

## **Картотека «Дидактические игры по народной культуре»**

(старший дошкольный возраст)

### **Дидактическая игра «Народные промыслы».**

Игра проводится по подгруппам 5-6 человек с детьми 5-7 лет.

**Цель игры:** продолжить знакомство с разными видами народного декоративно-прикладного искусства, обогащать зрительные впечатления, память, мышление и речь, формировать интерес и эстетический вкус у дошкольников.

**Игровые правила:** выигрывает тот, кто быстро и правильно найдет лишнее изделие, т.е. непохожее на другие, и сможет объяснить свой выбор.

**Материал:** игрушки, предметы с росписью народных мастеров. Также для игры можно использовать работы детей по декоративному рисованию и аппликации.

#### **Ход игры:**

Перед началом игры заменяется старинный предмет на современный. Например, лапти на сандалии. Расписная ложка на металлическую (пластмассовую) столовую. Очелье (старорусская повязка на лоб) заменяется на современный ободок для волос. Дети должны угадать, какой предмет заменили и назвать, что вместо этого предмета должно быть. Для этого варианта игры детей предварительно знакомят с названиями, назначением и использованием старинных предметов.

#### **Д/и «Ярмарка»**

##### **Дидактические задачи:**

учить устно, описывать выбранный предмет, развивать сосредоточенность, речь – описание, закрепить знания детей о народных промыслах, их признаках.

**Материал:** различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

**Игровые правила:** точно описать предмет, который игрок хочет «купить».

**Ход игры:** предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие – «покупатели». Они выбирают предмет покупки и точно описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?» Когда «продавец» определит, что это за предмет, продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатель» меняются ролями.

#### **Д/И «Найди вещь»**

**Цель.** Совершенствовать умение описывать разные предметы.

**Игровое задание.** Совместно описать предмет.

**Правила игры.** Описать предмет как можно точнее.

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

## **Д/И «Выставка старинных вещей»**

**Цель.** Совершенствовать представления детей о способах классификации предметов по типовым признакам. Учитывать 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.

## **Д/И «Составь узор»**

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

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

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

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

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

## **Д/И «Русский сувенир»**

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

**Игровое задание:** изготовить русский сувенир для гостей.

**Правила игры:** создать сувенир по мотивам одной из росписей.

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

**Дополнительный материал:** гуашь, кисточки, ножницы, бумага.

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

## **Д/И «Что сначала - что потом»**

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

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

**Игровое задание:** подобрать пару.

**Правила игры:** подбирать пару по определенному признаку.

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

**Игра:** предложить детям рассмотреть картинки и разложить по парам.

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

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

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

Дети должны объяснить свой выбор.

### **Д/И «Четвёртый лишний»**

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

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

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

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

### **Д/И «Обед для матрешек»**

**Цель.** Развивать слуховое внимание.

**Игровое задание.** Накормить матрешек.

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

**Материал.** Матрешки.

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

### **Д/И «Что изменилось?»**

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

**Игровое задание.** Угадать, что изменилось.

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

**Материал.** Тематические подборки игрушек, предметов.

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