* По направлению ***«Современные игрушки с этнокультурным компонентом»***. Создавая собственные игры, дети учатся принимать решения, проявляют творческие способности и навыки самовыражения, развивают моторику и повышают самооценку. В ноябре 2023 - феврале 2024 - разработали и провели беседы и вводные занятия в тему создания игрушек по своему замыслу. В мае-июне 2024 года - провели цикл мероприятий, направленный на создание современных игр и игрушек с этнокультурным компонентом. Провели тематическую неделю. Цель тематической недели: привлечь детей к разнообразию видов игровой деятельности, продолжать развивать и воспитывать интерес к играм, углублять знания о национальных играх и игрушках, воспитывать бережное отношение к ним. А также, привлечь родителей к активному обсуждению вопросов создания условий для развития игры в домашних условиях.

В рамках проведения тематической недели были придуманы и частично отрисованы игры. По наблюдениям воспитателей дети очень увлекаются играми по принципу "Мемо", большой процент придуманных игр был именно на основе "Мемо".

Дети придумали:

Развивающая игра для детей "На севере" (по принципу "Мемо"). Дети подбирают одинаковые каротинки. Карточки разложены на столе картинками вниз, необходимо собрать как можно больше пар карточек. Используются деревянные квадратики к картинкам на основе рисунков детей.

Деревянный сортер с деревянными квадратиками с рисунками детей. Игра для детей 2-3 лет. Ребенок сортирует квадратики в нужные окошки.

Развивающая игра для детей "Где же я обитаю" (по принципу "Мемо"). На деревянных карточках изображены представители фауны Севера (животные, рыбы, птицы) и места их обитания, необходимо их соединить. На столе раскладываются карточки картинками вниз, дети по очереди открывают по две карточки надо, чтобы попалось животное и место обитания, если попались карточки не сопоставимые, карточки надо положить обратно. Если попались сопоставимые карточки, то ребенок забирает их себе, выигрывает тот, к то собрал больше пар.

Развивающая игра "Традиционное хозяйство". На деревянных карточках изображены рисунки на тему традиционного хозяйства подписанные на русском, мансийском и зырянском языках. Игроков или 3 (по две темы) или 6. Детям в руки даются карточки-темы (олень, рыбак, охотник, мастерица, мастер, женщина собирающая ягоды). остальные карточки раскладываются на столе карточки картинками вниз, дети по очереди открывают по одной карточке: если попалась карточка по теме ребенка, он забирает ее себе и кладет рядом с карточкой-основой; если попадается карточка другой темы, ребенок кладет ее обратно также картинкой вниз. Задача собрать и сопоставить карточки карточки-темы, запомнить, где на поле располагаются необходимые карточки. Развивает внимание, расширяет знания о традиционном хозяйстве северных народов. Выигрывает ребенок, который быстрей соберет карточки по своей теме.

Карточки:

Олень - чум - нарты - аркан - оленевод

Рыбак - невод - рыба - лодка - грузила...

Охотник - лыжи - слопец - соболь - ружье

Мастерица - иголка - тучан - инструмент для выделки шкуры - наперсток

Мастер - топор - нож - береста - деревянная тарелка

Женщина, собирающая ягоды - совт - ягода - пайп - оценка леса

Игра на меткость "Попади в парную картинку". Состав игры: Игровое поле, 4 фишки, картинки. Игровое поле: деревянное поле формата А2 разделено на 48 ячеек (8 по вертикали, 6 по диагонали), в каждой ячейке рисунок ребенка и название изображения на трех языках (русском, мансийском и коми). Картинки на игровом поле изображены хаотично, и каждая картинка имеет пару. Цель игры: Игрок первый бросает фишку и попадает на картинку, при втором броске его задача попасть на парную картинку и назвать слово на трех языках. Если игрок попадает, то ход остается у него, если нет, то переходит к другому. Если игрок попадает на парную картинку, то берет себе такую же картинку для подсчета очков.

Игра по принципу "Одень бумажную куклу". Бумажные куклы с одеждой северных народов манси и зырян (мальчик, девочка, женщина и мужчина). Для самостоятельной игры или игры с группой детей во время самостоятельного времени.

Игра-бродилка «Прогулка по окрестностям Саранпауля». Цель игры: провести своего героя-фишку по маршруту. Ход игры: Каждый играющий выбирает фишку героя и ставит ее на старт. Далее по броску кубика играющий передвигается по полю. Если он попал на большой круг -станцию, необходимо выполнить задание:

1. Перечисли реки, протекающие вблизи Саранпауля.

2. Перечисли ягоды, произрастающие в нашем лесу.

3. Чем обеспечивает олень человека? Перечисли.

4. Перечисли рыб, обитающих в наших реках.

5. Назови названия вершин гор Приполярного Урала.

За каждый правильный ответ игрок получает одну фишку. На фишках правильные ответы – 5 шт на каждой станции, плюс 10 фишек пустых (без надписи и рисунков, на случай если ребенок назовет ответ, который правильный, но которых нет на фишках). Выигрывают два играющих, тот, кто первый дошел до финиша и тот, кто больше собрал фишек.

Продолжая данную работу, планируем провести Неделю игр в детском саду для детей других групп, выйти с созданными играми в организации села, принять участие воо всероссийской акции «Ночь музеев» в мае 2025года для того, чтобы максимально охватить общественность села Саранпауль, чтобы у каждого желающего была возможность познакомиться и поиграть в игры, разработанные детьми по проекту «Детский сад – территория традиций».



 