

ДЫДАКТЫЧНАЯ ГУЛЬНЯ «КВЕТКА БЕЛАРУСІ»



Аўтары: Атрашкевіч Галіна Віктараўна, намеснік загадчыка па асноўнай дзейнасці; Гулідава Святлана Мікалаеўна, настаўнік-дэфектолаг

ДУА «Яслі-сад №2 г. Круглае»

Для дзяцей 4-7 гадоў

Мэта: фарміраванне ўяўленняў аб Рэспубліцы Беларусь, сваёй малой радзіме (г. Круглае); выхаванне пачуцця любові да роднага краю.

Дыдактычны матэрыял: 6 канвертаў, карты круглай формы (сярэдзіны кветкі) – 7 шт.; гульнявыя карты авальнай формы (пялёсткі кветкі) – 42 шт., фішкі – 24 шт., 6 кароткіх матузкоў, 2 доўгіх матузкі.

Гульнявыя дзеянні: на круглай карце (сярэдзіне кветкі) вызначыць горад і падабраць адпаведныя гульнявыя карты авальнай формы з выявай слаўтасцяў дадзенага рэгіёну, растлумачыць свой выбар, прымацаваць карты да пялёсткаў і прашнураваць. Перамагае той, хто набярэ найбольшую колькасць фішак.

Гульня разлічана на 2-6 удзельнікаў.

ХОД ГУЛЬНІ

Гульнявыя карты авальнай формы змешваюць і раскладваюць на сталае выявай ўверх. Вядучы прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы і прапануе гульцам вызначыць і назваць горад. Затым па сігналу гульцы знаходзяць гульнявую карту авальнай формы з выявай слаўтасці дадзенага рэгіёну, прымацоўваюць яе да пялёстка і прышнуроўваюць да кола. Пасля таго, як кветка будзе выкладзена і прышнуравана, гульцы называюць намалёваныя на картах слаўтасці і апісваюць іх. За правільны і поўны адказ гулец атрымлівае фішку. У канцы гульні дарослы разам з дзецьмі падлічвае фішкі.

У ходзе гульні дарослы падахвочвае дзяцей складаць невялікія апавяданні па малюнках.

Варыянт 1.

З прапанаваных дэталей дзеці выкладваюць і прашнуроўваюць кветку. Вядучы змешвае гульнявыя карты авальнай формы з выявай слаўтасцяў 2-4 гарадоў і раздае гульцам пароўну. Затым прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы і прапануе гульцам вызначыць і назваць горад. Па сігналу гульцы знаходзяць у сябе адпаведную гульнявую карту і хутка прымацоўваюць да пялёсткаў. Кожны гулец павінен назваць і апісаць тое, што намалёвана на гульнявой карце. За правільны і поўны адказ гулец атрымлівае фішку. Пасля таго, як будуць запоўненыя ўсе пялёсткі адпаведнымі гульнявымі картамі, вядучы прыбірае іх, адкладае ў бок і прымацоўвае да круга карту з іншым горадам. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не скончацца гульнявыя карты. Перамагае той, хто набярэ найбольшую колькасць фішак.

Варыянт 2.

Гульнявыя карты авальнай формы з выявай слаўтасцяў розных гарадоў кладуцца перад гульцамі стопкай, выявай ўніз. Вядучы прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы і прапануе гульцам вызначыць і назваць горад. Робячы ход, гулец бярэ верхнюю карту. Калі яна

апынулася прыдатнай, гулец называе тое, што намалювана на гульнявой карце, і прымацоўвае яе да пялёстка. Калі яна непрыдатна, гулец адкладае карту убок. Права ходу перадаецца іншаму гульцу. Выйграе той, хто прымацаваў да апошняга пялёстка кветкі адпаведную гульнявую карту. Гэты гулец становіцца вядучым.

Варыянт 3 «Знайдзі лішні пялёстак»

Дзеці выкладваюць на сталае кветку. Вядучы прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы, а да пялёсткаў адпаведныя гульнявыя карты авальнай формы з выявай слаўтасцяў дадзенага рэгіёну. Наўмысна да аднаго з пялёсткаў прымацоўваецца карта з слаўтасцю іншага горада. Затым прапануецца гульцам вызначыць, які пялёстак лішні і чаму. Гульцы прыбіраюць лішняю карту. Вядучы прапануе некалькі гульнявых карт на замену, гульцы выбіраюць патрэбную і прымацоўваюць яе да пялёстка. Затым гульцы прышнуроўваюць кожны пялёстак, утвараючы кветку.