

## **Дидактическая игра «Народы России» (кубики).**

Цель игры: развивать любознательность, желание узнавать об особенностях культуры народов, живущих на территории России.

Игра предназначена для ребят. Может быть использована при организации непосредственно –образовательной деятельности, индивидуальной работы с детьми, самостоятельной и совместной деятельности детей и педагога.

Дидактический материал: шесть кубиков, на гранях которых размещены картинки, отображающие бытовые, культурные, природные особенности народов шести национальностей, входящих в состав России:

- национальные костюмы;
- жильё;
- национальные флаги;
- национальные блюда;
- место проживания;
- достопримечательности.

Предварительная работа: дети рассматривают альбом «Народы России» - знакомятся с национальными костюмами, особенностями проживания, природным и растительным миром, культурными традициями народов разных национальностей.

Ход игры.

Вариант 1.

Цель: пополнять знания детей, словарный запас; развивать наглядно-действенное мышление. Упражнять в умении составлять рассказ по опорным картинкам.

Игровые действия: ведущий (воспитатель, ребенок), вращая первый кубик, выбирает национальность. Игроки, вращая следующие кубики, подбирают те грани, картинки на которых отображают национальные особенности выбранного народа (костюм, жилье, национальное блюдо и т.д.). Составляют рассказ по принципу мнемотаблицы, с опорой на картинки.

Вариант 2.

Цель: закреплять знания детей, развивать внимание, память, наглядно-действенное мышление; активизировать словарный запас; повышать двигательную активность.

Игровые действия: ведущий (воспитатель) располагает картинки на кубиках в один ряд, в соответствии с выбранной национальностью и связанными с ней картинками, отображающими характерные особенности этого народа, допуская первоначально одну ошибку. Игрок внимательно просматривает ряд, пытаясь найти ошибку. А найдя ее, объясняет свой выбор. Дети, участвующие в игре, внимательно следят за ее ходом и высказывают свое мнение к решению игрока. Количество ошибок по мере овладения детьми знаниями – увеличивается. А также по мере овладения знаниями роль ведущего – ребенок.

### Вариант 3

Цель: активизировать знания детей, словарный запас, развивать логическое мышление, речь детей; повышать двигательную активность, развивать физические качества; умения действовать в команде.

Игровые действия: роль ведущего выполняет воспитатель, составляя рассказ, называет несколько критериев, характерных для той или иной национальности, а игроки (дети) называют национальность. По мере овладения знания, словарным запасом, роль ведущего исполняют дети.

