

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №24»

***ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР
С РЕГИОНАЛЬНЫМ
СОДЕРЖАНИЕМ В ДОО***

Составители:
Балакаева Екатерина Николаевна

г. Элиста
2012 г.

ИГРЫ С НРК ДЛЯ ДЕТЕЙ 1.5-3 ЛЕТ

«Познакомимся с Алтаной» (1,5 – 3 г.)

Цель:

познакомить детей с куклой в национальном костюме, вызвать интерес к ней, желание играть. Дать образец несложных игровых действий с куклой, стимулировать сопровождение их речью.

Материал:

кукла Алтана, магнитофон, запись песни «Где же наши ручки?» («Альд мана һар?»)

НРК:

кукла в национальной одежде, введение слов на калмыцком языке по теме «Части тела».

Содержание игры.

Дети удобно располагаются на ковре вокруг педагога, он говорит: «К нам в гости пришла кукла, ее зовут Алтана, давайте с ней познакомимся!». Кукла Алтана «подходит» к каждому по очереди, «протягивает» руку: «Я – Алтана, а тебя как зовут?». Дети отвечают, педагог предлагает пожать Алтане руку, погладить ее по головке и пр. Далее взрослый обращается к кукле: «Алтана, хочешь посидеть с нами на коврик (ширдыке)? Садись, Алтана! Дети, попросите Алтану сесть» (дети садятся рядом с куклой, педагог учит детей сидеть по-калмыцки, показывая, как сидят мальчики, а как сидят девочки) - педагог стимулирует детей к общению с куклой с помощью речи и жестов.

«Алтана, как настоящая девочка, в калмыцком платье» – продолжает педагог, – Вот у нее руки (Һар). Где у Алтаны руки? Вот ноги, где ноги? (Көл). Вот голова, где голова? (Толһа). Покажите, пожалуйста, где глаза, нос, рот?» (нүдн, хамр, амн). Дети показывают, легко дотрагиваясь руками, педагог поощряет высказывания детей, их действия. Если дети не говорят, неоднократно четко произносит нужные слова сам, спокойно и ласково, показывая плавными движениями и жестами, доступными для подражания.

Педагог делает вид, что кукла шепчет ему что-то на ухо, а он внимательно слушает, потом обращается к детям: «Алтана хочет спросить, а где у вас руки и ноги? Можно у вас это узнать?» Педагог стимулирует положительные ответы детей. Алтана (педагог) обращается к каждому: «Где у тебя ручки? А у тебя где ножки? Можно я поглажу тебя по голове, а ты можешь погладить меня? Можно к тебе на ручки?» – и тому подобное, радуя детей и устанавливая эмоциональный контакт с куклой.

«Кукла Алтана устала», – заканчивает игру педагог, – давайте споем ей песенку и вместе с ней станцуем». Дети вместе с педагогом и кук-

лой поют песню «Где же наши ручки?» («Альд мана һар?»). Педагог с куклой показывает детям движения, они повторяют.

«Кукла Алтана пляшет и поет» (1,5 – 3 г.)

Цель:

показать детям новые игровые действия с куклой в национальном костюме, учить подражать действиям взрослого, закреплять интерес к кукле, воспитывать адекватное отношение к ней; знакомить детей с детской музыкальной культурой калмыцкого народа.

Материал:

кукла Алтана, магнитофон, калмыцкие мелодии.

НРК:

кукла Алтана в национальном костюме, слушание и музыкально-ритмические движения под мелодии калмыцких детских песен.

Содержание игры.

Дети усаживаются на ширдыки вокруг педагога, за ширмой спрятаны куклы. Взрослый говорит детям: «Сегодня к нам в гости пришла кукла ... – педагог делает паузу, давая возможность детям самим назвать ее имя, – правильно, Алтана. Она спряталась и ждет, когда мы ее позовем. Давайте позовем ее!». Дети зовут все вместе, потом каждый в отдельности: «Ой, не идет, позови ты, Таня! И ты, Вова, позови!...» – педагог стимулирует детей к речевой активности. Кукла появляется из-за ширмы, радуется каждому ребенку в отдельности, замечает какую-то деталь во внешности у каждого ребенка (прическа, платье, рубашка и т.п.). Все эти «маленькие хитрости» делают куклу близкой детям, облегчают контакт с ней.

«Алтана умеет петь песенку, послушайте, пожалуйста!» – педагог берет куклу на руки, раскачивает ее в такт мелодии и поет: а-а-а-а. Потом кукла Алтана «шепчет» ему на ухо, что хочет петь песенку вместе с каждым ребенком, обращается к каждому по очереди и приглашает попеть с ней. Дети поют плавно на выдохе, хором и индивидуально. Алтана благодарит всех. (Можно использовать фоновую музыку на калмыцкие мелодии, н-р «Ээжин хаша дотр»).

«Алтана умеет танцевать», – продолжает педагог, берет за ручки куклу, она топает по ковру ножками в такт веселой калмыцкой мелодии. «Поможем Алтане, похлопаем в ладоши!» Дети хлопают в ладоши, радуются забавным движениям куклы, кукла танцует и вдруг садится на ширдык. «Алтана, ты устала? Ой, устала Алтана!» – педагог стимулирует детей к повторению этого вопроса и вывода, не говорящих – к подражанию жесту удивления и сочувствия. «Алтана устала, пусть посидит, а мы потанцуем!» Дети танцуют под калмыцкую мелодию, а педагог с куклой хлопает им в ладоши.

«Кукла Алтана ходит» (1,5 – 3 г.)

Цель:

продолжать учить детей играть с куклой в национальном костюме, радоваться встрече с ней. Закреплять знакомые игровые действия, помогать сопровождать их речью, показать новые игровые действия с куклой. У детей формируются представления о том, что кукла такая же, как они девочка. У нее есть лицо, глаза, нос, рот, руки, ноги и т.п. Она умеет плясать, петь, ходить и т.п. Когда она падает, ей больно, она плачет, ее надо жалеть.

Материал:

кукла Алтана в национальном костюме

НРК:

кукла Алтана в национальном костюме, повторение слов по теме «Части речи» (Һар, кәл, нүдн, амн), дети слушают или проговаривают, слушание и музыкально-ритмические движения под мелодии калмыцких детских песен.

Содержание игры.

Занятие начинается с уже знакомой детям подвижной игры с речевым сопровождением: «Большие ноги идут по дороге», – педагог и дети движутся по кругу или в прямом направлении, произнося слова «Топ, топ, топ» все вместе и делая большие шаги. «Маленькие ножки идут по дорожке», – продолжает педагог, дети вместе с ним делают маленькие шажки и тихо произносят: «топ, топ, топ... В ямку – бух!» – все приседают, «падают» в ямку. «Как упали дети? Бух! Бух!»

«Сидят в ямке, слышат, кто-то поет: а-а-а-а. Кто это поет? Правильно, Алтана поет! Как поет Алтана? Позовем Алтана, пусть поможет выбраться из ямки!» – дети по очереди и хором зовут куклу. Она приходит, помогает каждому – протягивает ручки (вместе с педагогом). «Алтана, а ты умеешь ходить? Покажи! Дети, попросите Алтану: «Иди, иди!». Она идет маленькими ножками: топ, топ, топ. Как идет Алтана? Топ-топ». Дети повторяют вместе и самостоятельно. «Бух! Упала! Как упала Алтана? Аи-аи, плачет она! Как плачет Алтана? Не плачь, Алтана, не плачь!» – педагог гладит по голове куклу, прижимает к себе, предлагает всем пожалеть ее так же. «Не плачь, мы с тобой поиграем еще раз!» – заканчивает игру педагог.

«Кукла Алтана и зайчонок «Туула» (1,5 – 3 г.)**Цель:**

продолжать учить детей игровым действиям с куклой в национальном костюме, познакомить их с зайчиком, учить воспроизводить знакомые действия по слову, стимулировать к речевому сопровождению игровых действий.

Материал:

кукла Алтана в национальном костюме, зайчонок «Туула».

НРК:

новое слово «туула», кукла Алтана в национальном костюме, повторение слов по теме «Части речи» (Һар, кәл, нүдн, амн), дети слушают или проговаривают, слушание и музыкально-ритмические движения под мелодии калмыцких детских песен.

Содержание игры.

Педагог говорит детям о том, что сегодня кукла Алтана придет с гостем, Появляется кукла Алтана и зайчонок Туула, он знакомится с детьми. Зайчонок обращается к каждому ребенку с просьбой или вопросом (вопросы продумываются заранее, каждому ребенку дается усиленный вопрос, чтобы не ставить его в ситуацию неуспеха), например: «Как зовут тебя? А что это у тебя?» (показывает на руки, ноги, глаза и т.п.). Зайчонок (педагог) спрашивает у детей: «А что умеет Алтана? Покажите, как она топает? А петь умеет Алтана? Спойте вместе с ней!» – продолжает педагог вместе с зайчонок, удивляется вместе с ним, радуется, стимулирует и поощряет детей. «А умеет ваша Алтана танцевать? Я хочу с ней потанцевать, можно?». Дети разрешают: «Танцуй, танцуй!». Педагог берет куклу и зайца и показывает танец под знакомую калмыцкую детскую песенку.

Педагог говорит: «Устал зайчонок Туула, устала Алтана, пусть посидят, а мы спляшем». Взрослый танцует вместе с детьми.

«Кукла Алтана в калмыцком платье» (1,5 – 3 г.)

Цель:

продолжать учить детей играть с куклой в национальном костюме, называть предметы одежды, снимать и надевать названный предмет одежды по показу (позднее по слову).

Материал:

куклы, кукла в калмыцких платьях, платочки красного и желтого цвета (уже знакомого детям), на ногах тапочки (туфельки).

НРК:

кукла Алтана в национальном костюме.

Содержание игры.

Занятие начинается с уже знакомой игры с речевым сопровождением – «Игра с платочками». Педагог раздает красные и желтые платочки детям, дети становятся в кружок, помахивают платочками под речевое сопровождение педагога: «У кого в руках платочек, тот пойдет ко мне в кружочек. Он платочек свой покажет и всем весело помашет». Дети вместе с педагогом произносят: «Вот-вот, вот какой! Вот какой платочек мой!» – и кружатся, подняв платочки вверх. Педагог продолжает: «Мы возьмем за уголки наши яркие платочки и поднимем выше, выше, выше наших ребятешек», - показы-

вает, как надо двумя руками взять платочки за уголки, поднять их высоко над головой. «Сядем тихо все в кружок, спрячемся за свой платочек, а потом, а потом всех ребяток мы найдем», – дети приседают, платочками закрывают лицо, опускают платочки – нашлись. Педагог просит детей сесть поудобнее и догадаться, кому на головы они будут надевать свои платочки. Дети догадываются, а если это им сложно, педагог помогает и говорит, что надевать платочки будут куклам. Взрослый раздает детям кукол, каждый ребенок надевает на куклу платочек. Дети действуют по подражанию, педагог быстро приходит на помощь каждому ребенку в случае необходимости, сопровождает свои действия речью, помогая детям: «Я надену свой платочек Алтане. А я надену свой платочек ...» По ходу действий педагог спрашивает детей о том, что каждый ребенок делает. В процессе игры постоянно дается образец и обязательно стимулируется разговор каждого ребенка с куклой.

Педагог продолжает: «Вот мы платочки надели каждой кукле, а что еще надето на них? Правильно. Платье. А где у Алтаны платье?». Педагог особо обращает внимание на куклу в калмыцком платье, и дает понимание, что это платье нарядное красивое и т.д. «Какого цвета платье у Алтаны? А у твоей девочки? Какого цвета платочек? Да, правильно, желтого. Да, правильно, красного цвета. Вот какая красивая сегодня Алтана».

«Кукла Алтана и кукла Санал» (1,5 – 3 г.)

Цель:

познакомить детей с куклой-мальчиком в национальном костюме Саналом. Учить различать кукол по одежде и прическе, закрепить в речи названия одежды.

Материал:

кукла Алтана и Санал в национальных костюмах, платочек, коляска; машина.

НРК:

кукла Алтана и Санал в национальных костюмах.

Содержание игры.

Дети расселись на ширдыках и настроились на игру с куклой в национальном костюме. Педагог, будто случайно, находит платочек и говорит: «Ой, что это? Чей это платочек?» Дети радуются, что они знают ответ, смеются над «недогадливостью» педагога. «Правильно, – продолжает педагог, – это Алтана сняла платок и ... (педагог делает загадочное лицо, достает из-за ширмы нарядную куклу с калмыцкой шапкой на голове)... надела нарядное платье и шапку. Что это? Правильно, шапка! Где шапка? Правильно, на голове. Алтана идет в гости к своему другу... (педагог достает куклу Санала) ...Саналу». Санал «здоровается» с Алтаной, с каждым ребенком. Педагог продолжает: «Давайте посмотрим, во что одет Санал!

Это ... (педагог дает возможность детям самостоятельно назвать предмет одежды детям, если дети не называют, называет сам и просит повторить каждого ребенка)... рубашка. Это ... брюки. Где рубашка? Где брюки? Санал тоже нарядный, аккуратный». Педагог говорит: «Санал, давай мы тебе оденем платочек на голову». Дети смеются (те, кто понял шутку), отвечают, что Санал – мальчик, а мальчики платочки не носят. Если дети не дают ответа, его дает педагог и просит повторить ответ детей с соответствующими жестами отрицания.

«Угостим Алтану чаем» (1,5 – 3 г.)

Цель:

учить детей поить чаем куклу (позже и другие игрушки: зайчика, куклу Санала и т.д.), последовательно выполнять действия, называть предметы и действия с ними.

Материал:

куклы, пиалки, игрушечная кастрюля, половник, муляжи боорцгов.

НРК:

кукла Алтана в национальном костюме, знакомство с пиалой и боорцгами.

Содержание игры.

Педагог – мама накрывает стол для детей, показывает и называет каждое действие. Взрослый приглашает детей за стол, еще раз уточняет, что стоит на столе, как называется каждый предмет и для чего он нужен, как им можно пользоваться. Он обращает особое внимание на пиалу и правильно ее называет, предлагает детям повторить это слово. Педагог говорит детям о том, что за этим столом дети будут поить чаем своих дочек (кукол). Из-за ширмы появляются куклы, дети выбирают себе их по желанию, кто кого любит, усаживают на левое колено и придерживают левой рукой (показ дает педагог на своей кукле, помогает каждому ребенку взять правильно куклу, если возникает такая необходимость). Взрослый говорит со своей куклой и приглашает также разговаривать каждому ребенку со своей куклой: «Сейчас будем пить чай, Алтана. Вот чай наливаю в пиалу, возьми боорцг, кусай боорцг... пей чай... Не торопись, чай горячий... Вот какой вкусный калмыцкий чай!»

«Угостим Алтану боорцгом» (1,5 – 3 г.)

Цель:

учить детей угощать куклу боорцгом и поить калмыцким чаем. Расширять речевые возможности детей, обогащать их словарь. Приучать к аккуратному приему пищи.

Материал:

кастрюля, поварешка, мелкая тарелка, пиала.

НРК:

кукла Алтана в национальном костюме, муляжи боорцгов.

Содержание игры.

Взрослый обращает внимание детей на то, что у него в руках. Дети узнают, что в тарелке лежат боорцги. Он предлагает угостить куклу Алтану и подводит детей к игровому столику. Задает вопросы о том, для чего нужен каждый предмет: кастрюля, поварешка; в какую посуду надо наливать чай и т.п. Педагог сажает куклу на левое колено, придерживает ее левой рукой и дальше действует правой. Дети будут делать так же. Если им трудно, то можно посадить куклу на стул, а самими, сидя или стоя, кому как удобно, расположиться рядом, действуя двумя руками. Педагог показывает образец речи обращенной к кукле, например: «Ешь, Алтана боорцг. Пей чай, не проливай, хорошо! Молодец! Все съела. Вот какой вкусный боорцг!».

«Поездка на автобусе по городу»(2 г – 5 л.)**Цель:**

познакомить детей с ролью водителя, пассажиров. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, и по ее ходу сопровождать действия речью.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, карточки – деньги, игрушка-автобус.

НРК:

кукла Байрчик, фотографии г. Элисты.

Содержание игры.

На игрушечном автобусе приезжает к детям Байрчик. Все здороваются с Байрчиком. Взрослый обращает внимание детей на то, что Байрчик приехал на автобусе, он – водитель. Байрчик начинает хвастаться (говорит педагог), что умеет хорошо управлять автобусом, может возить пассажиров. Дети подходят к игрушке-автобусу, рассматривают его.

Взрослый предлагает детям поиграть в автобус, объясняет, что все могут научиться быть водителями, предлагает Байрчику посмотреть, как дети будут играть. Все подходят к большому автобусу, построенному в группе, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей на то, что у автобуса не хватает деталей. Помогает детям назвать, что еще нужно поставить, чтобы автобус был готов. Все вместе ищут нужные части автобуса: руль, микрофон и т.п. (В зависимости от возрастных возможностей детей вводится различное комплектование автобуса).

Дети достраивают автобус, рассматривают и называют вместе со взрослым его части, их назначение и т.п. Затем педагог предлагает детям отправиться в поездку. Например, можно поехать по городу. Распреде-

ние ролей. Взрослый обращает внимание на правила поведения в автобусе, на то, что все едут и выходят только на остановке, для этого надо слушать водителя. При входе в автобус показывает, как надо оплачивать проезд. По ходу поездки педагог помогает водителю-новичку выполнять и сопровождать речью игровые действия. Педагог обращает внимание на достопримечательности города, которые они «проезжают» вместе с детьми. Затем «водитель» привозит детей в группу. Игра продолжается по желанию детей.

ИГРЫ С НРК ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (3 – 7 л.)

«Открытие магазина» (3 – 5 л.)

Цель:

учить детей оформлять магазин игрушек – расставлять игрушки на прилавке и витрине. Активизировать словарь детей: названия игрушек, витрина, прилавок, продавец, покупатель. Вызвать у детей желание играть в магазин.

Материал:

витрина, игрушки, знакомые детям, касса – окошечко с надписью «касса»

НРК:

альчики, герлыга, кисеты и др.

Содержание игры.

Педагог уточняет, кто ходил с родителями в магазин игрушек? Какие игрушки они там видели? Сколько игрушек было в магазине? (Много или мало). Кто продает игрушки в магазине? (Продавец, но допустимо и «тетя»). Педагог уточняет, что тетя, которая продает игрушки в магазине, называется продавец. Дети повторяют за педагогом, продавец продает игрушки в магазине.

Взрослый приглашает детей к игровой витрине магазина и говорит: «Это у нас будет магазин, в нем продаются разные игрушки, в том числе для проведения калмыцких игр. Педагог вспоминает с детьми, что может продаваться в магазине из числа предметов находящихся в группе, купив которые можно поиграть в калмыцкие игры. С детьми педагог отбирает для магазина: альчики, мешочки для альчиков, игрушки домашних и диких животных, герлыги и др. «Но пока магазин пустой, надо расставить игрушки в витрине». Педагог предлагает детям расставить в витрине игрушки, заранее приготовленные рядом на столе.

Взрослый подводит итог: «Игрушки стоят в магазине на витрине, магазин готов! Как называется наш магазин? Где лежат игрушки в магазине? Педагог берет на себя одну из ролей (продавец – младший возраст, покупатель – средний возраст).

«Покупка подарка кукле Алтане» (3 – 5 л.)

Цель:

учить детей брать на себя роль покупателя, выполнять цепочку последовательных действий по образцу. Закрепить правила поведения при посещении магазина, формы обращения к продавцу, к кассиру.

НРК:

кукла Алтана, пиала, тарелка, поварешка, ложка

Содержание игры.

Педагог обращает внимание детей на куклу в национальном костюме, которая пришла к ним в гости. Она пришла очень нарядная, потому что у нее день рождения. Взрослый спрашивает у детей, что принято дарить на день рождения (подарок). Педагог предлагает детям сходить в магазин, купить подарок, но как называется такой магазин она не знает, забыла... Дети «помогают» педагогу, называют нужный магазин, говорят о том, что там продают, называют различные игрушки и все вместе отправляются в магазин.

Педагог с детьми среднего возраста останавливается по пути и вспоминает, что в магазине просто так игрушки не дадут, надо взять с собой... (деньги). Дети берут кошельки с деньгами и входят в магазин. Взрослый вспоминает с ними, куда надо сначала подойти, потом... Что дадут в кассе? Без чего нельзя получить чек?

Дети подходят к витрине, рассматривают игрушки, педагог включается в общение с детьми: задает вопросы по поводу покупки, советует всем договориться, чтобы купить кукле Алтане в подарок посуду, т.к. к ней придут в гости аава и ээжэ. Педагог обращает внимание, что для аавы и ээжи нужна пиала, тарелка, поварешка, ложка и др. Здесь в диалог может включиться продавец (воспитатель), он интересуется, дает рекомендации о покупках. Важно создать хороший эмоциональный настрой, желание выбрать свой подарок.

Затем дети идут к кассе, педагог просит разрешения у детей купить игрушку первым, дает образец. Дети подходят к кассе, кладут «деньги» – берут чек, при этом соблюдается предложенная форма обращения, педагог постоянно помогает, стимулирует речь детей. Все получили чеки и направляются вместе с педагогом к прилавку, взрослый опять просит разрешения сделать покупку первым, давая образец общения с продавцом. Дети делают свои покупки.

«Поездка на автобусе по городу» (2 г. – 5 л.)

Цель:

познакомить детей с ролью водителя, пассажиров. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, и по ее ходу сопровождать действия речью.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, карточки-деньги, игрушка-автобус.

НРК:

кукла Байрчик, фотографии г. Элисты.

Содержание игры.

На игрушечном автобусе приезжает к детям Байрчик. Все здороваются с Байрчиком. Взрослый обращает внимание детей на то, что Байрчик приехал на автобусе, он – водитель. Байрчик начинает хвастаться (говорит педагог), что умеет хорошо управлять автобусом, может возить пассажиров. Дети подходят к игрушке-автобусу, рассматривают его.

Взрослый предлагает детям поиграть в автобус, объясняет, что все могут научиться быть водителями, предлагает Байрчику посмотреть, как дети будут играть. Все подходят к большому автобусу, построенному в группе, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей на то, что у автобуса не хватает деталей. Помогает детям назвать, что еще нужно поставить, чтобы автобус был готов. Все вместе ищут нужные части автобуса: руль, микрофон и т.п. (В зависимости от возрастных возможностей детей вводится различное комплектование автобуса).

Дети достраивают автобус, рассматривают и называют вместе со взрослым его части, их назначение и т.п. Затем педагог предлагает детям отправиться в поездку. Например, можно поехать по городу. Распределение ролей. Взрослый обращает внимание на правила поведения в автобусе, на то, что все едут и выходят только на остановке, для этого надо слушать водителя. При входе в автобус показывает, как надо оплачивать проезд. По ходу поездки педагог помогает водителю-новичку выполнять и сопровождать речью игровые действия. Педагог обращает внимание на достопримечательности города, которые они «проезжают» вместе с детьми. Затем «водитель» привозит детей в группу. Игра продолжается по желанию детей.

«Поездка на автобусе в степь» (3 г. – 5 л.)

Цель:

расширять представления детей о действиях водителя, пассажиров. Познакомить с ролью контролера. Учить последовательно выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия. Воспитывать эмоциональную отзывчивость к красоте природы во время путешествия в степь.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, талоны, картинка-остановка «Степь», набор детских инструментов (отвертка, молоток, клещи и т.п.), тряпочки для протирания автобуса, имитация степи (кусты, цветы, «зеленая поляна» (коврики), игрушки – еж и заяц, сайгак и др. (по возрасту детей) доска с мелом, магнитофон.

НРК:

животные степи

Содержание игры.

Педагог предлагает детям поехать на автобусе в степь. Помогает детям распределить роли. После распределения ролей и сбора всего необходимого в дорогу, все отправляются на остановку автобуса. Когда автобус подъезжает, дети рассаживаются в автобусе, взрослый напоминает водителю, что надо объявлять остановки, а пассажирам напоминает о том, что надо показать карточки, сообщает, что в автобусе будет ехать контролер, он проверяет билеты у пассажиров, следит, чтобы водитель объявлял остановки. Все отправляются в поездку: водитель крутит руль, имитирует работу мотора, объявляет остановки, пассажиры показывают проездные билеты, контролер проверяет у всех билеты, по мере необходимости подсказывает названия остановок. На остановке «Степь» дети выходят, контролер сообщает, что у него сейчас перерыв в работе и он может отправиться с детьми в степь. Водитель остается протирать, ремонтировать автобус, дети с педагогом отправляются гулять по степи. Взрослый обращает внимание на то, как ярко светит солнце, предлагает детям послушать, как поют птицы (включает магнитофонную запись). Дети «встречают» ежа, взрослый предлагает рассказать о том. Что они знают об этом животном. Дети рассаживаются на полянке, взрослый выносит зайчика, он «прыгает», боится детей, прячется. Дети оставляют ему морковку. (Старшие дети наблюдают за другими животными и их поведением в природе). Взрослый обращает внимание на то, что становится темно, надо идти в автобус и ехать в детский сад. Все возвращаются в автобус. Водитель заводит автобус, называет остановки, имитирует рокот мотора и т.п., на остановке «Детский сад» дети выходят. Автобус едет в парк. Дети рассказывают кому-то из взрослых (воспитателю, помощнику воспитателя) о своем путешествии.

«Едем на автобусе в национальный кукольный театр» (3 г. – 6 л.)**Цель:**

уточнить действия водителя, пассажиров, зрителей в кукольном театре. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой

роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия. Создать радостное настроение при посещении кукольного театра.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, оборудование для кукольного театра: стулья, ширма-занавес, куклы би-ба-бо, куклы.

Содержание игры.

Педагог сообщает, что сегодня в национальном кукольном театре показывают спектакль «Степная сказка» В.К. Шуграевой, предлагает детям взять своих любимых кукол и повезти их в театр. Сообщает, что театр находится далеко, надо ехать на автобусе до остановки «Театр».

Распределение ролей. Дети берут любимых кукол, взрослый предлагает всем привести себя в порядок: причесаться, поправить одежду и т.п. Педагог еще раз уточняет правила поездки в автобусе, действия пассажиров, обращает внимание на то, как надо обращаться со своими детьми в транспорте (держат на руках, ласково разговаривать, рассказывать по пути).

Водитель сидит в автобусе, который он уже приготовил к работе, открывает двери, все садятся, показывают карточки, входит контролер, проверяет наличие билетов. Шофер имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке «Театр» и идут в театр, рассаживаются на стулья, сажают рядом с собой кукол (шофер закрывает автобус и идет вместе со всеми). Педагог дает звонок о начале спектакля, показывает небольшой спектакль «Степная сказка» В.К. Шуграевой. (для детей младших групп спектакль показывает педагог, а старшие дети – сами).

Водитель садится в автобус, открывает двери, дети с куклами садятся, пробивают талоны или показывают карточки, проверяет наличие билетов. Водитель имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке «Детский сад», отводят кукол в игровой уголок. Педагог предлагает водителю остановиться на последней остановке, проверить, все ли в порядке в автобусе, протереть стекла и отправиться в гараж.

«Семья» (3 – 5 л.)

Цель:

формировать представление о коллективном ведении хозяйства, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.

Материал:

все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т.д.

НРК:

закрепление темы «Өрк-бүл»

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у ээжи предстоит день рождения. Все хлопочут об устройении праздника. Одни члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед (варят калмыцкий чай, бөөриги, пекут боорцги), сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу (песни, стихи на калмыцком языке или калмыцких авторов, а также калмыцкие танцы. В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

«В кафе национальной кухни» (3 – 4 г.)

Цель:

учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта.

Материал:

необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

НРК:

муляжи боорцгов, бөөриков, посуда и др.

Содержание игры.

В гости к детям приходит Байрчик. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Байрчик решает пригласить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их. Педагог помогает распределить роли. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают официанты. Дети учатся правильно делать заказ калмыцких блюд, благодарят повара за приготовленные блюда и официанта за обслуживание.

«Открытие магазина» (3 – 5 л.)

Цель:

учить детей оформлять магазин игрушек – расставлять игрушки на прилавке и витрине. Активизировать словарь детей: названия игрушек, витрина, прилавок, продавец, покупатель. Вызвать у детей желание играть в магазин.

Материал:

витрина, игрушки, знакомые детям, касса – окошечко с надписью «касса».

НРК:

альчики, герлыга, кисеты и др.

Содержание игры.

Педагог уточняет, кто ходил с родителями в магазин игрушек? Какие игрушки они там видели? Сколько игрушек было в магазине? (Много или мало). Кто продает игрушки в магазине? (Продавец, но допустимо и «тетя»). Педагог уточняет, что тетя, которая продает игрушки в магазине, называется продавец. Дети повторяют за педагогом, продавец продает игрушки в магазине.

Взрослый приглашает детей к игровой витрине магазина и говорит: «Это у нас будет магазин, в нем продаются разные игрушки, в том числе для проведения калмыцких игр». Педагог вспоминает с детьми, что может продаваться в магазине из числа предметов, находящихся в группе, купив которые, можно поиграть в калмыцкие игры. С детьми педагог отбирает для магазина: альчики, мешочки для альчиков, домашних и диких животных, герлыги и др. «Но пока магазин пустой, надо расставить игрушки в витрине». Педагог предлагает детям расставить в витрине игрушки, заранее приготовленные рядом на столе.

Взрослый подводит итог: «Игрушки стоят в магазине на витрине, магазин готов! Как называется наш магазин? Где лежат игрушки в магазине?». Педагог берет на себя одну из ролей (продавец – младший возраст, покупатель – средний возраст).

«Покупка подарка кукле Алтане» (3 - 5 л.)

Цель:

учить детей брать на себя роль покупателя, выполнять цепочку последовательных действий по образцу. Закрепить правила поведения при посещении магазина, формы обращения к продавцу, к кассиру.

НРК:

кукла Алтана, пиала, тарелка, поварешка, ложка

Содержание игры.

Педагог обращает внимание детей на куклу в национальном костюме, которая пришла к ним в гости. Она пришла очень нарядная, потому что у нее день рождения. Взрослый спрашивает у детей, что принято дарить на день рождения (подарок). Педагог предлагает детям сходить в магазин, купить подарок, но как называется такой магазин она не знает, забыла... Дети «помогают» педагогу, называют нужный магазин, говорят о том, что там продают, называют различные игрушки и все вместе отправляются в магазин.

Педагог с детьми среднего возраста останавливается по пути и вспоминает, что в магазине просто так игрушки не дадут, надо взять с собой... (деньги). Дети берут кошельки с деньгами и входят в магазин. Взрослый вспоминает с ними, куда надо сначала подойти, потом... Что дадут в кассе? Без чего нельзя получить чек?

Дети подходят к витрине, рассматривают игрушки, педагог включается в общение с детьми: задает вопросы по поводу покупки, советует

всем договориться, чтобы купить кукле Алтане в подарок посуду, т.к. к ней придут в гости аава и ээжэ. Педагог обращает внимание, что для аавы и ээжи нужна пиала, тарелка, поварешка, ложка и др. Здесь в диалог может включиться продавец (воспитатель), он интересуется, дает рекомендации о покупках. Важно создать хороший эмоциональный настрой, желание выбрать свой подарок.

Затем дети идут к кассе, педагог просит разрешения у детей купить игрушку первым, дает образец. Дети подходят к кассе, кладут «деньги», берут чек, при этом соблюдается предложенная форма обращения, педагог постоянно помогает, стимулирует речь детей. Все получили чеки и направляются вместе с педагогом к прилавку, взрослый опять просит разрешения сделать покупку первым, давая образец общения с продавцом. Дети делают свои покупки.

«Поездка на автобусе по городу» (4 г. – 5 л.)

Цель:

познакомить детей с ролью водителя, пассажиров. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, и по ее ходу сопровождать действия речью.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, карточки-деньги, игрушка-автобус.

НРК:

кукла Байрчик, фотографии г. Элисты.

Содержание игры.

На игрушечном автобусе приезжает к детям Байрчик. Все здороваются с Байрчиком. Взрослый обращает внимание детей на то, что Байрчик приехал на автобусе, он – водитель. Байрчик начинает хвастаться (говорит педагог), что умеет хорошо управлять автобусом, может возить пассажиров. Дети подходят к игрушке-автобусу, рассматривают его.

Взрослый предлагает детям поиграть в автобус, объясняет, что все могут научиться быть водителями, предлагает Байрчику посмотреть, как дети будут играть. Все подходят к большому автобусу, построенному в группе, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей на то, что у автобуса не хватает деталей. Помогает детям назвать, что еще нужно поставить, чтобы автобус был готов. Все вместе ищут нужные части автобуса: руль, микрофон и т.п. (В зависимости от возрастных возможностей детей вводится различное комплектование автобуса).

Дети достраивают автобус, рассматривают и называют вместе со взрослым его части, их назначение и т.п. Затем педагог предлагает детям отправиться в поездку. Например, можно поехать по городу. Распределение ролей. Взрослый обращает внимание на правила поведения в автобу-

се, на то, что все едут и выходят только на остановке, для этого надо слушать водителя. При входе в автобус показывает, как надо оплачивать проезд. По ходу поездки педагог помогает водителю-новичку выполнять и сопровождать речью игровые действия. Педагог обращает внимание на достопримечательности города, которые они «проезжают» вместе с детьми. Затем «водитель» привозит детей в группу. Игра продолжается по желанию детей.

«Поездка на автобусе в степь» (4 г. – 5 л.)

Цель:

расширять представления детей о действиях водителя, пассажиров. Познакомить с ролью контролера. Учить последовательно выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия. Воспитывать эмоциональную отзывчивость к красоте природы во время путешествия в степь.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, талоны, картинка-остановка «Степь», набор детских инструментов (отвертка, молоток, клещи и т.п.), тряпочки для протирания автобуса, имитация степи (кусты, цветы, «зеленая поляна» (коврики), игрушки – еж и заяц, сайгак и др. (по возрасту детей) доска с мелом, магнитофон.

НРК:

животные степи

Содержание игры.

Педагог предлагает детям поехать на автобусе в степь. Помогает детям распределить роли. После распределения ролей и сбора всего необходимого в дорогу, все отправляются на остановку автобуса. Когда автобус подъезжает, дети рассаживаются в автобусе, взрослый напоминает водителю, что надо объявлять остановки, а пассажирам напоминает о том, что надо показать карточки, сообщает, что в автобусе будет ехать контролер, он проверяет билеты у пассажиров, следит, чтобы водитель объявлял остановки. Все отправляются в поездку: водитель крутит руль, имитирует работу мотора, объявляет остановки, пассажиры показывают проездные билеты, контролер проверяет у всех билеты, по мере необходимости подсказывает названия остановок. На остановке «Степь» дети выходят, контролер сообщает, что у него сейчас перерыв в работе и он может отправиться с детьми в степь. Водитель остается протирать, ремонтировать автобус, дети с педагогом отправляются гулять по степи. Взрослый обращает внимание на то, как ярко светит солнце, предлагает детям послушать, как поют птицы (включает магнитофонную запись).

Дети «встречают» ежа, взрослый предлагает рассказать о том, что они знают об этом животном. Дети рассаживаются на полянке, взрослый выносит зайчика, он «прыгает», боится детей, прячется. Дети оставляют ему морковку. (Старшие дети наблюдают за другими животными и их поведением в природе). Взрослый обращает внимание на то, что становится темно, надо идти в автобус и ехать в детский сад. Все возвращаются в автобус. Водитель заводит автобус, называет остановки, имитирует рокот мотора и т.п., на остановке «Детский сад» дети выходят. Автобус едет в парк. Дети рассказывают кому-то из взрослых (воспитателю, помощнику воспитателя) о своем путешествии.

«Едем на автобусе в национальный кукольный театр» (4 г. – 7 л.)

Цель:

уточнить действия водителя, пассажиров, зрителей в кукольном театре. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия. Создать радостное настроение при посещении кукольного театра.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, оборудование для кукольного театра: стулья, ширма, занавес, куклы би-ба-бо, куклы.

Содержание игры.

Педагог сообщает, что сегодня в национальном кукольном театре показывают спектакль «Степная сказка» В.К. Шуграевой, предлагает детям взять своих любимых кукол и повезти их в театр. Сообщает, что театр находится далеко, надо ехать на автобусе до остановки «Театр».

Распределение ролей. Дети берут любимых кукол, взрослый предлагает всем привести себя в порядок: причесаться, поправить одежду и т.п. Педагог еще раз уточняет правила поездки в автобусе, действия пассажиров, обращает внимание на то, как надо обращаться со своими детьми в транспорте (держат на руках, ласково разговаривать, рассказывать по пути).

Водитель сидит в автобусе, который он уже приготовил к работе, открывает двери, все садятся, показывают карточки, входит контролер, проверяет наличие билетов. Шофер имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке «Театр» и идут в театр, рассаживаются на стулья, сажают рядом с собой кукол (шофер закрывает автобус и идет вместе со всеми). Педагог дает звонок о начале спектакля, показывает небольшой спектакль «Степная сказка» В.К. Шуграевой (для детей младших групп спектакль показывает педагог, а старшие дети – сами).

Водитель садится в автобус, открывает двери, дети с куклами садятся, пробивают талоны или показывают карточки, проверяет наличие билетов. Водитель имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке «Детский сад», отводят кукол в игровой уголок. Педагог предлагает водителю остановиться на последней остановке, проверить, все ли в порядке в автобусе, протереть стекла и отправиться в гараж.

«Едем на автобусе на работу» (4 г. – 7 л.)

Цель:

учить детей трудовым действиям профессий, в которых отражаются национальные особенности. Учить действовать в соответствии с выбранной профессией. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, таблички – остановки, оборудование игровых уголков, имеющихся в группе.

НРК:

ателье национальной одежды, кафе «Калмыцкая кухня», национальный кукольный театр, магазин национальных игрушек и др.

Содержание игры.

Педагог сообщает, что сегодня открывается движение автобуса номер один. Взрослый предлагает детям посмотреть, какие остановки он будет делать, назвать таблички-картинки. Дети рассматривают и называют картинки-остановки и место работы: ателье национальной одежды, кафе «Калмыцкая кухня», национальный кукольный театр, магазин национальных игрушек и др.

Затем взрослый предлагает детям отправиться в поездку на работу, для этого надо решить, кто, где и кем будет работать и, соответственно, куда поедет. Распределение ролей и мест для поездки. Дети, не выбравшие себе профессии, становятся свободными участниками игры, которые выходят на любой остановке и посещают любые места работы других детей (посетители кафе, магазина и т.п.)

Педагог развешивает по комнате остановки. В зависимости от возраста детей создается необходимое количество ситуаций. Педагог еще раз уточняет, кто куда поедет, дети собираются в дорогу. Водитель сидит в автобусе, который он уже приготовил к работе, открывает двери, все садятся, показывают карточки, входит контролер, проверяет наличие билетов. Водитель имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на различных остановках,

взрослый помогает организовать игру каждому ребенку, предлагает водителю остановиться на последней остановке, проверить, все ли в порядке в автобусе, протереть стекла и т.п.

Через некоторое время (детям дается время для игры) автобус подъезжает к остановке, постепенно он собирает всех пассажиров, по ходу объявляет остановки, пассажиры покупают билеты и т.п. Игра заканчивается тогда, когда все дети разъедутся «домой».

«Моряки», «Прогулка по реке Волга» (4 г. – 7 л.)

Цель:

познакомить детей с ролью капитана, рулевого, матроса, пассажиров. Учить действовать согласно роли, подчиняя ей свои действия, сопровождать их речью, доводить взятую роль до конца игры. Учить капитана давать команды, а рулевого и матроса – действовать соответственно этим командам.

Материал:

заранее построенный с детьми корабль из крупного строителя, морская форма для капитана, матросов, рулевого (возможно использование отдельных деталей, символизирующих данную форму), бинокль, рупор.

НРК:

знакомство детей с рекой Волгой и речными профессиями.

Содержание игры.

Педагог рассматривает с детьми заранее построенный корабль, его части – нос, корму, палубу, оборудование – трубу, штурвал, мостик для капитана и рулевого, скамейки для пассажиров, флажки. Беседует с детьми о назначении каждого предмета, о действиях капитана, рулевого, матроса и их обязанностях.

Затем педагог предлагает детям совершить прогулку по реке Волге, распределить роли.

В процессе первой игры дети действуют по инструкции педагога, которая дается в игровой форме, как прямо, так и косвенно.

Капитан дает рулевому и матросу команду занять свои места. Они отвечают на данную команду. Рулевой и матрос по трапу-лестенке поднимаются на корабль. Капитан предлагает пассажирам, желающим прокатиться на корабле, подняться на палубу и занять свои места. Когда все сядут, капитан дает команду матросу о том, что надо убрать трап. Матрос выполняет команду и дает ответ капитану. Затем капитан приказывает убрать якорь, сообщает пассажирам об отплытии корабля, дает команду рулевому и отдает команды о ходе корабля, например: «Право руля! Так держать!» Важно, чтобы рулевой отвечал ему четко о выполнении действий. Капитан предлагает пассажирам посмотреть налево, затем направо и т.п. Через некоторое время корабль причаливает к берегу, капитан, руле-

вой и матрос обмениваются командами и ответами об их выполнении. Корабль причаливает к берегу, там красивая цветочная поляна, пассажирам предлагается погулять, нарвать цветов. Пассажиры выходят, имитируют сбор цветов, плетут венки, лежат и загорают на полянке (действия выполняются по показу взрослого).

Через некоторое время капитан приглашает всех подняться на корабль, сообщает, что корабль возвращается в город. Пассажиры поднимаются, рассаживаются по своим местам.

Капитан снова отдает команды по отплытию, по ходу корабля по реке и т.п. Корабль причаливает в городе, отдаются команды. Капитан прощается с пассажирами, они уходят домой, а команда наводит порядок на корабле и отправляется на отдых.

«Моряки – рыбаки Каспия» (4 г. – 7 л.)

Цель:

продолжать учить детей брать на себя и обыгрывать роли капитана, рулевого, матросов, повара-кока, моряков-рыбаков. Познакомить и обучить выполнять роль врача на корабле. Продолжать активизировать речь детей. Продолжать обучать адекватно пользоваться атрибутами, использовать предметы-заменители, играть рядом, не мешая друг другу, четко выполнять цепочку игровых действий.

Материал:

заранее построенный с детьми корабль из крупного строителя, морская форма для капитана, матросов, рулевого (возможно использование отдельных деталей, символизирующих данную форму), костюм для повара-кока, бинокль, рупор, передники для моряков-рыбаков, сети, ведро, швабра, посуда для столовой, рыбы (объемные или плоскостные изображения), якорь, ящик для рыбы, одежда для врача, медицинские инструменты.

НРК:

обогащение знаний детей об обитателях Каспийского моря.

Содержание игры.

Педагог сообщает детям, что они снова отправляются на рыбную ловлю в море. Прежде чем капитан объявит посадку всей команды моряков, надо пройти медицинский осмотр у врача и выяснить, все ли моряки здоровы. Распределение ролей.

Врач – ребенок в костюме и с медицинской сумкой сидит в «кабинете» и осматривает моряков. Осмотрев, он дает заключение о здоровье и в конце осмотра разрешает капитану отправляться со всей командой в море. Врач отправляется в плаванье со всей командой, по ходу игры он может обследовать моряков, давать советы, если кто-то «заболеет» – лечить, уложить в постель, наблюдать за лечением и т.п.

Капитан дает рулевому, матросу и рыбакам команду занять свои места. Они отвечают на данную команду. Затем капитан приказывает убрать якорь. Отдает команды о ходе корабля, например: «Право руля! Так держать!». Важно, чтобы рулевой отвечал ему четко о выполнении действий.

Через некоторое время капитан дает команду закинуть сети в море. Дети имитируют данный приказ. Затем по команде капитана моряки тянут сети, в которых «поймана рыба». Моряки с уловом возвращаются домой.

«Семья» (3 – 5 л.)

Цель:

формировать представление о коллективном ведении хозяйства, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.

Материал:

все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т.д.

НРК:

закрепление темы «Өрк-бүл»

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у ээжи предстоит день рождения. Все хлопочут об устройении праздника. Одни члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед (варят калмыцкий чай, бөөриги, пекут боорцги), сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу (песни, стихи на калмыцком языке или калмыцких авторов, а также калмыцкие танцы). В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

«Семья» (5 – 7 л.)

Цель:

формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к труду взрослых

Материал:

все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т.д.

НРК:

закрепление темы «Өрк-бүл»

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью», которая собирается отмечать день рождения ээжи. Роли распределяются по желанию. Педагог помогает в выборе профессий, детей которые взяли роль взрослых. По утру «взрослые» отправляются на «работу», «дети» в школу и др. Дается время для обыгрывания данных игровых ситуаций.

Вечером все возвращаются домой и готовятся к празднику. Все хлопочут об устройении праздника, т.е. распределяют домашние виды труда. Одни члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед (варят калмыцкий чай, бөөриги, пекут боорцги), сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу (песни, стихи на калмыцком языке или калмыцких авторов, а также калмыцкие танцы). В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

«В кафе национальной кухни» (5 – 7 л.)

Цель:

учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта, музыкантов, бармена, администратора, охранника, швейцара и т.д.

Материал:

необходимое оборудование для кафе, деньги.

НРК:

муляжи боорцгов, бөөриков, посуда и др.

Содержание игры.

Педагог предлагает посетить кафе национальных блюд. Помогает распределить роли: повара, официанта, музыкантов, бармена, администратора, охранника, швейцара и т.д. Все отправляются в кафе. Все работники отбирают игровой материал в соответствии со своей ролью. Все остальные дети – посетители кафе. Дети учатся правильно делать заказ калмыцких блюд, интересуются, из чего они готовятся, благодарят повара за приготовленные блюда и за обслуживание. В это время педагог участвует в игре, взяв на себя одну из ролей.

«В мастерской дедушки Кееды» (5 – 7 л.)

Цель:

формировать у детей навыки ручного труда, учить планировать трудовую деятельность, отбирать необходимый материал, оборудование. Способствовать развитию эстетического вкуса, эмоционального восприятия ручного труда, расширить словарный запас детей: «мастерская», «трудиться», «поделки», «качество работы».

Материал:

все необходимое для ручного труда – открытки, иголки, нитки.

НРК:

кукла Кеода, образец кнута, материалы для изготовления детского кнута.

Содержание игры.

В группу приносят письмо для детей от дедушки Кеоды. Дети читают письмо. Дедушка Кеода просит детей помочь ему приготовить кнут для работы. Ему нужны помощники, которые в его мастерской смогут сплести кнут. Дети делят виды труда: кто-то разрезает кожу (или заместители) для плетения на узкие полоски, вторые – плетут, третьи – закрепляют плетки к древку (основе), четвертые – разукрашивают древко разными материалами (клейкая бумага, маркеры, фломастеры и др.). Дети по желанию становятся мастерами, помощниками и приступают к работе. По окончании работы они рассматривают свои поделки и дарят дедушке Кеоде.

Ателье национальной одежды (5 – 7 л.)

Цель:

формировать у детей представление о труде взрослых в ателье, на швейной фабрике, о работе модельеров, закройщиков, швей, отношении взрослых к своему делу, воспитывать уважение к труду взрослых, желание аккуратно носить одежду, уметь шить иголкой, сшивать простые детали.

Материал:

выкройки, ткань, ножницы, клей, карандаш и др.

НРК:

манишки, кукла в национальном платье

Содержание игры.

Детям предлагается обновить кукольный гардероб – сшить новую манишку для платья куклы Алтаны. Эта работа выполняется в ателье. Педагог спрашивает: «Люди каких профессий там работают?» По желанию распределяются роли: закройщицы, модельеры, швеи. Дети начинают играть. Они совещаются, какую модель выбрать, как правильно выкроить ее и сшить детали. В конце работы дети наряжают куклу или выставку манишек. Все дети группы приглашаются на выставку модельных манишек для куклы.

«В художественной мастерской» (5 – 7 л.)

Цель:

формировать представления детей о видах изобразительного творчества художников Калмыкии, закреплять навыки пользования кистью, карандашом, развивать художественное восприятие произве-

дений изобразительного образа, воспитывать устойчивый интерес к изобразительной деятельности.

Материал:

все необходимое для работы в художественной мастерской: карандаши, кисти, краски, бумага.

НРК:

картины художников Калмыкии, их фотографии и др.

Содержание игры.

Предварительно педагог знакомит с калмыцкими художниками и их творчеством.

Педагог говорит о том, что открылась художественная мастерская, в которой можно познакомиться с творчеством калмыцких художников и поучиться художественному мастерству. Уроки рисования ведут настоящие художники (дети могут взять настоящие имена художников Калмыкии или вымышленные), они научат детей красиво рисовать. Желающие могут пройти в художественную мастерскую. Дети-учителя и дети-ученики совместно создают картины, рисунки, помогают друг другу, советуются. Затем они рассматривают рисунки и анализируют их.

«В национальном музее краеведения» (5 – 7 л.)

Цель:

закрепить в игре знания детей, полученные ранее во время экскурсий, о своем родном крае, расширить кругозор детей, воспитать любовь к своей родине, расширить словарный запас детей – «родной край», «раскопки», «орудие труда», «достопримечательности», «производство».

Материал:

набор открыток, иллюстраций с изображением родного города (края) в разные периоды исторического развития – от древности до современности.

НРК:

материалы и оборудования для залов.

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям сходить в национальный краеведческий музей, там можно узнать много нового и интересного о своем родном крае (городе). По желанию выбираются гиды, остальные дети становятся посетителями.

Педагог с детьми готовит залы для посетителей (по желанию детей могут быть разные залы: растительный мир Калмыкии, животный мир Калмыкии, зал калмыцкой одежды, зал знаменитых людей г. Элисты, калмыки и многое др.)

При подготовке к игре дети рассматривают иллюстрации разных периодов развития своего города, отмечают характерные отличия, назы-

вают главные достопримечательности края (города), какие отрасли производства особо развиты, чем славится родной город.

В ходе игры необходимо следить за речью детей, их поведением, за тем, чтобы дети не перебивали друга, высказывая свое мнение, правильно задавали вопросы. В конце игры нужно спросить, хотели бы они еще прийти в музей краеведения, чтобы еще больше познакомиться со своим (краем) городом.

«В национальном музее искусств» (5 – 7 л.)

Цель:

расширить кругозор детей, научить узнавать произведения искусства и коротко описывать содержание картины, воспитывать эстетические чувства, любовь к природе, умение видеть красоту окружающего мира, расширить словарный запас детей – «искусство», «картина», «музей», «выставка», «пейзаж», «портрет», «пейзажист».

Материал и НКР:

касса, билеты, указка, картины Г. Рокчинского «Тюльпанный остров», «Весна на Маныче», А. Цебекова «Тюльпаны», Б. Данильченко «На чёрные земли», К. Олдаева «Гуртоправ», «Хозяин степи», В. Леджинова «В степи», В. Рассохина «На животноводческой ферме», Л. Мусякина «Доярка», «Чабан» или других калмыцких художников.

Содержание игры.

Воспитатель сообщает детям о том, что в детском саду состоится выставка картин знаменитых калмыцких художников, и они не должны пропустить это мероприятие. Дети в кассе приобретают билеты и проходят в выставочные залы. В первом зале размещены картины, на которых изображены пейзажи, во втором зале – портреты, в третьем – картины со сказочными сюжетами. В каждом зале свой гид (ребенок). Дети-посетители рассматривают картины, переходят из зала в зал, высказывают свое мнение о картине, отмечают характерные особенности каждого жанра искусств, взаимосвязь цвета и настроения. Они благодарят работников музея за приятно проведенное время.

«На выставке народного творчества» (5 – 7 лет)

Цель:

закреплять знания детей о разнообразии народного творчества калмыков, познакомить их с вышивкой, резьбой по дереву, изделиями из кожи, чеканкой и др. Уметь называть основные элементы этих видов промысла, воспитывать чувство прекрасного, желание продолжать традиции своего народа, расширить словарный запас детей.

Материал:

автобус, сделанный из стульчиков, руль для водителя, касса, билеты на автобус, витрина поделками народного творчества.

НРК:

поделки народного творчества калмыков.

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям отправиться на выставку народного творчества. Автобус отправляется через 5 минут. Водитель уже ждет детей. Дети в кассе покупают билеты на автобус, а затем занимают места. Чтобы не было скучно в пути, дети поют любимую песню. Наконец-то все на месте. Детей встречает экскурсовод и приглашает в зал резьбы по дереву, затем – в зал с вышивками, в зал с чеканкой, затем – с ювелирными изделиями и др. Дети рассматривают предметы. Можно вспомнить стихи, интересные моменты при знакомстве с народным творчеством. Экскурсия закончилась, дети на автобусе отправляются домой. По дороге они делятся своими впечатлениями.

«На животноводческой стоянке» (5 – 7 л.)**Цель:**

расширять знания детей о содержании трудовых действий людей, работающих на животноводческих стоянках; вызвать у детей интерес к труду чабана; развивать игровой замысел; воспитывать уважение к их труду; вызывать желание заботиться о животных.

Материалы:

строительный материал, кормушки для кормления; инвентарь для уборки (тачки, совковые лопаты, грабли, ведра) герлыги, машины, корм, бутылочки.

Содержание игры:

Педагог показывает герлыгу и вместе с детьми вспоминает, с каким трудом взрослых связан этот предмет. Затем воспитатель предлагает поиграть в игру, но прежде дети с педагогом распределяют роли в зависимости от содержания игры. В предлагаемой игре педагог с детьми выбирают следующее содержание:

- постройка животноводческой стоянки: дом чабана, кошара, открытый загон и др.;
- выпас овец чабанами;
- приготовление ужина хозяйкой;
- трудовые действия работников стоянки (2 – 3 ребенка): готовят корм для овец, косят траву и раскладывают по кормушкам, готовят воду для питья животных.

По ролям (строители, чабан, работники, хозяйка, оставшиеся дети играют роль овец и волков) расходятся для выполнения «своих обязанностей». Чабаны рано утром выгоняют в степь отару и ухаживают за животными, на пастбище сторожат стадо от волков, следят, чтобы овцы не по-

терялись или не остались в степи. В степи голодные волки время от времени нападают на овец. Чабаны спасают овец, отгоняя волков. Рабочие раскладывают сено в кормушки; строители строят новые помещения и др.

Вечером чабаны загоняют стадо и пересчитывают овец. Хозяйка угощает всех работников ужином, приглашает всех за стол. За столом соблюдаются традиции уважения старших, они садятся во главу стола, им подается первая пиала чая, звучат благопожелания, песни, рассказы о том как прошел день. Наступает ночь.

Для расширения содержания игры можно детям предложить следующее:

- весной чабаны подкармливают ягнят из бутылочки, пасут сакман;
- в летнее время чабаны занимаются стрижкой овец;
- на животноводческую стоянку приезжает ветеринарный врач, осматривает животных;
- чабаны ловят овец герлыгой;
- с концертом приезжают артисты;
- приезжает автомагазин.

ИГРЫ С НРК ДЛЯ ДЕТЕЙ 6 – 7 ЛЕТ

«Экскурсия по городу на автобусе» (6 – 7 л.)

Цель:

познакомить детей с ролью гида-экскурсовода, водителя, пассажиров. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, и по ее ходу сопровождать действия речью.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, карточки-деньги, игрушка-автобус.

НРК: кукла Байрчик, фотографии г. Элисты.

Содержание игры.

Педагог предлагает детям отправиться в поездку. Например, можно поехать по городу. Распределение ролей. Взрослый обращает внимание на правила поведения в автобусе, на то, что все едут и выходят только на остановке, для этого надо слушать водителя. При входе в автобус показывает, как надо оплачивать проезд. По ходу поездки педагог помогает водителю-новичку выполнять и сопровождать речью игровые действия. Педагог обращает внимание на то, что очень внимательно надо слушать экскурсовода, и задавать ему вопросы, если что-то не понятно или интересно узнать о достопримечательностях города, которые они «проезжают» вместе с детьми. Затем «водитель» привозит детей в группу. Игра продолжается по желанию детей.

«Экскурсия в степь» (6 – 7 л.)

Цель:

расширять представления детей о действиях водителя, пассажиров. Закреплять умение последовательно выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия. Воспитывать эмоциональную отзывчивость к красоте природы во время путешествия в степь.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, талоны, картинка-остановка «Степь», набор детских инструментов (отвертка, молоток, клещи и т.п.), тряпочки для протирания автобуса, имитация степи (кусты, цветы, «зеленая поляна» (коврики), игрушки – еж и заяц, сайгак и др. (по возрасту детей) доска с мелом, магнитофон.

НРК:

животные степи

Содержание игры.

Педагог предлагает детям поехать на автобусе в степь. Помогает детям распределить роли. После распределения ролей и сбора всего необходимого в дорогу, все отправляются на остановку автобуса. Когда автобус подъезжает, дети рассаживаются в автобусе, взрослый напоминает водителю, что надо объявлять остановки, а пассажирам напоминает о том, что надо показать карточки, сообщает, что в автобусе будет ехать контролер, он проверяет билеты у пассажиров, следит, чтобы водитель объявлял остановки. Все отправляются в поездку: водитель крутит руль, имитирует работу мотора, объявляет остановки, пассажиры показывают проездные билеты, контролер проверяет у всех билеты, по мере необходимости подсказывает названия остановок. На остановке «Степь» дети выходят, контролер сообщает, что у него сейчас перерыв в работе и он может отправиться с детьми в степь. Водитель остается протирать, ремонтировать автобус, дети с педагогом отправляются гулять по степи. Взрослый обращает внимание на то, как нужно вести себя в природе. Вместе с детьми «собирают» для гербария растения, наблюдают за дикими животными степи, проводят калмыцкие игры на свежем воздухе, поют. Проходит время, все возвращаются в автобус. Водитель заводит автобус, называет остановки, имитирует рокот мотора и т.п., на остановке «Детский сад» дети выходят. Автобус едет в парк.

«В национальном кукольном театре» (4 г. – 7 л.)

Цель:

уточнить действия водителя, пассажиров, зрителей в кукольном театре. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия. Создать радостное настроение при посещении кукольного театра.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, оборудование для кукольного театра: стулья, ширма-занавес, куклы би-ба-бо, куклы.

Содержание игры.

Педагог сообщает, что сегодня в национальном кукольном театре показывают спектакль «Степная сказка» В.К. Шуграевой, предлагает детям взять своих любимых кукол и повезти их в театр. Сообщает, что театр находится далеко, надо ехать на автобусе до остановки «Театр».

Распределение ролей. Дети берут любимых кукол, взрослый предлагает всем привести себя в порядок: причесаться, поправить одежду и т.п. Педагог еще раз уточняет правила поездки в автобусе, действия пассажиров, обращает внимание на то, как надо обращаться со своими детьми в транспорте (держат на руках, ласково разговаривать, рассказывать по пути).

Водитель сидит в автобусе, который он уже приготовил к работе, открывает двери, все садятся, показывают карточки, входит контролер, проверяет наличие билетов. Шофер имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке «Театр» и идут в театр, рассаживаются на стулья, сажают рядом с собой кукол (шофер закрывает автобус и идет вместе со всеми). Педагог дает звонок о начале спектакля, показывает небольшой спектакль «Степная сказка» В.К. Шуграевой. (для детей младших групп спектакль показывает педагог, а старшие дети – сами).

Водитель садится в автобус, открывает двери, дети с куклами садятся, пробивают талоны или показывают карточки, проверяет наличие билетов. Водитель имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на остановке «Детский сад», отводят кукол в игровой уголок. Педагог предлагает водителю остановиться на последней остановке, проверить, все ли в порядке в автобусе, протереть стекла и отправиться в гараж.

«Едем на автобусе на работу» (4 г. – 7 л.)

Цель:

Учить детей трудовым действиям профессий, в которых отражаются национальные особенности. Учить действовать в соответствии с выбранной профессией. Учить выполнять игровые действия, не вы-

ходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия.

Материал:

автобус с салоном для пассажиров или построенный из кирпичиков и стульев, кабина с рулем и микрофоном, проездные билеты – цветные карточки, таблички – остановки, оборудование игровых уголков, имеющихся в группе.

НРК:

ателье национальной одежды, кафе «Калмыцкая кухня», национальный кукольный театр, магазин национальных игрушек и др.

Содержание игры.

Педагог сообщает, что сегодня открывается движение автобуса номер один. Взрослый предлагает детям посмотреть, какие остановки он будет делать, назвать таблички – картинки. Дети рассматривают и называют картинки-остановки и место работы: ателье национальной одежды, кафе «Калмыцкая кухня», национальный кукольный театр, магазин национальных игрушек и др.

Затем взрослый предлагает детям отправиться в поездку на работу, для этого надо решить, кто, где и кем будет работать и, соответственно, куда поедет. Распределение ролей и мест для поездки. Дети, не выбравшие себе профессии, становятся свободными участниками игры, которые выходят на любой остановке и посещают любые места работы других детей (посетители кафе, магазина и т.п.)

Педагог развешивает по комнате остановки. В зависимости от возраста детей создается необходимое количество ситуаций. Педагог еще раз уточняет, кто куда поедет, дети собираются в дорогу. Водитель сидит в автобусе, который он уже приготовил к работе, открывает двери, все садятся, показывают карточки, входит контролер, проверяет наличие билетов. Водитель имитирует рокот мотора, называет остановки, сообщает об открытии и закрытии дверей. Дети выходят на различных остановках, взрослый помогает организовать игру каждому ребенку, предлагает водителю остановиться на последней остановке, проверить, все ли в порядке в автобусе, протереть стекла и т.п.

Через некоторое время (детям дается время для игры) автобус подъезжает к остановке, постепенно он собирает всех пассажиров, по ходу объявляет остановки, пассажиры покупают билеты и т.п. Игра заканчивается тогда, когда все дети разъедутся «домой».

«Моряки». «Прогулка по реке Волга» (4 г. – 7 л.)

Цель:

познакомить детей с ролью капитана, рулевого, матроса, пассажиров. Учить действовать согласно роли, подчиняя ей свои действия, сопровождать их речью, доводить взятую роль до конца игры.

Учить капитана давать команды, а рулевого и матроса – действовать соответственно этим командам.

Материал:

заранее построенный с детьми корабль из крупного строителя, морская форма для капитана, матросов, рулевого (возможно использование отдельных деталей, символизирующих данную форму), биннокль, рупор.

НРК:

знакомство детей с рекой Волгой и речными профессиями.

Содержание игры.

Педагог рассматривает с детьми заранее построенный корабль, его части – нос, корму, палубу, оборудование – трубу, штурвал, мостик для капитана и рулевого, скамейки для пассажиров, флажки. Беседует с детьми о назначении каждого предмета, о действиях капитана, рулевого, матроса и их обязанностях.

Затем педагог предлагает детям совершить прогулку по реке Волге, распределить роли.

В процессе первой игры дети действуют по инструкции педагога, которая дается в игровой форме, как прямо, так и косвенно.

Капитан дает рулевому и матросу команду занять свои места. Они отвечают на данную команду. Рулевой и матрос по трапу-лестенке поднимаются на корабль. Капитан предлагает пассажирам, желающим прокатиться на корабле, подняться на палубу и занять свои места. Когда все сядут, капитан дает команду матросу о том, что надо убрать трап. Матрос выполняет команду и дает ответ капитану. Затем капитан приказывает убрать якорь, сообщает пассажирам об отплытии корабля, дает команду рулевому и отдает команды о ходе корабля, например: «Право руля! Так держать!». Важно, чтобы рулевой отвечал ему четко о выполнении действий. Капитан предлагает пассажирам посмотреть налево, затем направо и т.п. Через некоторое время корабль причаливает к берегу, капитан, рулевой и матрос обмениваются командами и ответами об их выполнении. Корабль причаливает к берегу, там красивая цветочная поляна, пассажирам предлагается погулять, нарвать цветов. Пассажиры выходят, имитируют сбор цветов, плетут венки, лежат и загорают на полянке (действия выполняются по показу взрослого).

Через некоторое время капитан приглашает всех подняться на корабль, сообщает, что корабль возвращается в город. Пассажиры поднимаются, рассаживаются по своим местам.

Капитан снова отдает команды по отплытию, по ходу корабля по реке и т.п. Корабль причаливает в городе, отдаются команды. Капитан прощается с пассажирами, они уходят домой, а команда наводит порядок на корабле и отправляется на отдых.

«Моряки-рыбаки Каспия» (4 г. – 7 л.)

Цель:

продолжать учить детей брать на себя и обыгрывать роли капитана, рулевого, матросов, повара-кока, моряков-рыбаков. Познакомить и обучить выполнять роль врача на корабле. Продолжать активизировать речь детей. Продолжать обучать адекватно пользоваться атрибутами, использовать предметы-заменители, играть рядом, не мешая друг другу, четко выполнять цепочку игровых действий.

Материал:

заранее построенный с детьми корабль из крупного строителя, морская форма для капитана, матросов, рулевого (возможно использование отдельных деталей, символизирующих данную форму), костюм для повара-кока, бинокль, рупор, передники для моряков-рыбаков, сети, ведро, швабра, посуда для столовой, рыбы (объемные или плоскостные изображения), якорь, ящик для рыбы, одежда для врача, медицинские инструменты.

НРК:

обогащение знаний детей об обитателях Каспийского моря

Содержание игры.

Педагог сообщает детям, что они снова отправляются на рыбную ловлю в море. Прежде чем капитан объявит посадку всей команды моряков, надо пройти медицинский осмотр у врача и выяснить, все ли моряки здоровы. Распределение ролей.

Врач – ребенок в костюме и с медицинской сумкой сидит в «кабинете» и осматривает моряков. Осмотрев, он дает заключение о здоровье и в конце осмотра разрешает капитану отправляться со всей командой в море. Врач отправляется в плавание со всей командой, по ходу игры он может обследовать моряков, давать советы, если кто-то «заболеет» – лечить, уложить в постель, наблюдать за лечением и т.п.

Капитан дает рулевому, матросу и рыбакам команду занять свои места. Они отвечают на данную команду. Затем капитан приказывает убрать якорь. Отдает команды о ходе корабля, например: «Право руля! Так держать!». Важно, чтобы рулевой отвечал ему четко о выполнении действий.

Через некоторое время капитан дает команду закинуть сети в море. Дети имитируют данный приказ. Затем по команде капитана моряки тянут сети, в которых «поймана рыба». Моряки с уловом возвращаются домой.

«Семья» (5 – 7 л.)

Цель:

формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к труду взрослых

Материал:

все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т.д.

НРК:

закрепление темы «Өрк-бүл»

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью», которая собирается отмечать день рождения ээжи. Роли распределяются по желанию. Педагог помогает в выборе профессий, детей которые взяли роль взрослых. Утром «взрослые» отправляются на «работу», «дети» в школу и др. Дается время для обыгрывания данных игровых ситуаций.

Вечером все возвращаются домой и готовятся к празднику. Все хлопочут об устройении праздника, т.е. распределяют домашние виды труда. Одни члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед (варят калмыцкий чай, бөөриги, пекут боорцги), сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу (песни, стихи на калмыцком языке или калмыцких авторов, а также калмыцкие танцы). В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

«В кафе национальной кухни» (5 – 7 л.)

Цель:

учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта, музыкантов, бармена, администратора, охранника, швейцара и т.д.

Материал:

необходимое оборудование для кафе, деньги.

НРК:

муляжи боорцгов, бөөриков, посуда и др.

Содержание игры.

Педагог предлагает посетить кафе национальных блюд. Помогает распределить роли: повара, официанта, музыкантов, бармена, администратора, охранника, швейцара и т.д. Все отправляются в кафе. Все работники отбирают игровой материал в соответствии со своей ролью. Все остальные дети – посетители кафе. Дети учатся правильно делать заказ калмыцких блюд, интересуются, из чего они готовятся, благодарят повара за приготовленные блюда и обслуживание. В это время педагог участвует в игре, взяв на себя одну из ролей.

«В мастерской дедушки Кееды» (5 – 7 л.)

Цель:

формировать у детей навыки ручного труда, учить планировать трудовую деятельность, отбирать необходимый материал, оборудование. Способствовать развитию эстетического вкуса, эмоционального восприятия ручного труда, расширить словарный запас детей: «мастерская», «трудиться», «поделки», «качество работы».

Материал:

все необходимое для ручного труда – открытки, иголки, нитки.

НРК:

кукла Кееды, образец кнута, материалы для изготовления детского кнута.

Содержание игры.

В группу приносят письмо для детей от дедушки Кееды. Воспитатель читает письмо. Дедушка Кееды просит детей помочь ему приготовить кнут для работы. Ему нужны помощники, которые в мастерской смогут сплести кнут. Дети делят виды труда: кто-то разрезает кожу (или заместители) для плетения на узкие полоски, вторые – плетут, третьи – закрепляют плетки к древку (основе), четвертые – разукрашивают древко разными материалами (клейкая бумага, маркеры, фломастеры и др.). Дети по желанию становятся мастерами, помощниками и приступают к работе. По окончании работы они рассматривают свои поделки и дарят дедушке Кееды.

«Ателье национальной одежды» (5 – 7 л.)

Цель:

формировать у детей представление о труде взрослых в ателье, на швейной фабрике, о работе модельеров, закройщиков, швей, отношении взрослых к своему делу, воспитывать уважение к труду взрослых, желание аккуратно носить одежду, уметь шить иголкой, сшивать простые детали.

Материал:

выкройки, ткань, ножницы, клей, карандаш и др.

НРК:

манишки, кукла в национальном платье

Содержание игры.

Детям предлагается обновить кукольный гардероб – сшить новую манишку для платья куклы Алтаны. Эта работа выполняется в ателье. Люди, каких профессий там работают? По желанию распределяются роли: закройщицы, модельеры, швеи. Дети начинают играть. Они совещаются, какую модель выбрать, как правильно выкроить ее и сшить детали.

В конце работы дети наряжают куклу или выставку манишек. Все дети группы приглашаются на выставку модельных манишек для куклы.

«В художественной мастерской» (5 – 7 л.)

Цель:

формировать представления детей о видах изобразительного творчества художников Калмыкии, закреплять навыки пользования кистью, карандашом, развивать художественное восприятие произведений изобразительного образа, воспитывать устойчивый интерес к изобразительной деятельности.

Материал:

все необходимое для работы в художественной мастерской: карандаши, кисти, краски, бумага.

НРК:

картины художников Калмыкии, их фотографии и др.

Содержание игры.

Предварительно педагог знакомит с калмыцкими художниками и их творчеством.

Педагог говорит о том, что открылась художественная мастерская, в которой можно познакомиться с творчеством калмыцких художников и поучиться художественному мастерству. Уроки рисования ведут настоящие художники (дети могут взять настоящие имена художников Калмыкии или вымышленные), они научат детей красиво рисовать. Желающие могут пройти в художественную мастерскую. Дети-учителя и дети-ученики совместно создают картины, рисунки, помогают друг другу, советуются. Затем они рассматривают рисунки и анализируют их.

«В национальном музее краеведения» (5 -7 л.)

Цель:

закрепить в игре знания детей, полученные ранее во время экскурсий о своем родном крае, расширить кругозор детей, воспитывать любовь к своей родине, расширять словарный запас детей – «родной край», «раскопки», «орудие труда», «достопримечательности», «производство».

Материал:

набор открыток, иллюстраций с изображением родного города (края) в разные периоды исторического развития – от древности до современности.

НРК:

материалы и оборудования для залов.

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям сходить в национальный краеведческий музей, там можно узнать много нового и интересного о своем родном крае (городе). По желанию выбираются гиды, остальные дети становятся посетителями.

Педагог с детьми готовит залы для посетителей (по желанию детей могут быть разные залы: растительный мир Калмыкии, животный мир Калмыкии, зал калмыцкой одежды, зал знаменитых людей г. Элисты, калмыки и многое др.).

Перед игрой дети рассматривают иллюстрации разных периодов развития своего города, отмечают характерные отличия, называют главные достопримечательности края (города), какие отрасли производства особо развиты, чем славится родной город.

В ходе игры необходимо следить за речью детей, их поведением, за тем, чтобы дети не перебивали друга, высказывая свое мнение, правильно задавали вопросы. В конце игры нужно спросить, хотели бы они еще прийти в музей краеведения, чтобы еще больше познакомиться со своим (краем) городом.

«В национальном музее искусств» (5 – 7 л.)

Цель:

расширять кругозор детей, научить узнавать произведения искусства и коротко описывать содержание картины, воспитывать эстетические чувства, любовь к природе, умение видеть красоту окружающего мира, расширять словарный запас детей – «искусство», «картина», «музей», «выставка», «пейзаж», «портрет», «пейзажист».

Материал и НКР:

касса, билеты, указка, картины Г. Рокчинского «Тюльпанный остров», «Весна на Маныче», А. Цебекова, «Тюльпаны», Б. Данильченко «На чёрные земли», К. Ольдаева «Гуртоправ», «Хозяин степи», В. Леджинова «В степи», В. Рассохина «На животноводческой ферме», Л. Мусякиной «Доярка», «Чабан» или других калмыцких художников.

Содержание игры.

Воспитатель сообщает детям о том, что в детском саду состоится выставка картин знаменитых калмыцких художников, и они не должны пропустить это мероприятие. Дети в кассе приобретают билеты и проходят в выставочные залы. В первом зале размещены картины, на которых изображены пейзажи, во втором зале – портреты, в третьем – картины со сказочными сюжетами. В каждом зале свой гид (ребенок). Дети-посетители рассматривают картины, переходят из зала в зал, высказывают свое мнение о картине, отмечают характерные особенности каждого жанра искусств, взаимосвязь цвета и настроения. Они благодарят работников музея за приятно проведенное время.

«На выставке народного творчества» (5 – 7 лет)

Цель:

закреплять знания детей о разнообразии народного творчества калмыков, познакомить их с вышивкой, резьбой по дереву, изделиями из кожи, чеканкой и др. Уметь назвать основные элементы этих видов промысла, воспитывать чувство прекрасного, желание продолжать традиции своего народа, расширять словарный запас детей.

Материал:

автобус, сделанный из стульчиков, руль для водителя, касса, билеты на автобус, витрина поделками народного творчества.

НРК:

поделки народного творчества калмыков.

Содержание игры.

Воспитатель предлагает детям отправиться на выставку народного творчества. Автобус отправляется через 5 минут. Водитель уже ждет нас. Дети в кассе покупают билеты на автобус, а затем занимают места в автобусе. Чтобы не было скучно в пути, дети поют любимую песню. Наконец-то все на месте. Детей встречает экскурсовод и приглашает в зал резьбы по дереву, затем – в зал вышивки, затем в следующий зал – чеканки, затем – в зал ювелирных изделий и др. Дети рассматривают предметы. Можно вспомнить стихи, интересные моменты при знакомстве с народным творчеством. Экскурсия закончилась, дети на автобусе отправляются домой. По дороге они делятся своими впечатлениями.

«На животноводческой стоянке» (5 – 7 л.)

Цель:

расширять знания детей о содержании трудовых действий людей, работающих на животноводческих стоянках; вызвать у детей интерес к труду чабана; развивать игровой замысел; воспитывать уважение к их труду; вызывать желание заботиться о животных.

Материалы:

строительный материал, кормушки для кормления; инвентарь для уборки (тачки, совковые лопаты, грабли, ведра) герлыги, машины, корм, бутылочки.

Содержание игры:

Педагог показывает детям герлыгу и вместе с детьми вспоминает, с каким трудом взрослых связан этот предмет. Затем воспитатель предлагает поиграть в игру, но прежде дети вместе с педагогом распределяют роли в зависимости от содержания игры. В предлагаемой игре педагог с детьми выбирают следующее содержание:

- постройка животноводческой стоянки: дом чабана, кошара, открытый загон и др.;

- выпас овец чабанами;
- приготовление ужина хозяйкой;
- трудовые действия работников стоянки (2 – 3 ребенка): готовят корм для овец, косят траву и раскладывают по кормушкам, готовят воду для питья животных.

По ролям (строители, чабан, работники, хозяйка, оставшиеся дети играют роль овец и волков) расходятся для выполнения «своих обязанностей» Чабаны рано утром выгоняют в степь отару и ухаживают за животными, на пастбище сторожат стадо от волков, следят, чтобы овцы не потерялись или не остались в степи. В степи голодные волки время от времени нападают на овец. Чабаны спасают овец, отгоняя волков. Рабочие раскладывают сено в кормушки; строители строят новые помещения и др.

Вечером чабаны загоняют стадо и пересчитывают овец. Хозяйка угощает всех работников ужином, приглашает всех за стол. За столом соблюдаются традиции уважения старших, они садятся во главу стола, им подается первая пиала чая, звучат благопожелания, песни, рассказы о том как прошел день. Наступает ночь.

Для расширения содержания игры можно детям предложить следующее:

- весной чабаны подкармливают ягнят из бутылочки, пасут сакман;
- в летнее время они занимаются стрижкой овец;
- на животноводческую стоянку приезжает ветеринарный врач, осматривает животных;
- чабаны ловят овец герлыгой;
- с концертом приезжают артисты;
- приезжает автомагазин.

«Встреча гостей нашей столицы» (5-7 лет)

Цель:

Расширять знания детей о традициях гостеприимства калмыцкого народа, о достопримечательностях г. Элисты. Учить действовать в соответствии с выбранной профессией. Учить выполнять игровые действия, не выходить из взятой роли до конца игры, по ходу ее сопровождать речью действия.

Материалы:

посуда детская, столы, игровые заместители для постройки машины (автобуса), муляжи и др.

Содержание игры:

Воспитатель говорит о том, что к нам едут гости из другого города. Распределение ролей: гости, гид – экскурсовод, водитель, официанты, продавцы цветов артисты и др. Водитель с гидом встречает гостей на автовокзале и приглашает к себе в автобус. По дороге предлагает по кал-

мыцкой традиции сначала угостить гостей с дороги и всем вместе заехать в калмыцкое кафе. Там их обслуживают работники кафе: повара, бармен, официанты. Гости расспрашивают работников кафе об их меню и из чего состоят те или иные блюда. Затем приглашают всех на экскурсию по городу (можно использовать проектор или фотографии г. Элисты). Гид рассказывает о том, что они видят, где проезжают. Гости задают вопросы, (воспитателю желательно выбрать роль одного из гостей). По окончании экскурсии гости приглашаются в театр на концерт или спектакль. Гости и все участники игры приглашаются в театр (покупают билеты, рассаживаются по местам). После просмотра гостей провожают на вокзал. Игра заканчивается или продолжается встречей новых гостей.