

Дидактическая игра «Модельер». Одежда для народов ханты, манси»

Возраст: 3 – 5 лет.

Задачи: закрепить умение называть цвета, части верхней одежды. Учить детей различать простые виды орнамента народов ханты, манси: «дорога», «тропинка», «заячьи ушки». Развивать умение строить художественный замысел (выбирать цвет для одежды). Формировать интерес к культуре коренных народов Сибири; навыки сотрудничества в игре.

Предварительная работа: рассказывание детям на тему: «Орнаменты народов ханты, манси: «дорога», «тропинка», «заячьи ушки»; рассматривание иллюстраций. Беседа «Кто такой модельер?».

Материал: иллюстрации с изображением узоров: «дорога», «тропинка», «заячьи ушки» и др. Трафареты: «Одежда», образцы разноцветной бумаги, цветные карандаши.

Ход игры

Ребята, кто такой модельер? (Ответы детей). Молодцы, ребята! Модельер – это человек, который придумывает и создает новую одежду. Вы хотели бы стать модельером? Тогда приглашаю вас в мастерскую. Дети садятся за столы.

Ребята, я вам напомню, что мы с вами живем в Ханты – Мансийском округе. Он так называется так потому что, ханты и манси – первые люди, которые поселились в нашем краю. Здесь бывает очень холодно, и все люди надевают теплую одежду. Давайте оденем ребят в модные, красивые шубки (воспитатель показывает трафареты). Согласны?

Выберите цвет (образец цветной бумаги), украсьте его орнаментом и подарите ребятам ханты, манси. Девочки создают одежду для девочек, а мальчики для мальчиков. Расскажите друг другу, как называется орнамент на одежде. Что вам больше всего нравится? Какой цвет для одежды вы хотели бы создать ещё? И т.д.

2 вариант.

Предложить детям самостоятельно выбрать цвет карандаша и раскрасить образец бумаги для создания одежды. Примерить.



