

Картотека дидактических игр по русской народной культуре.

Старший возраст

«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.

«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.

«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».

«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.

«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.

«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 «Украсть 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.

«Что сначала - что потом»

Цель - учить сравнивать предметы разных видов, вычленяя 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.

«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.

«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.

«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 хлопнуть в ладоши, когда услышат названия продуктов питания.

«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.

«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.