

ИГРА «ПО ТРОПАМ ГЭСЭРА»



Настольно–печатные игры – это разновидность дидактических игр, которые представляют собой игры с правилами ной основе. В детском саду они используются как непосредственно на занятиях, так и в организованной совместной деятельности, что позволяет решать множество задач в соответствии ФГОС ДО:



Настольная игра «По тропам Гэсэра» - одна из видов настольных дидактических игр, которая может быть использована в совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста. Сегодня в магазинах не представлено подобная игра, поэтому я решила изготовить такую игру своими руками, поскольку она способствует **развитию познавательных интересов и готовности к самостоятельному познанию**. Это большие эпические поэмы героического содержания, повествующие о давних временах противостояния предков бурят враждебным силам. Также изучение улигеров может **формировать мотивацию дальнейшего творческого роста** и развивать умение импровизировать, сочинять, фантазировать.



Цель игры: ПОЗНАКОМИТЬ ДЕТЕЙ С ВСЕМИРНЫМ НАСЛЕДИЕМ БУРЯТСКОГО НАРОДА ЭПОСОМ «ГЭСЭР». ФОРМИРОВАНИЕ ИНТЕРЕСА К ТРАДИЦИЯМ И ОБЫЧАЯМ БУРЯТСКОГО НАРОДА.

Задачи:–

- Обучение следованию определённым правилам, получения опыта победы или проигрыша;
- Формирование навыков сотрудничества, взаимопомощи, доброжелательности, самостоятельности;
- Тренировка навыков счёта на родном языке; способствует запоминанию цветов;
- Расширение кругозора и знакомство с героями улигера;
- Развитие логического и творческого мышления, внимания, воображения, познавательной активности, внимательности, коммуникативных и социальных навыков;
- Воспитание дружелюбия, ответственности, выдержки, умение действовать в команде.

Первый и самый важный этап, от реализации которого зависит качество игры, - это её идея! Я решила познакомить детей с героическим сказанием бурят и назвала игру «По тропам Гэсэра», выполнила эскиз.

Второй этап – определение масштабов игры и разметка игрового поля. Игровое поле выполнено из ватмана и покрыто термоплёнкой.

Оформление игры. В него входят следующие элементы: игровое поле, фишки, кубик, папка для хранения. На этом этапе необходимо также позаботиться о дизайне игры (распечатка изображений героев эпоса, оформление карточек с заданиями с последующим их ламинированием). Всё это было расположено в специальную пластиковую папку, придуманы, распечатаны и приклеены основные правила игры, а так же титульный лист. *ОСНОВНОЙ этап* – правила игры.



Игроки выбирают себе героя и ставят их на старт. Чтобы определить очерёдность хода каждого игрока, все участники бросают кубик. Первым ходит тот, у кого выпало наибольшее число очков. И так далее по убыванию. Игроки по очереди бросают кубик и передвигают своего героя на выпавшее на нём количество ходов.



По очереди бросайте кубик. Сколько точек на нём выпадет, на столько кружков вы и передвигаете свою фишку. Кружки на карте разных цветов. Цвет ускоряет или замедляет движение.

Остановившись на жёлтом поле, игрок берёт карточку жёлтого цвета и выполняет задание на знание главных героев.

Остановившись на красном поле, игрок берёт карточку красного цвета и выполняет задание на знание легенды.

Попадая на фото «Тоодэй» педагог рассказывает короткую дополнительную легенду.

Так же остановившись на лошади на 4 хода вперед.

Попав на мальчика, ребенок задает вопрос из легенды любому из игроков .

Побеждает тот, чья фишка первой дойдёт до финиша. Игра ведётся, пока её не закончит последний игрок.

Предполагаемые результаты: систематическое использование игры «По тропам Гэсэра» способствуют всестороннему развитию детей, развивают самостоятельность, запоминать основные сюжетные линии эпоса «Гэсэра».

Анхарлагшадтаа баярлаа!!!