего дошкольного возраста.

Правила и ход игры:

Перед детьми раскладываются карточки. Одному или нескольким детям дается задание:

1 вариант. Найти блюда определенного народа.

2 вариант. Сгруппировать блюда по определенному признаку.

Узнай по описанию национальные блюда

Цель: учить детей по описанию и по названным продуктам узнавать национальные блюда разных народов; расширять знания о приготовлении блюд; воспитывать у детей интерес к национальным блюдам.

Оснащение игры: карточки с изображением готовых блюд и с изображением продуктов питания, фишки.

участники игры: от одного и более детей в возрасте от 5 до 10 лет.

Правила и ход игры:

1 вариант. По описанию ведущего ребенок поднимает имеющиеся карточки и за правильный ответ получает фишку. У кого фишек больше, тот и победитель.

2 вариант. Ведущий перечисляет продукты, дети поднимают свои карточки с изображением блюд, приготовленных из этих продуктов. Кто правильно назвал и больше набрал фишек, тот и победитель.

Автор-составитель
Расима Лутифарьяновна Агниева

Дидактические игры «Я познаю Башкортостан»
Учебно-практическое пособие
для воспитателей детских садов и учителей начальных классов

Редакторы:
Л.Ю. Королева
Э.И. Магасумова

Компьютерная верстка и макет:
Р.Р. Галляутдинова

Подписано к печати 27.06.05,
Бумага типографская. Формат 60х84 1/16.
Гарнитура Times New Roman.
Отпечатано на ризографе.
Усл. печ. л. 2,2. Уч.-изд. л. 2,3.
Тираж 500 экз. Заказ 067.
Цена договорная.

Издательство Башкирского института развития образования.
450005, Уфа, ул. Мингажева, 120.