

***Дидактическая игра - лото.***  
***Чудо – пирамиды «Запомни народные промыслы».***



**Целевая аудитория:** дети старшего дошкольного возраста.

**Цель:** приобщать детей к культурному наследию своей родины- изучение народных промыслов.

**Задачи:**

1. Закреплять знания о народных промыслах, основных мотивах, колорите русских народных росписей («Гжель», «Городецкая роспись», «Хохлома» Дымковская роспись». «Филимоновская роспись»).
2. Формировать внимание, память, логическое мышление у дошкольников.
3. Вызвать положительные эмоции в ходе игровой деятельности.
4. Воспитывать любовь к декоративно- прикладному творчеству.

**Планируемые результаты:** играя в лото, у детей формируется познавательный интерес и познавательная активность, дети начинают узнавать элементы и характерные особенности различных росписей и приобщаются к обычаям и традициям своего народа.

**Описание дидактической игры:**

Оборудование: игра состоит из 5 пирамид (гжель, гордец, хохлома, дымка, филимоновская роспись), 5 больших игровых «полей» и 40 маленьких карточек с изображением предметов народных промыслов.

Правила игры: В игре принимают участие от 2 до 5 детей.

Воспитатель загадывает участникам игры загадки о народных промыслах («Гжель», «Городецкая роспись», «Хохлома» Дымковская роспись», «Филимоновская роспись»), угадавший загадку получает пирамиду с данной росписью.

Загадки:

1. Эта роспись

На белом фарфоре –

Синее небо, синее море

Синь васильков,

Колокольчиков звонких.

Синие птицы

На веточках тонких. (*Гжель*)

2. Посуда не простая,

А точно – золотая!

С яркими узорчиками

Ягодками и листочками.

Называется она. (*Золотая Хохлома*)

3. Полоски красные, зеленые,

На ножках веточки сосновые.

Козлик полосатенький,

Очень привлекательный. (*Филимоновская игрушка*)

4. Глину замесили,

Козлов, барашков налепили.

В печке обожгли, белизну навели.

Яркие краски взяли

Кружочками, полосками игрушки расписали. (*Дымковские игрушки*)

5. В синих купавках,

В красных бутонах,

Крупных и мелких

Листьях зелёных

Привезли ларец

Из города....(*Городец*).




Когда все участники игры получают по одной пирамиде, они подбирают к ней большое игровое «поле». Маленькие карточки обратной стороной вверх, находятся у *ведущего*, которого выбирают считалкой в начале игры.


Ведущий достаёт по одной карточке и говорит: «Кому, одному?»

Дети определяют, какая роспись и чья карточка. Выигрывает тот, кто первым закроет все карточки на своём «поле» правильно.

В конце игры воспитатель подводит итог и спрашивает детей, какие виды народных промыслов они собрали.

В дальнейшем можно предлагать детям собирать картинки по двум игровым «полям», что сложнее.

№	Инструкция	Действие ребенка	Фото пособия
1.	В начале игры выбирается ведущий. Участники игры отгадывают загадки и получают по одной пирамиде.	Ребёнок проговаривает считалку. Ребёнок говорит ответ загадки и получает пирамиду.	
2.	Каждый участник подбирает к пирамиде большое игровое «поле» с идентичной росписью.	Ребёнок подбирает большое игровое «поле»	
3.	Ведущий достаёт по одной маленькой карточке, которые лежат обратной стороной вверх и говорит: «Кому, одному?»	Ребёнок показывает по одной маленькой карточке другим детям	
4.	Участники игры определяют, какая роспись и чья карточка. Угадавший	Ребёнок забирает маленькую карточку и кладёт на большое игровое «поле».	

	забирает её себе и кладёт на большое игровое «поле»		
5.	Выигрывает тот участник, кто первым закроет все карточки на своём игровом «поле» правильно.	Ребёнок закрыл всё большое игровое «поле» маленькими карточками.	