

Авторская игра

«Путешествие в страну знаний»

Автор: преподаватель по
обучению татарского языка
Гатауллина Айгуль Идрисовна



УВАЖАЕМЫЕ КОЛЛЕГИ! ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ПРЕДЛАГАЕТСЯ АВТОРСКОЕ ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ, В КОТОРОМ ЧЕРЕЗ ИГРУ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ УСВОЕНИЕ ВТОРОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ЯЗЫКА (ТАТАРСКОГО)

Цель: побуждать интерес к изучению татарского языка и умению общаться.

Задачи:

- ❖ **Образовательная:** обогатить активный словарь детей словами - используемыми в игре. Продолжать учить детей считать предметы.
- ❖ **Развивающая:** развитие способности к освоению и преобразованию окружающего пространства, детского интереса в игровой и речевой деятельности.
- ❖ **Воспитательная:** воспитание эмоционального и осознанного отношения к изучению татарского языка, умения услышать, увидеть, почувствовать и переживать различные эмоциональные состояния, переданные в результате игры.



Описание многофункциональной дидактической игры

- ❖ Игровое поле.
- ❖ Фишки (Собака,кошка, заяц, медведи).
- ❖ Кубик - 1 шт.
- ❖ Коробки с дидактическим материалом.
- ❖ Паспорт к дидактической игре.

Данное авторское игровое пособие, является многофункциональным средством, позволяющее изучать татарский язык. Оно предназначено для детей старшего дошкольного возраста. Дидактическая игра «Петешествие в страну знаний» позволяет развивать интерес к изучению нового слова и закреплению пройденного учебного материала.так же благоприятно влияет на повторение счета.

Играющих может быть от двух до семи человек.



Варианты использования игры

- 1. Вариант.** Использование при изучении новых слов – существительных по любой теме проекта «Минем өем», «Без инде хэзер зурлар – мәктәпкә илтә юллар», «Уйный, уйный үсәбез». Активные вопросы – «Бу кем? Бу нәрсә?».
- 2. Вариант.** Использование для закрепления изученных слов из проектов «Минем өем», «Без инде хэзер зурлар – мәктәпкә илтә юллар», «Уйный, уйный үсәбез».
- 3. Вариант.** Использование при изучении темы «Саннар». Данный вариант предполагается в средней группе. Активный вопрос – «Ничә?».
- 4. Вариант.** Использование при изучении и закреплении слов, которые определяют действие: «Кыз китап укый», «Малай утыра», «Куян сикерә» и т.д. данный вариант использования игры предназначен для детей подготовительной к школе группы.
- 5. Вариант.** Использование для побуждения какого либо действия у детей. Например: «Йөгерә», «Сикерә», «Утыра», и т.д.
После того как ребенку выпадает какая либо пиктограмма, воспитатель спрашивает что это изображение символизирует. Далее ему предлагается выполнить то же самое. Например: «Йөгер», «Утыр», «Сикер» и т.д. В ходе игры проигрываются и закрепляются

слова побуждающие действия, слова определяющие действия на пиктограмме слова определяющие действия самого ребенка. Например: на вопрос - «Син нишлийсең?» ребенок должен ответить - «Мин сикерәм», «Мин йөгерәм» и т.д.

- 6. Вариант.** Использование для закрепления и изучения цветов. Данный вариант игры используется в старшей группе детей.



The background features a soft, hazy blue and white scene with a faint rainbow on the left. In the center, the face of a young girl with brown hair in pigtails is visible, looking slightly to the right. The overall atmosphere is gentle and celebratory.

**Игътибарыгыз
өчен рәхмәт**

