

ЛЭПБУК «БЕЛАРУСКАЯ СКАРЬНІЦА»



Авторы:

**Поверенная Светлана Петровна, воспитатель дошкольного образования;
Ковалёва Светлана Николаевна, воспитатель дошкольного образования.**

ГУО «Ясли-сад №112 г. Могилёва»

Для детей 4-6 лет

Цель: формирование интереса к национальной культуре, традициям, праздникам, народному фольклору, развитие умения понимать белорусскую речь и разговаривать на белорусском языке.

Путешествие по Беларуси

Дидактический материал: игровое поле с изображением карты Беларуси, карточки с фотографиями достопримечательностей Беларуси, лист-трек победных очков, цветные фишки по числу игроков и кубик.

Игровые действия: дети играют небольшой группой, от 2 до 6 человек. Перед началом игры каждый игрок выбирает себе фишку и ставит на отметку старт. Путешествие начинаем с города Могилева.

ХОД ИГРЫ

Вариант 1

Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по маршруту. Остановившись на круге красного цвета, смотрят на цифру и ищут карточку с этой цифрой, открывают фото достопримечательности с этой цифрой. Остановившись на круге желтого цвета, игрок пропускает ход, на круге синего цвета – остается на месте и продолжает играть. Победителем считается тот, кто быстрее достигнет точки 31 в городе Минск.

Вариант 2

Игровые действия: играют от 2 до 6 человек. Перед началом игры каждый игрок выбирает себе 2 фишки одного цвета и ставит одну на отметку старт на игровом поле, вторую фишку – на трек победных очков.

ХОД ИГРЫ

Карточки достопримечательностей разложите вокруг игрового поля.

– Уважаемые туристы, отправляемся в путешествие по Беларуси! Вам предстоит посетить интересные места и собрать коллекцию фотографий достопримечательностей нашей республики.

Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по маршруту. Остановившись на круге красного цвета, открывают фото достопримечательности с нужной цифрой и получают победные очки, ставят фишку на трек победных очков. Если ребенок назовет достопримечательность, он получит дополнительно победное очко. Остановившись на круге желтого цвета, игрок пропускает ход, на круге синего цвета – остается на месте и продолжает игру. Победителем считается тот, кто больше всех наберет победных очков.

Достопримечательности Беларуси

Цель: формирование представлений о достопримечательностях Республики Беларусь.

Дидактический материал: игровое поле с изображением карты Беларуси, карточки с фотографиями достопримечательностей Беларуси, фишки с цифрами.

Игровые действия: игра организуется по правилам лото. В игре принимают участие от 2 до 7 человек. Предварительно перемешивают карточки достопримечательностей и каждому игроку раздают карточки в равном количестве.

ХОД ИГРЫ

Водящий достает фишки с цифрами, участники игры рассматривают карточки. Игрок с карточкой с соответствующей цифрой кладет ее на игровое поле. Выигрывает участник, который первый остался без карточек.

Кто из какой страны?

Цель: формирование представлений о странах-соседях.

Дидактический материал: игровое поле с изображением карты Беларуси и стран-соседей, карточки с рисунком детей в национальных костюмах.

Игровые действия: может играть один ребёнок или группа детей. Раздаются карточки с изображением детей в национальных костюмах.

ХОД ИГРЫ

На карте с изображением Беларуси и стран-соседей имеются флаг и герб каждой страны. Игрок выкладывает карточки с изображением детей в национальных костюмах на карту его страны (подсказка для ребенка – шарики цвета флага страны).

Государственная символика Республики Беларусь и стран-соседей

Цель: формирование представлений о государственных символах Беларуси и стран-соседей.

Дидактический материал: игровое поле с изображением карты Беларуси и стран-соседей, флаг и герб Беларуси, Литвы, Латвии, Польши, России, Украины.

ХОД ИГРЫ

Игрокам раздаются карточки флага и герба стран-соседей. Среди всех карточек игрок находит карточку с флагом и гербом Беларуси, областных городов Беларуси, флаги и гербы стран-соседей. Если игрок затрудняется выполнить задание на большой карте, предлагается маленькая карта, на которой герб отмечен белым цветом (подбор по контуру и размеру).

Расскажи сказку

Цель: развивать умение узнавать белорусскую народную сказку по картинке, пересказывать последовательно и выразительно.

Дидактический материал: карточки с изображением сказок с недостающим персонажем сказки, карточка с персонажем.

ХОД ИГРЫ

В игру могут играть от 1 до 12 игроков. Игрокам предлагаются карточки с недостающими персонажами. Игроки рассматривают карточку и узнают сказку, подбирают карточку с недостающим персонажем. Можно предложить пересказать сказку.

Сказочное лото

Цель: формировать умение детей правильно находить и выделять эпизоды белорусской народной сказки.

Дидактический материал: карта с изображением сказки и игровым полем, маленькие карточки.

ХОД ИГРЫ

Игроки берут себе большую карту со сказкой. Маленькие карточки лежат на столе в стопке. Взрослый читает сказку, выбранную ребенком, показывает на большой карте по очереди все иллюстрации. Затем взрослый просит ребенка выбрать из стопки те карточки, которые подходят именно к его сказке (у каждой сказки есть дополнительные обозначения, обратная сторона карточки обозначена цветом). Игрок выкладывает карточки на игровое поле.

Потешки

Цель: формирование представления о белорусском фольклоре, приобщение к белорусскому народному творчеству.

Дидактический материал: карточки с текстом потешки, иллюстрацией.

ХОД ИГРЫ

Игроки младшего возраста заучивают потешку, повторяют движение за взрослым. Старшие – узнают по картинке потешку, называют, рассказывают.

Белорусские куклы-обереги

Цель: формирование у детей интереса к истории и культуре белорусского народа (традиционной народной куклы).

Дидактический материал: нитки, ткань разного цвета, тесьма с белорусским орнаментом.

ХОД ИГРЫ

Игроки младшего возраста играют с куклами-оберегами, рассматривают, проговаривают потешки, народные песенки. Старшие игроки совместно со взрослым изготавливают куклы-обереги. При изготовлении используется народный фольклор.