# Проблемные ситуации и дидактические игры

**Цели:** закреплять и расширять у детей представление о народных праздниках, их культуре: обычаях, традиционных видах деятельности, подвижных играх, загадках, песнях, сказках. Воспитывать любовь и уважение друг к другу.

**Игровая задача:** достичь финиша первым.

**Игровые действия:**

1. Дети выбирают, на каком виде транспорта они будут путешествовать;

2. Бросать кубик и, согласно выпавшему количеству очков, передвигаться фишкой-транспортом по карте.

**Правила игры:**

Участвуют три игрока и более. У каждого своя фишка (самолет, кораблик, машинка и т.д.) и кубик один на всех. Выигрывает тот, кто первым приходит на клетку 75, получив точное число очков. При превышении этого числа игрок отступает на столько клеток, сколько у него лишних очков. Необходимо следовать указаниям, которые даны на клетках.

На остановках и изображении народа тот, кто пришел первым, дожидается остальных. Если выпадет 6 очков, игрок получает право повторного хода, но если это произойдет три раза подряд, придется начинать сначала.

**Ход игры**: Дети садятся вокруг стола, на котором располагается карта путешествия, фишки выстраиваются на старте. Ребенок бросает кубик и продвигается на выпавшее на кубике количество очков вперед.

**Варианты игры**:

1. Игру проводит воспитатель, задает детям вопросы в зависимости от уровня знаний. Количество играющих детей — от 3 до 6 (дети могут играть парами).

2. Можно проводить как игру-занятие на протяжении изучения народов, которые населяют Россию и ближнее зарубежье.

На этих играх-занятиях педагог постепенно знакомит детей с народными, праздниками, когда их отмечают, рассказывает про национальный костюм, чем они занимаются, знакомит с устным народным творчеством и т.д..

Игровые занятия могут варьироваться в зависимости от поставленной педагогом цели игры. Можно использовать следующие задания:

1. Пояснить пословицу.

2. Рассказать, как играть в подвижную игру.

3. Отгадать загадку.

4. Назвать сказку и др.

**Проблемные ситуации и дидактические игры**

**«Чей подарок лучше?»**

**Цель:** формировать ценностное отношение к культуре, традициям, обрядам различных праздникам.

**Содержание:** К девочке Кате пришли на Рождество друзья и подарили разные подарки. Наташа - вместе с мамой вышила и подарила красивую салфетку, Иван – заколку для волос, Люда подарила деревянную птичку счастья, а Марина подарила куклу Барби. Как вы думаете, чей подарок понравился Кате?

**Рекомендации для педагогов:** в процессе обсуждения ситуации рассмотрите, почему дети решили подарить именно эти подарки, какой подарок подарили бы они, какой подарок бы выбрали для себя. Необходимо подвести, что в каждый подарок вложен смысл пожелание добра и радости, каждый подарок ценен по-своему.

**«Для какой игры посылка?»**

**Цель:** учить детей находить сходство народных игр, определять их особенности.

**Содержание:** детям приходят посылки, в которых находятся атрибуты для народных игр (бубен, платочек, мячик, фанты) только надписи на них перепутались. Детям необходимо рассмотреть содержание посылок и определить, кто прислал посылки.

**«Народы – как одна семья, хотя язык их разный…»**

**Цель:** воспитание у детей интереса и любви к культуре своего народа.

**Задача:** закрепить и обобщить представления детей о народных праздниках.

Игра предусматривает формирование и уточнение знаний детей по следующим разделам: «Название праздника», «Народная песня», «Музыкальные произведения», «Народный костюм», «Народная игра», «Народный инструмент», «Национальное имя», «Особенности сельского хозяйства», «Живая и неживая природа», «Литература».

Одновременно в игре могут принимать участие от 3 до 6 человек, большее количество человек может разбиться на мини-группы, делающие ход и вместе отвечающие на вопрос – картинку сектора игрового поля. Если в секторе нарисован мальчик, читающий книгу, - необходимо рассказать какое-либо произведение устного народного творчества, название которого у ребенка на карточке с красной звездочкой (например, «Сказка» - значит, ребенок рассказывает русскую народную сказку).

I этап – перед началом игры дети выбирают карточку с названием праздника, а во время движения по секторам ориентируются лишь на свою карточку.

II этап – карточки лежат на игровом поле. Двигаясь по секторам, ребенок каждый раз берет новую карточку с названием сектора.

На первых порах допускаются подсказки детей друг другу под руководством педагога. А на основе игры может быть составлена концертная программа.