Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 8 Пушкинского района Санкт- Петербург

адрес:196603 г. Санкт-Петербург, г. Пушкин ул. Гусарская дом 4, кор11, лит. А

**Районный конкурс авторских дидактических игр и пособий**

**«Мы**– **россияне!»**

**Номинация 1.** **«Настольные игры»** (авторская настольная игра, ориентированная на традиции, обычаи, культуру народов России)

**Название игры:** **«Если дружба велика, будет Родина крепка»**

Творческая группа воспитателей:

Гришанович Елена Николаевна

Самусь Александра Васильевна

Санкт-Петербург

2023

**Описание авторской настольной игры**

**«Если дружба велика, будет Родина крепка»**

**Цель игры:** Формирование у дошкольников представления о России как о многонациональном государстве; воспитание уважения к истории и культуре народов, проживающих на территории России, их традициям и обычаям.

**Возрастная категория:** старший дошкольный возраст (5+)

**Ход игры:**

В игре могут принимать участие от 1 до 4 человек на одном игровом поле, или от 1 до 4 команд (в команде по 4 игрока)

Игра предусматривает несколько вариантов.

**Вариант 1**.

**Цель**: систематизировать знания детей о народах нашей многонациональной страны.

Вариант носит ознакомительный и обучающий характер. Воспитатель знакомит игроков с додекаэрдом (многоугольником), картой и авторским демонстрационным материалом. Начинает игру один игрок.

Игрок бросают додекаэрд, имеющий на своих сторонах изображения народов, проживающих на территории России. Рассматривает изображение на додекаэрде. Игрок подходит к столу, где лежит карта России. На карте игрок находит картинку народа, которая выпала на додекаэрде, читает название народа. Если ребёнок не умеет читать, воспитатель читает сам или другие читающие дети. Игрок берёт папку с материалами о народе, который ему выпал на додекаэрде, с обозначением (карта, а на ней изображения народа). Достаёт авторский демонстрационный материал. Игрок совместно с воспитателем рассматривает демонстрационный материал (плакат), на котором собрана вся информация о жизни и быте каждого народа. Ведущую роль берёт на себя воспитатель. По мере необходимости воспитатель использует буклет. Это информационные материалы о жизни и быте каждого народа. (Приложение 1). По окончанию первого этапа игры, за правильные ответы, игрок получает фишку (картинка народа).

**Вариант 2.**

**Цель:** быстрее других собрать свой гекс на поле. Тот участник, который быстрее заполнит свой гекс первым, считается победителем.

Для продолжения игры, более усложнённой и соревновательного характера, необходимо подготовить четыре игрока. (см. вариант 1). Игра продолжается на поле (территориальная зона проживания народов России) (Приложение 2) с 4-мя гексагонами­­. На поле в середине каждой соты устанавливается фишка-обозначение. В коробке-шкатулке находятся маленькие гексы (раздаточный материал) для классификации. Каждый игрок собирает свой гексагон (соту): иллюстрация герба, жилища, элементов народного костюма, предметов национальных промыслов, национального музыкального инструмента, традиционного блюда. Выигрывает тот игрок, который быстрее других, правильно соберёт все изображения в гексагон, относящийся к территориальной зоне России. Игрок-победитель составляет рассказ о данном народе с помощью авторской мнемотаблицы (Приложение 3) и все игроки наслаждаются мелодией народного инструмента с помощью двухмерного штрих-кода (QR-код).

**Вариант 3.**

**Цель:** чья команда быстрее других соберёт свои гексы на каждом поле. Те участники команд, которые быстрее заполнят свой гексагон первыми, считаются победителями.

Игра усложняется ещё одним заданием. Игроки используют уже 4 поля территориальных зон России (Европейская часть России, Южные народы России, Народы Урала и Народы Севера и Дальнего Востока). Между гексагонами остались не заполнены четыре гекса. Игроки устанавливают взаимосвязь и дополняют картинками народов России для создания мозаики. На картинках (гексах) с обратной стороны находится сюрпризный момент - картинка анимируется. Игрок просматривает картинку (с помощью планшета или телефона) 3D изображение с подсветкой, преобразованы в программе LeiaPix созданы и закодированы двухмерным штрих- кодом (QR-код).

В честь победителей, проводится народная хороводная игра (русский хоровод «Уточка шла по бережку», хоровод Дагестана, бурятский хороводный танец «Ёхор», северный хоровод «Кутерьмя»). Игроки знакомятся с хороводными играми с помощью двухмерного штрих-кода (QR-код), который расположен на определённой территориальной зоне России.

**Игровой материал:**

* Настольная карта России с изображением 16 народов проживающих на территории России, формат А3
* Додекаэрд – правильный многогранник (6 штук) составленный из 12 равносторонних пятиугольников имеющий на своих сторонах разные изображения народов России
* Четыре игровых поля, формата А2. (территориальные зоны проживания народов России: Европейская часть, Южные народы России, народы Урала, народы Сибири и Дальнего Востока). На этих полях нанесены соты (гексагоны)
* Четыре коробки-шкатулки с маленькими гексагонами (раздаточный материал)
* 16 фишек (картинки-обозначения народов России)
* 16 плакатов (демонстрационный материал)
* 16 буклетов (информационный материал)
* 16 мнемотаблиц
* Планшет или телефон.

Игровой материал изготовлен из бумаги, за ламинирован для многоразового использования детьми.

**Фотография** авторской настольной игры прилагается.

