

**Сборник
дидактического материала по
ознакомлению детей старшего
дошкольного с бытом и традициями
народов ханты и манси**



Подготовила учитель-логопед Ястребова Н.Н.

МБДОУ «ДСОВ «Лесная сказка»

СОДЕРЖАНИЕ

Дидактическая игра «Рассели семью в чуме»	3
Дидактическая игра «Теремок»	4
Настольно-печатная игра «Дорога к чуму»	6
Дидактическое упражнение «Очаг»	7
Дидактическая игра «Животные нашего края»	7
Дидактическая игра «Хорошо- плохо»	7
Дидактическая игра «Знатоки»	8
Дидактическое упражнение «Раздай игрушки»	9
Настольно-печатная игра «Детское лото»	10
Игра – лото «Национальная одежда и обувь»	10
Дидактическая игра «Что дает лес народам ханты»	12
Творческая игра «Северные олени»	12
Дидактическая игра «Закончи орнамент»	13
Дидактическая игра «Национальная одежда»	14
Дидактическая игра «Коллекция»	14
Дидактическая игра «Реставраторы»	15
Дидактическая игра «Нарядные кубики» вариант 1	15
Дидактическая игра «Нарядные кубики» вариант 2	16
Дидактическая игра «Расшифруй орнамент»	16
Игра – лото «Промыслы народов ханты и манси»	18
Настольно-печатная игра «Украшайка»	19
Подвижная игра «Ханты-рыболовы»	21
Подвижная игра «Северные олени»	23
Подвижная игра «Заячьи прыжки»	23
Дидактическая игра «Что лишнее»	24
Дидактическая игра «Заколдованные постройки»	25

Дидактическая игра «Рассели семью в чуме»

Цель: закреплять знания детей о расположении членов хантыйской семьи в чуме, воспитывать интерес к быту коренных народов - ханты и манси. Развивать познавательный интерес. Воспитывать уважительное отношение к традициям коренных народов.

Материал: рисунок чума, поделенный на сектора, определенного цвета, плоскостные фигурки членов семьи, кубик с гранями, раскрашенными в цвета секторов (Приложение 7)

Игровые правила: в игре участвует до 6 человек. Ребенок бросает кубик. Какой цвет сектора выпадет на кубике, туда и помещается соответствующая фигурка члена хантыйской семьи и комментируется выбор.

Игровые действия: дети по очереди бросают кубик и определяют по цвету сектор в чуме, в который необходимо поместить соответствующую фигуру.

Справочный материал

«В центре располагался очаг, огороженный с трех сторон бревнами и



досками и камнями. По обе стороны от него располагались спальные места. Спальными местами служили доски, положенные на землю и покрытые оленьими шкурами. Ближе к выходу с левой стороны размещались женщины, здесь же хранились их вещи, дрова, посуда. Справа от двери — место для детей или ближайших родственников. Дальние от выхода места занимали дети и мужчины. Пространство за очагом, что напротив входа, — считалось священным.





Дидактическая игра «Теремок»

Цель. Развивать логическое мышление, слуховое внимание, умение группировать животных (травоядные, хищники).

Правила: Поселить жильцов в теремок можно только тогда, когда правильно отгадаешь загадку, но нужно быть внимательным не поселять в одном теремке травоядное и хищное животное. Выигрывает тот, кто не ошибется и больше всех поселит жильцов. Когда все окна будут в теремке открыты, надо назвать поселившихся в нем животных одним словом - травоядные эти животные или хищники.

Игровые действия. Взрослый говорит: «Стоит в лесной чаще теремок. Он не низок, не высок. Кто загадку отгадает, и животное узнает, сможет поселить жильцов в этот славный теремок». Далее проговариваются правила игры и загадываются загадки (взрослый сознательно совершает ошибку: к травоядным животным селит хищника или наоборот, дети должны увидеть ошибку). Загадки: «Не мышь, не птица в лесу резвится, на деревьях живет, и орешки грызет» (белка). «В одежде богатой, да сам слеповатый, живет без оконца, не видывал солнца» (крот). «Кто в лесу тоннели роет, из ветвей плотины строит, зубы - точно топоры. Это трудятся... (бобры)». «Это что за зверь лесной встал, как столбик, под сосной? И стоит среди травы - уши больше головы» (заяц). «Какой зверь опасный ходит в шубе красной, снег разгребает, мышек хватает?» (лиса). «Трав копытами касаясь, ходит по лесу красавец, ходит смело и легко, рога раскинув широко» (лось). «Летом ходит без дороги возле сосен и берез, а зимою спит в берлоге, от мороза прячет нос» (медведь). «Кто осенью холодной ходит хмурый и голодный?» (волк). Отгадав загадку, дети селят животное в теремок, таким путем расселяются все животные. В конце игры спросить: «Почему не могут вместе жить

травоядные и хищные животные? Что было бы, если бы в теремок заселились волк, лиса или медведь? Как можно назвать одним словом животных, живущих рядом? (соседи). Послушайте стихотворение:

Мы все снимаем угол свой у матушки-природы.

И крыша нам над головой - лишь купол небосвода.

А весь большой и старый дом битком набит жильцами,

И уживаться надо в нем, хоть мы «с усами сами».

Народу разного полно – кто мельче, кто крупнее,

Кто выбирает в речке дно, кто воду побыстрее.

Кто любит раньше всех вставать, а кто поздней ложиться.

Годиться нам в соседи тот, кто больше пользы принесет,

С кем есть, чем поживиться, иль от беды укрыться.

Иной сосед опасен, но в целом – Мир прекрасен!

Настольно - печатная игра «Дорога к чуму»

Цель игры Первым дойти до ФИНИША – чума.

Правила игры

В игре могут принять участие от 2 до 4 человек.

Подготовка к игре

Карточки «Вопрос?» выложите колодой лицевой стороной вниз. Выберите себе фишку и поставьте её на СТАРТ. Очередность ходов определяется жребием.

Ход игры

Бросайте кубик по очереди и двигайтесь вперёд на столько кружков, сколько очков выпало на кубике. Если в конце хода ваша фишка встала на кружок:

красный - возьмите из колоды верхнюю карточку, и ответьте на вопрос.

Если вы, верно, ответили на вопрос карточки, то бросаете кубик снова. Если затрудняетесь ответить на вопрос карточки, то пропускаете ход.

Использованную карточку верните вниз колоды;

с рыбкой - пропустите один ход;

желтый - передвиньте свою фишку назад по направлению жёлтой стрелки.

Окончание игры и определение победителя

Побеждает игрок, который первым дойдёт до ФИНИША. Стальные игроки могут продолжить игру за второе и третье место.



Дидактическое упражнение «Очаг»

Цель. Расширять представления детей ведения домашнего хозяйства; воспитывать инициативность, самостоятельность, умение распределять игровые роли, действовать сообща.

Материал. Для игры использовался природный материал: палочки, веточки, шишки, песок.

Правила игры. Каждая девочка изготавливает и устанавливает рога́тки для своего костра-очага, перекладину из веточек. «Котел» или «чайник» делают из сосновых шишек, дужку для котла - из тонкой веточки рябины, березы или багульника. Девочки «варят» в «котле» «мясо» или «чай». При приезде «гостей», они изображают такие действия: накрывают на стол, достают из котла мясо, рыбу и т.д. Разворачивают сюжет игры, отображая в нем хозяйственную деятельность взрослых.

Дидактическая игра домино «Животные нашего края»

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о животных нашего края: олень, лиса, волк, медведь, заяц, лось, рысь, отмечать их особенности; продолжать воспитывать умение вместе играть, подчиняться правилам игры.

Игровые правила. Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: олень к оленю, лиса к лисе...

Игровые действия. Поиск нужных картинок, соблюдения их очерёдности.

Ход игры. Карточек 28 штук. Кто положит последнюю карточку, тот выигрывает. При повторении игры карточки перемешивают

Дидактическая игра «Хорошо - плохо»

(для детей 7-го года жизни)

Цель. Развивать внимание, память, логическое мышление, речь, способность устанавливать простые связи между явлениями природы и действиями людей.

Игровые правила. Назвать положительные и отрицательные стороны одного и того же явления.

Ход игры: Ведущий показывает картинку с изображением какого-либо явления природы, например, дождь. Дети рассказывают о том, что происходит во время дождя, какую пользу приносит дождь живой природе (питает растения влагой, смывает пыль с листьев растений, образуются лужи на земле, из которых могут напиться животные и т.д.); какое неудобство создает людям дождь (образуется грязь на дорогах, люди вынуждены надевать плащи и сапоги, иногда от длительных дождей выходят реки из берегов и происходит затопление населенных пунктов и т.д.). За хороший ответ выдается фишка. В конце обязательно сделать вывод: «В природе нет ничего плохого. Все, что дает природа нужно для жизни на Земле. Нельзя нарушать законы природы. Все в природе взаимосвязано». Подсчитать фишки у детей и выявить победителей.

Дидактическая игра «Знатоки»

(для детей 7-го года жизни)

Цель. Обобщить знания детей о жизни народов ханты и манси, воспитывать умение работать в коллективе, согласованности при выборе ответа, развивать внимание, умственную деятельность, умение сосредоточиваться на выполнении задания.

Игровые правила. На размышление отводится 1 минута (по песочным часам), началом и концом к размышлению служит сигнал – на металлофоне, за правильные ответы команда получает очки, за выигрыш - призы.

Ход игры: конверты с заданиями выложены по кругу на середине стола, в центре - круг со стрелкой. За столом команда знатоков, в роли ведущего выступает взрослый. На размышление отводится 1 минута (по песочным часам). Сигнал к началу размышления детей дается на металлофоне.

Вопросы - задания для команд - знатоков:

1. Что находится в центре чума? (Очаг)
3. Назовите предметы из бересты, используемые в хозяйстве (короба для сбора ягод, посуда)
4. Как называется мужская одежда, сшитая из оленьего меха? (малица)
5. Жилище ханты и манси (чум, землянка, полуземлянка, бревенчатый дом)
7. Из чего ханты в древности делали муку? (из рыбы)
8. Как называется печь у хантов? (чувал)
9. Для чего берут на рыбалку фигуру рыбы, вырезанную из бересты? (на удачу)
10. Деревья, считающиеся священными (кедр, береза, лиственница).

Вопросы можно дополнить, можно заменить другими. В перерывах между игрой знатоков проводится подвижная игра.

В конце игры ведущий подводит итог, награждает победителей призами.

Упражнение "Раздай игрушки"

(для детей 6-го года жизни)

Цель: продолжать развивать у детей умение играть не ссорясь, помогать друг другу и вместе радоваться успехам. Воспитывать дружелюбие и положительное отношение к сверстникам.

Ход: Упражнение выполняется, сидя за столами, индивидуально.

- Ребята, а вы делитесь конфетами, игрушками?
- Посмотрите, на этих карточках ребята никак не могут разделить между собой игрушки. Нужно им помочь. Догадайтесь, как нужно правильно раздать игрушки. Мальчики будут помогать мальчиками, а девочки - девочкам. Вам нужно маркером провести линию от хозяина к его игрушке. Посмотрите внимательно.
- Вадим, кому ты отдашь первый кораблик?
- Всем понятно?

На карточках изображены мальчики и кораблики, девочки и куклы.

Каждая игрушка сочетается по цвету и рисунку на одежде со своим хозяином (Рис. 3, 4).

Рис. 3



Рис. 4



Настольно-печатная игра «Детское лото»

(для детей от 5 до 7 лет)

Цель: закрепить и уточнить знания детей о национальной одежде ханты и манси развивать внимание, память, речь.

Материал: для игры понадобятся карточки с изображением одежды ханты и манси (Приложение 8)

Ход игры: в лото могут играть от 1 до 4 человек. Положите перед детьми большие карточки. Стопка с маленькими карточками находится у ведущего обратной стороной вверх. Ведущий достает из колоды по одной карточке, называет ее вслух (или просит назвать ее детей), а дети выбирают, кому принадлежит картинка. Выигрывает тот, кто первым закроет все поле на своих больших картах маленькими.

Игра - лото «Национальная одежда и обувь»

(для детей 7-го года жизни)

Цель. Учить детей самостоятельно выделять характерные признаки национальной одежды и обуви коренных жителей нашего края; закрепить их названия; развивать связную речь, внимание, образное мышление. Воспитывать стремление совместно содействовать для достижения общей цели.

Игровые правила. Нельзя показывать свою картинку до тех пор, пока другие не узнают, что на ней изображено. При описании предмета отметить, как он выглядит, для чего нужен, кто его носит и т.д., после того, как отгадают, спросить: «Кому нужна эта картинка?» Отгадывают вместе те дети, у кого большие карты. А взять картинку может тот, у кого на большой карте есть такая же картинка и кто быстрее остальных ее попросит. Выигрывает тот, кто быстрее всех закроет свои картинки (картинки кладут изображением вниз).

Действия. Предметное лото состоит из больших карт и предметных картинок. На картинках изображены предметы национальной одежды и обуви народов ханты и манси. Те же предметы должны быть изображены и на больших картах (на 1 карте - 4 предмета). Количество карт может быть от 3 до 5. Дети делятся на 2 группы: одной группе раздаются большие карты, Другой - предметные картинки. Одну предметную картинку взрослый берет себе. Объяснить правила: «Получив картинку, вы не должны ее показывать никому, сами же внимательно рассмотрите ее и опишите остальным игрокам (как выглядит эта вещь, для чего предназначена). Отгадывают все дети, у

которых большие карты. После того, как игроки отгадают картинку, надо предложить ее: «Кому нужна эта картинка?» Дети внимательно просматривают свои карты и если обнаружат такую же картинку на своей карте, то должны попросить. Кто быстрее попросит, тот и получает картинку, которой закрывают свою. Картинки кладут изображением вниз. Выигрывает тот, кто быстрее всех закроет свои картинки». На этом объяснение заканчивается и начинается игра. Так постепенно разыгрываются все картинки. После того, как все карты закроются, можно повторить игру сначала. Только дети меняются местами,

Итог. У ханты удобная красивая теплая одежда и обувь, в которых и зимой не холодно и летом не жарко. Одежда бывает зимняя и летняя, женская, мужская и детская, которая отличается украшениями, пошивом и т.д., но у всех она удобна. К одежде эти люди относились очень трепетно, одежда имела для них важное значение... есть даже такая поговорка: «У кого хорошая одежда, тот счастливый человек».

Дидактическая игра «Что дает лес народам ханты?»

Цель. Развивать наблюдательность, мышление, сообразительность; воспитывать основы положительного отношения к природе.

Игровые правила. Выбрать картинки по теме.

Действия. Каждый ребенок выбирает те картинки, которые он считает нужными, объясняет свой выбор и рассказывает, из чего сделаны эти предметы, что было бы, если бы ...

Итог. Пословица «Кто лес любит, тот его не губит». Народы ханты брали у природы лишь столько, сколько было нужно, чтобы прокормить свою семью. У них было много запретов: в костер бросали только сухие ветки, из живого дерева изготавливали только живые предметы - лодки, нарты и т.д. Деревья без надобности запрещалось рубить (ханты верили, что духи могут наказать).

Творческая игра «Северные олени»

Создание игры. При составлении игры «Северные олени» были использованы картина «Дети Севера», рассказы Савицкого «Олени» и Некрасова «Олешки». Некоторые дети вспомнили мультфильмы, телевизионные передачи, в которых рассказывается об оленях; сказу Г.Х. Андерсена «Снежная королева». На занятиях лепили животных. Все это способствовало созданию интереса к игре об оленях, накоплению знаний об этих животных.

Перед созданием игры уточнили, кто является врагом оленей (дети называли белых медведей и полярных волков). Оля предложила так изображать оленей: поднимать вверх руки, растопырив пальцы - это будут рога, и передвигаться длинными прыжками.

После коллективного обсуждения решили, что олени будут жить около юрт (кустов), а на другой стороне площадки поселятся белые медведи. Уточнили сигналы и их значение. На сигнал «Белые медведи» (или удар в бубен) два медведя спрыгнут с льдин-кочек и начнут догонять оленей, а олени будут убегать, и прятаться: каждый около юрты.

Время проведения - зима.

Основные движения - бег широким шагом, прыжки, ориентировка в пространстве.

С помощью считалки выбираются два медведя, все остальные дети - олени. Олени живут около юрт (кустов), а медведи - на противоположной стороне. По сигналу (удар в бубен) олени, подняв руки вверх, передвигаются по площадке. На сигнал «Белые медведи» дети - медведи спрыгивают с кочек и догоняют оленей, которые убегают к своим юртам.

Правила игры:

1. По сигналу (удар в бубен) олени передвигаются по площадке только длинными прыжками.
2. Олень, до спины которого дотронулся медведь, считается пойманным.

Дидактическая игра «Закончи орнамент»

Цель: Закреплять знание мансийских орнаментов. Учить выделять характерные признаки орнамента и их отличия от других. Упражнять в составлении, подборе и рисовании линейного орнамента, их основных элементов (треугольников, квадратов, прямоугольников, крестообразных узоров), и располагать по мере усложнения. Развивать зрительное внимание, память. Воспитывать чувство прекрасного.

Материал: Карточки с изображением готового орнамента, фрагмента и разрезанного на части; карандаш или фломастер; набор нарезанных элементов орнамента из бумаги.

Содержание:

1 вариант: Педагог раздает карточки с изображением целого орнамента, задача детей внимательно рассмотреть, запомнить и назвать его. Затем на второй карточке дети выкладывают начатый орнамент из готовых бумажных форм.

2 вариант: Дети после того, как рассмотрели готовый орнамент, на карточку №3 по клеткам дорисовывают элементы орнамента.

3 вариант: Опираясь на показанный педагогом орнамент, дети складывают такой же из разрезанных частей орнамента.

Дидактическая игра «Национальная одежда»

Цель: Закреплять знаний детей о национальной одежде ханты и манси, называть из чего сделана, чем украшена, когда, кто и где носили. Формировать у детей стремление сохранять традиции мастеров-умельцев.

Материал: Иллюстрации, фотографий с изображением одежды народов ханты и манси, ее аксессуары.

Содержание:

1 вариант: Педагог показывает иллюстрации, дети называют, какая одежда изображена, кому принадлежит, чем украшена, как называется орнамент и т.д.

2 вариант: После просмотра иллюстраций педагог предлагает поиграть в «Аукцион» - одежду (изображение на иллюстрации) приобретет тот, кто больше расскажет о ней.

3 вариант: Организуется выставка. Задача мальчиков организовать «Выставку»

мужской одежды, а девочек - женской и прилагающие к ней аксессуары.

Дидактическая игра «Коллекция»

Цель: Закреплять знания детей о предметах быта, быте народов ханты и манси и их национальных традициях. Изделия быта, быта или открытки-фотографии с их изображением. Карточки - символы с изображением: предметов быта - нарисован «домик», охота - «лиса», рыбалка - «рыба», праздники - «бубен», рукоделие - «иголка», игрушки - «кукла».

Содержание:

1 вариант: Педагог раздает детям карточки-символы, По которым дети определяют кто, что будет коллекционировать. Затем педагог показывает предметы, а дети, если правильно его назовут и расскажут о нем - получают этот предмет в свою коллекцию.

2 вариант: У детей большие карты с изображением символа, а маленькие карточки (фото или открытки с изображением предмета) лежат в центре стола изображением вниз. Предлагается взять по одной карточке. Если изображен предмет из его коллекций - оставляет себе, если нет - кладет карточку обратно и картинки перемешиваются. Побеждает тот, кто первым соберет коллекцию. Большие карточки (коллекции) могут состоять из 4, 6 предметов.

Дидактическая игра «Реставраторы»

Цель: Закрепить знания детей в рисовании орнаментов. Развивать у детей наблюдательность. Упражнять в рисовании графическими материалами

Материал: Силуэты одежды, предметов быта, аксессуаров на которых не до конца изображен орнамент. Карандаши или фломастеры.

Содержание:

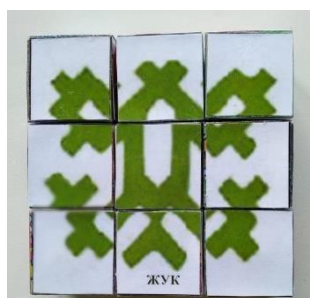
Дети выбирают понравившийся силуэт дорисовывают орнамент и называют его.

Дидактическая игра «Нарядные кубики № 1»

Цель: Формировать у детей умение находить элементы орнамента, правильно подбирать и соединять разрезные части в целое. Закреплять названия орнамента. Воспитывать любовь к народным промыслам.

Материал: набор кубиков от 6 до 9 штук. На гранях кубиков наклеены разрезанные части от целого орнамента, и карточки с изображением.

Содержание: Ребенок, опираясь на карточку должен самостоятельно сложить из кубиков точно такой же орнамент, после назвать его.



Дидактическая игра «Нарядные кубики № 2»

Цель: Закреплять знания детей о декоративно-прикладном искусстве народов Севера. Формировать у детей умение находить и правильно

подбирать разрезные части в целое. Воспитывать любовь к народным промыслам.

Материал: набор кубиков от 6 до 9 штук. На гранях кубиков наклеены разрезанные части от целого изображения декоративного ремесла (изделие из бересты, кукла Акань, нагрудное украшение и т.п.) и карточки с этими изображениями.

Содержание: Ребенок, опираясь на карточку должен самостоятельно сложить из кубиков точно такое же, после назвать его.

Дидактическая игра «Расшифруй орнамент»

Цель: расширять знания детей о типах мансийских орнаментов (линейный, розетка). Закреплять названия орнамента. Развивать воображение, находя общие черты окружающей действительности с орнаментами.

Материал: Иллюстрации с изображением окружающего мира: природа, животные. Карточки, разделенные на две части, на одной изображен орнамент, а другая пустая.

Содержание: Детям предлагается из большого количества иллюстраций найти ту, которая зашифрована в орнаменте, назвать и разместить в пустой клеточке.

Дидактическая игра «Домино» по лексической теме: «Животные нашего края»

Цель: закреплять знания детей о животных нашего края: олень, лиса, волк, медведь, заяц, лось, рысь, отмечать их особенности; продолжать воспитывать умение вместе играть, подчиняться правилам игры.

Игровые правила. Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: олень к оленю, лиса к лисе...

Игровые действия. Поиск нужных картинок, соблюдения их очередности.

Ход игры. Карточек 28 штук. Кто положит последнюю карточку, тот выигрывает. При повторении игры карточки перемешивают.

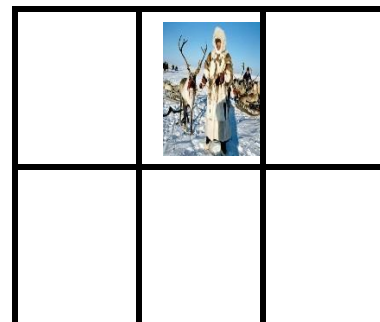
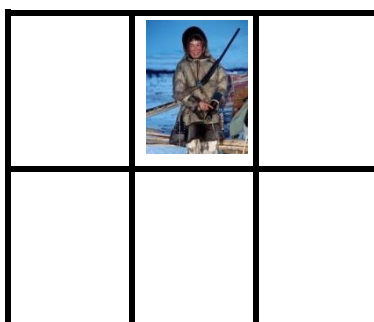
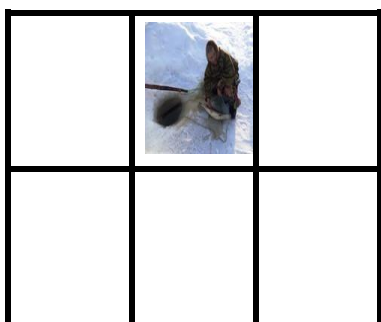


Настольно-печатная игра «Лото - промыслы народов ханты и манси»
(для детей от 5 до 7 лет)

Цель: закрепить и уточнить знания детей о промыслах коренных народов ханты и манси. Развивать внимание, память, речь.

Материал: для игры понадобятся карточки с изображением орудий труда, необходимых для промыслов

Ход игры: в лото могут играть от 1 до 5 человек. Положите перед детьми большие карточки. Стопка с маленькими карточками находится у ведущего обратной стороной вверх. Ведущий достает из колоды по одной карточке, называет ее вслух (или просит назвать ее детей), а дети выбирают, кому принадлежит картинка. Выигрывает тот, кто первым закроет все поле на своих больших картах маленькими.





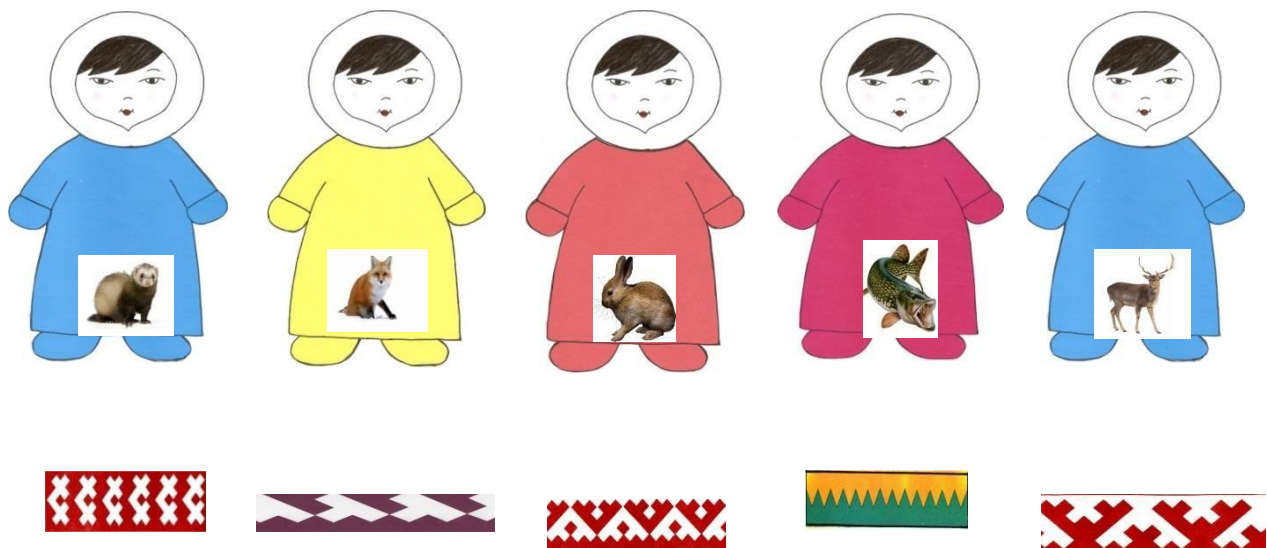
Настольно - печатная игра «Украшай-ка»

(для детей 5 до 7 лет»)

Цель: формировать у детей умение находить элементы орнамента, по условному обозначению. Закреплять названия орнамента. Воспитывать любовь к народному мастерству коренных народов.

Материал: 5 силуэтов хантыйской женщины с условным обозначением на груди в виде животного и карточки с орнаментами.

Содержание: Ребенок, опираясь на условное обозначение должен самостоятельно найти правильный орнамент к платью хантыйской женщины. Заяц - заячьи ушки, соболь - соболиный след, щука- щучьи зубы, олень- оленьи рога, лиса- лапы лисы.



Настольно - печатная игра «Лабиринты»

Цель: развивать внимательность, логическое мышление, умение ориентироваться на листе бумаги.

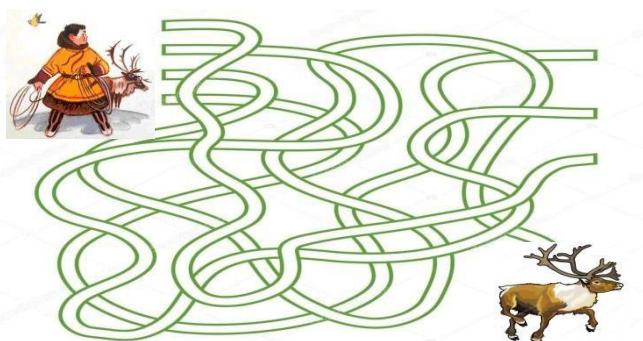
Ход игры:

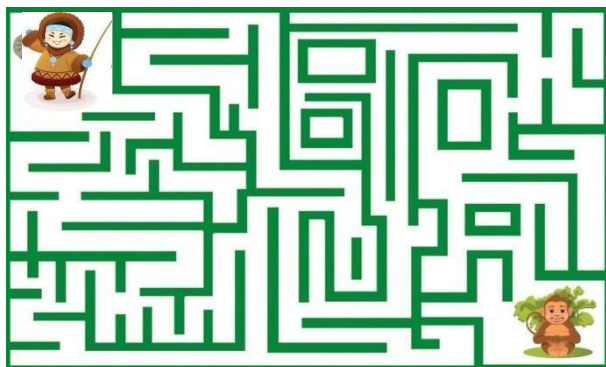
Лабиринт №1. Помоги Ханту и проведи его по лабиринту, а то он заблудился и не может найти свой чум.

Лабиринт №2. Помоги Ханту и выбери правильную дорогу из 4, чтобы поймать оленя.

Лабиринт №3. Помоги рыболову поймать рыбку.

Правила игры: играть можно не большими фигурками, вести пальчиком или карандашом





Подвижная игра «Кошки - рыболовы»

(Чтение рассказа «Как кошки ловят рыбу» С. Аксакова)

«Хотя я и знал, что кошки едят рыбу, но никогда не слышал и не видел, как они производят эту охоту. Однажды в мае сидел я очень тихо на берегу небольшого проточного пруда, где брали окуни и лини. Около противоположного берега, уже обросшего травой, била икра плотва и для того выбрасывалась в траву у самого берега. Вдруг я вижу, что большая пестрая кошка осторожно подкрадывается, ползет и прячется, растянувшись в самой береговой траве: так всегда поступают кошки, выжидая свою добычу. Я стал смотреть пристально. Плотва продолжала метать икру и выкидываться на траву — кошка бросилась, схватила одну плотвичку и унесла ее во рту. Я указал на эту проделку садовнику, который недалеко от меня копался в своих грядках; он нисколько не удивился, а напротив, рассказал мне, что рано по утрам, когда еще нет народу, всякий день выходят на этот промысел кошек шесть и более, располагаются по удобным местам вдоль берега и ловят рыбу».

Создание игры:

После чтения рассказа С. Аксакова «Как кошки ловят рыбу» педагог объясняет непонятные детям выражения: «брали окуня», «била икру», уточняет, что окуни, лини, плотва - названия рыб.

Задаёт по содержанию рассказа вопросы:

1. Как кошки ловят рыбу?

2. Каковы их действия?

Перед повторным чтением воспитатель советует обратить внимание на повадки рыбы и кошки. После чтения разбираются характерные движения рыбы и кошки, дети показывают их. Отбираются наиболее удачные. Педагог предлагает придумать игру по этому рассказу. Но сначала надо выбрать место для игры.

Вопросы воспитателя («Где интереснее играть в эту игру?», «Чем можно заменить пруд?») подводят детей к ответу: «Можно использовать плескательный бассейн, а кошки будут прятаться за кустами».

С помощью вопросов устанавливаются основные сигналы игры:

1. На какой сигнал рыбы будут спокойно плавать в пруду? («На пруду спокойно»).
2. На какой сигнал рыбы будут выпрыгивать на берег («метать икру»), а кошки охотиться за ними? (Удар в бубен).
3. По какому сигналу кошка прекратит охоту, а рыбы не будут выпрыгивать на берег? (Два удара в бубен).

Описание игры.

Место проведения - плескательный бассейн.

Время проведения - лето.

Основные движения - бег, прыжки.

Выбираются две - три кошки, остальные подпрыгивают вверх, выпрямляя корпус туловища.

Кошки прячутся за кустами, выслеживая добычу. Как только рыбы начинают выпрыгивать на берег («метать икру»), кошки ловят их. До кого дотронется кошка, тот остается на месте. После подсчета пойманных рыб игра возобновляется; все вновь включаются в нее.

Правила игры.

1. Рыбы начинают плавать только по сигналу «На пруду спокойно».
2. Рыбы выпрыгивают на берег после удара в бубен.
3. По сигналу (удар в бубен) кошки стараются поймать рыб (дотронуться до них).

4. После двух ударов в бубен кошки прекращают охоту.

Подвижная игра «Северные олени и пастухи»

(для детей 6-го года жизни)

Цель: способствовать развитию координации движений, глазомера, ловкости.

Материал: Шапочки – рожки, картонное кольцо или верёвка с петлёй – маут.

Правила: Набрасывать маут только на рога – бегать легко, увёртываясь от маута.

Подвижная игра «Заячьи прыжки»

(для детей 6-го года жизни)

Цель: Способствовать развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.

Игра проводится в любое время года: летом - на песке, зимой – на мягком снегу. Дистанция для прыжков произвольная и определяется перед каждым прыжками по договоренности между участвующими.

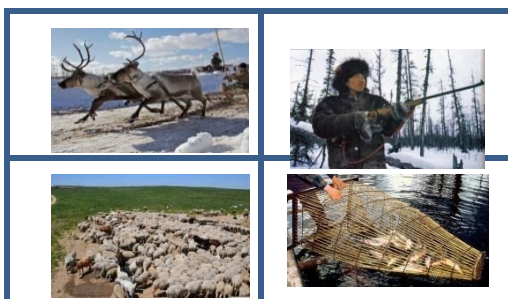
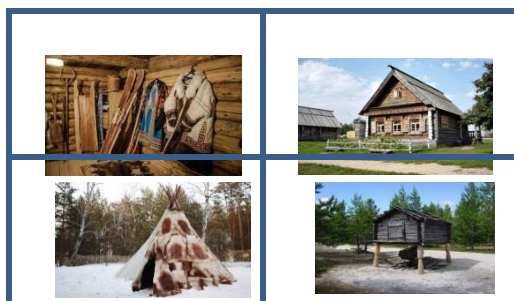
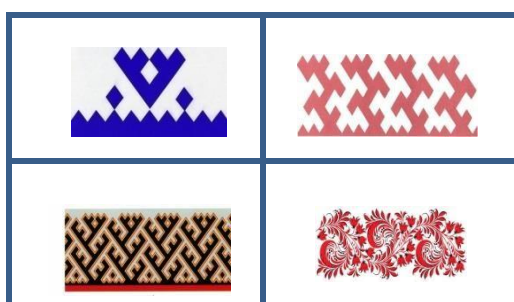
Перед игрой определяют дистанцию, в начале которой проводится стартовая линия, а в конце – линия финиша или кладется любой предмет, до которого надо допрыгать. Все участники становятся у стартовой линии, принимая исходное положение – стоя ноги врозь. По команде старшего все участники начинают выполнять «заячьи прыжки», стараясь как можно быстрее и без ошибок преодолеть всю дистанцию. Кто сделает это первым, тот становится победителем.

Сами же «заячьи прыжки» выполняются так: от линии старта игрок отталкивается двумя ногами и приземляется на одну любую ногу, затем, оттолкнувшись ею, приземляется опять на две ноги. Если участник нарушает чередование положения ног во время исполнения «заячьих прыжков», то он выбывает из игры.

Дидактическая игра «Что лишнее»

Цель: развивать умение обобщать и вычленять предметы отличные от других по определенным признакам, свойствам, качествам; умение сравнивать, анализировать и делать простейшие выводы.

Ход игры Детям предлагается рассмотреть предметы на одной карточке и сравнить эти предметы между собой. Затем найти тот предмет, который не подходит ко всем остальным предметам и отличается от них чем-либо. Объяснить свой выбор, назвав отличия.



Дидактическая игра «Заколдованные постройки»

(для детей 6-го года жизни)

Цель: Закреплять знаний детей о постройках, расположенных на стойбище, развивать память.

Материалы: карточки с контурными изображениями построек коренных народов ханты и манси; карточки с изображением этих же построек

Правила игры: в игре участвуют от двух до четырёх детей. Детям необходимо по силуэту определить постройку, изображённую на карточке

Инструкция:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть карточки с контурами построек коренных народов ханты и манси, затем карточки с изображением этих же сооружений, и сопоставить контуры с постройками.

