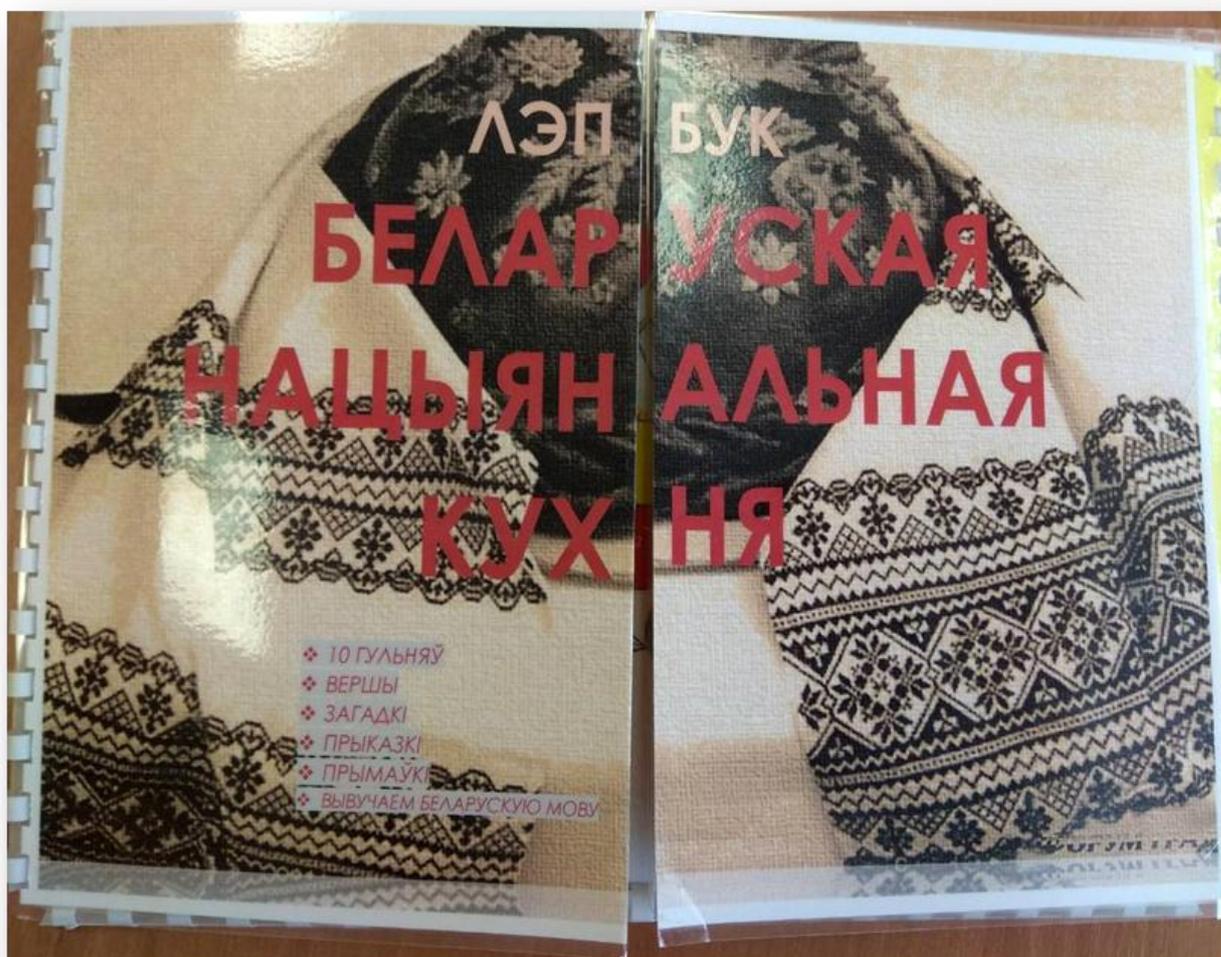


ЛЭПБУК «НАЦИОНАЛЬНЫЙ БЕЛОРУССКИЙ КОСТЮМ»



Авторы:

Ершова Александра Олеговна, воспитатель дошкольного образования;
Хростовская Виктория Геннадьевна, воспитатель дошкольного образования;

Загорская Ирина Леонидовна, заместитель заведующего по основной деятельности.

ГУО «Ясли-сад № 116 г. Могилева»

1. ЛЭПУК «НАЦИОНАЛЬНЫЙ БЕЛОРУССКИЙ КОСТЮМ»

Для детей 5-7 лет

Цель: закрепление и обогащение представлений о национальном белорусском костюме, обогащение словаря (названия национальной одежды); развитие интереса к культуре и традициям своего народа.

Дидактический материал:

Папка-ширма на основе плотных листов формата А4, А3. Папка имеет внутреннее наполнение: карманы, брошюры, иллюстрации для занятий, игры, игровые задания, художественные произведения, обучающие карточки «Быт белорусского народа»; задания для развития речи.

Дидактическая игра «Назови элементы белорусского орнамента»

Цель: закрепление названий элементов белорусского орнамента, обогащение речи детей, воспитание эстетических качеств, уважения и интереса к национальной культуре.

Дидактический материал: карточки с изображением элементов белорусского орнамента.

Игровые действия: дети выбирают карточку с изображением белорусского орнамента и называют его структурные элементы, воспитатель объясняет, что обозначают элементы орнамента.

Ход игры

Взрослый предлагает детям выбрать из предложенных карточек один из орнаментов и назвать его элементы. Предлагает из геометрических фигур выложить данный орнамент по образцу. Повторяет, что обозначают элементы орнамента.

Дидактическая игра «Составь логическую цепочку» (Как рубашка в поле выросла)

Цель: развивать логическое мышление, находчивость; умение наблюдать, сопоставлять, классифицировать предметы при анализе высказываний сверстников.

Дидактический материал: карточки с предметными картинками процесса выращивания льна.

Игровые действия: дети рассматривают картинки и выкладывают цепочку из картинок в определенной последовательности, объясняя свой выбор.

Ход игры

Детям предлагается установить взаимосвязь между словами в стихотворении К.Д. Ушинского «Как рубашка в поле выросла» и картинками. Выложить последовательно картинки, согласно словам стихотворения и рассказать рассказ по картинкам.

2. ЛЭПБУК «НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЛОРУССКАЯ КУХНЯ»

Для детей 5-7 лет

Цель: ознакомление с белорусской национальной культурой, закрепление и обобщение знаний о продуктах и блюдах белорусской национальной кухни.

Дидактический материал:

Папка-ширма на основе плотных листов формата А4, А5. Папки имеют внутреннее наполнение: карманы, брошюры, иллюстрации для занятий, игры, игровые задания, художественное слово, загадки. Речевые задания «Скажи па-беларуску», обучающие карточки «Блюда белорусской кухни», игровое задание «Развіваем назіральнасць».

Дидактическая игра «Составь слово по первым буквам»

Цель: закрепление умения детей выделять первые звуки в словах, четко их произносить, называть слова с заданными звуками.

Дидактический материал: карточки с изображением предметных картинок, набор букв.

Игровые действия: дети выбирают карточки с буквами, которые соответствуют первому звуку изображенного предмета и читают слова.

Ход игры

Взрослый предлагает детям определить первый звук в названиях предметов, изображенных на картинках, подобрать соответствующую букву и прочитав слово.

Дыдактычная гульня «Прыгатуй страву сам»

Мэта: замацоўваць веды аб прадуктах, неабходных для прыгатавання беларускіх нацыянальных страў, развіваць цікавасць да традыцый беларускага народа.

Дыдактычны матэрыял: карткі з адлюстраваннем прадуктаў харчавання.

Гульнявыя дзеянні: дзеці выбіраюць неабходныя прадукты для прыгатавання стравы да абеду.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы паказвае дзецям карткі з адлюстраваннем прадуктаў харчавання і прапануе выбраць толькі тыя, якія неабходныя для прыгатавання стравы да абеду.

Игра-ходилка «Как хлеб на столе появился»

Цель: закреплять знания о процессе приготовления хлеба, развивать умение объяснять смысл пословиц и поговорок, развивать внимание, память, умение анализировать.

Дидактический материал: игровое поле, кубик, фишки.

Игровые действия: дети по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на столько шагов вперёд, сколько точек выпало на кубике.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, бросая кубик. Передвигают свои фишки на столько шагов вперед, сколько точек выпало на кубике. Если фишка остановилась на шаге «изменение траектории» – игрок двигается дальше по указанному направлению, после каждого хода игрок берет карточку с заданием, которая соответствует цвету кружка. Побеждает тот, кто первый дойдет до финиша.