**Картотека мордовских дидактических игр**

**«Назови животных на эрзянском языке»**

**Цель:** расширение словарного запаса, умение правильно называть домашних животных.

**Ход игры:** педагог поочерёдно показывает картинку с изображением домашних животных и птиц, просит назвать животных на эрзянском языке.

**«Назови слово» - игра с мячом**

**Цель:** развитие мышления, быстроты реакции.

**Ход игры:** педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, называет домашнее животное, например: кошка, дети называют на эрзянском языке: катка, кидают мяч обратно, и т.д.

**«Какой игрушки не стало»**

**Цель:** умение произносить название игрушки на эрзянском языке.

**Ход игры:** педагог просит закрыть глаза и прячет одну из игрушек. По команде «просыпайтесь», открыть глаза и сказать по - эрзянски, какая игрушка пропала. Тот, кто первым отгадает, прячет следующую игрушку.

 **«Телефон»**

**Цель:** активизация в речи детей речевых образцов: монь лемем, мон церыне, тейтерне.

**Ход игры:** дети встают в круг, воспитатель подходит к ребенку и спрашивает: «Кие тон, тейтерне или церыне?».

**«Путешествие по городам Мордовии»**

**Цель:** продолжать знакомить детей дошкольного возраста с городами Мордовии.

**Оборудование:** карта Мордовии с обозначенными городами.

**Игровая задача**: игра проводится по типу настольной игры. По ходу игры, игрок попадает в город, называется сначала воспитателем, затем детьми; читается карточка данных о городе.

**Играющих**: 3-4 человека.

**«Флаг и герб Мордовии»**

**Цель:** знакомство детей младшего дошкольного возраста с флагом и гербом Республики Мордовия.

**Оборудование:** образец флага; белое поле для выкладывания элементов, элементы флага РМ. образец герба, белое поле для выкладывания элементов, элементы герба РМ.

**Игровая задача:** используя образец, дети выкладывают на белом поле элементы флага и герба РМ.

**«Волшебный куб: достопримечательности Саранска»**

Для создания данной игры используется коробка в виде куба. На каждую сторону приклеивается фотография исторического памятника.

**Цель:** знакомство детей дошкольного возраста с историческими и архитектурными памятниками Саранска.

**Оборудование:** куб, на его сторонах наклеены фотографии исторических и архитектурных памятников городов; папка с их описанием.

**Игровая задача:** подбрасывать куб, рассказывать о выпавших памятниках или зданиях (сначала с помощью воспитателя, затем самостоятельно).

**Домино «Глиняные игрушки мордовских умельцев»**

**Цель игры**: знакомство детей старшего дошкольного возраста с разнообразием предметов народного промысла **мордовского народа**.

**Оборудование:** **карточки** для игры в домино с изображением глиняных игрушек, изготовленных в разных селах **Мордовии**; **карточки** с описательными рассказами о каждом виде игрушек.

**Игровая задача:** воспитатель рассказывает детям о глиняных игрушках народных умельцев; дети играют в домино по обычным правилам.

«**Мордовский орнамент**»

**Цель игры:** знакомство с элементами **мордовского орнамента**.

**Оборудование:** кубики с отдельными частями элементов **мордовского орнамента**.

**Игровая задача:** выкладывая кубики в разных положениях, дети получают различные элементы.

**«Город будущего»**

**Цель игры:** воспитание внимательного отношения к родному городу, чувства гордости за него; развитие речи, фантазии.

**Оборудование:** кольца от пирамидки. На секторах колец расположены **картинки**: варианты улиц; варианты домов; варианты озеленения; виды транспорта; места отдыха; люди.

**Игровая задача:** придумать город будущего.

Воспитатель предлагает детям представить, как город Саранск преобразится через сто лет. Дети вращают кольца. После их остановки рассматривают получившиеся сочетания секторов. Опираясь на находящиеся на одной линии изображения, дети составляют рассказ о городе Саранск в будущем. Все варианты рассматриваются с позиции *«хорошо-плохо»*.

**«Волшебный куб: знаменитые люди Мордовии**»

**Цель игры:** знакомство детей дошкольного возраста с историческими и архитектурными памятниками Саранска.

**Оборудование:** куб, на его сторонах наклеены фотографии исторических и архитектурных памятников города; папка с их описанием.

**Игровая задача:** подбрасывать куб, рассказывать о выпавших памятниках или зданиях *(сначала с помощью воспитателя, затем самостоятельно)*.

«**Карта Мордовии**»

**Цель игры:** знакомство детей дошкольного возраста с районами и городами **Мордовии**.

**Оборудование:** **карта Мордовии** с выделенными районами (цвет, границы, обозначенными городами.

**Игровая задача:** игра проводится по типу игры *«пазлы»*: отдельные районы накладываются на общую **карту Мордовии**, называются сначала воспитателем, затем детьми; отыскиваются и называются крупные города *(Саранск, районные центры)*.

**«Чистая река»**

**Цель игры**: знакомство детей дошкольного возраста с историческими и природными памятниками Саранска и ближайших районов; воспитание чувства ответственности за природу родного края.

**Оборудование:** игровое поле размером 45 на45 с изображением реки Инсар; по руслу расположены кружки красного и зеленого цвета; набор **карточек**: рисунки, символизирующие проблемы загрязнения; набор **карточек**: изображения наиболее интересных ландшафтов и памятных мест, расположенных вблизи реки; кубик, фишки.

**Игровая задача:** пройти по реке от истока до устья; выяснить, какие опасности угрожают водоему, предложить варианты охраны.

**«Собери узор»**

 **Цель:** знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

 **Материал:** разрезные картинки с изображениями народных промыслов.

Дети собирают картинки из фрагментов.

**«Одень куклу»**

**Цель:** знакомить с национальной одеждой, прививать интерес к национальной культуре

Дети одевают куклу в национальную одежду.

**«Птицы нашей области»**

**Цель:** знакомить детей с птицами родного города

**Материал:** карточки с изображениями птиц

Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет.

**«Наши соседи»**

**Цель:** Формировать знания о народах, живущих в Республике Мордовия; развивать умение узнавать элементы культуры других народов; **воспитывать** симпатию к людям других национальностей.

**Ход игры**: Играющим предлагается разместить на каждой грани 4 **карточки**(национальный костюм, национальный орнамент, национальное блюдо и государственный флаг, соответствующие определенной национальности.

**Материалы:** пирамида, состоящая из 4 граней и набор **картинок** с изображением элементов культуры народов нашего города (национальный костюм, национальная кухня, народный орнамент и государственный флаг).

**«Путешествие по сказкам»**

**Цель:** Закрепить знания детей о народных сказках, о национальных героях и их нравственных характеристиках.

**Ход игры:** При помощи известного сказочного персонажа *(например, Незнайки, Буратино, Петрушки)* ввести детей в игру, предложив им помочь узнать по **картинкам** героев любимых народных сказок и рассказать о том, какие они *(дать характеристику их поступкам)*. Ребёнку, который правильно назвал героя, сказку и рассказал о нём, **воспитатель даёт фишку**.

**Материалы:** **картинки** с изображениями известных персонажей народных сказок, кукла Незнайка, Буратино, Петрушка, фишки.

**«Угадай, откуда я приехал»**

**Цель:** закрепить знания детей о разных народах.

**Ход игры:** в группе поочередно появляются дети в народных костюмах и рассказывают о различных странах, республиках. Остальные ребята должны угадать, откуда приехали гости. В зависимости от этнической принадлежности гостя приветствовать его на родном языке, сервировать стол, угощать традиционными национальными блюдами.

**«Кто знает больше "волшебных" слов по…»**

**Цель:** Закреплять навыки владения родным *(национальным)* языком с использованием *«волшебных»* слов: спасибо, пожалуйста, здравствуйте и др., **воспитывать культуру общения**.

**Ход игры:** Передавая мяч по кругу, дети называют вежливые слова на родном языке.

**«Магазин одежды»**

**Цель:** Систематизировать знания детей о национальном костюме и его элементах; **воспитывать** интерес к народной культуре.

**Ход игры**: Дети - покупатели по **карточкам**, на которых изображены элементы национальных костюмов, просят группу детей - продавцов подобрать им остальные детали национального костюма.

**Материалы:** **карточки** с изображением деталей национального костюма.

**«Вещи заблудились»**

**Цель:** Закреплять умения детей определять элементы национального костюма и соотносить его с конкретным народом.

**Ход игры:** детям предлагается соотнести элементы одежды с национальным костюмом и закрыть лишний элемент.

**Материалы:** листы с нарисованными на них различными элементами национальных костюмов.

**«Чей орнамент?»**

**Цель:** Назвать элементы национального орнамента.

**Ход игры:** По указанию ведущего отгадать, орнамент какого народа изображён на маленькой **карточке**. Правильно ответивший ребёнок получает **карточку**, накрывает ею соответствующий участок на большой **карточке**.

**Материалы:** шесть больших **карточек** с изображением национальных узоров и столько же маленьких, представляющих фрагменты орнаментов.

**«Музей народных игрушек»**

**Цель:** Систематизировать знания детей о мордовских народных промыслах; **воспитывать** интерес к народной культуре, развивать творчество.

**Ход игры:** Исполняя роль экскурсовода, каждый ребёнок рассказывает о понравившемся народном промысле, поясняя, чем именно она ему понравилась.

**Материалы:** изделия мордовских умельцев.

**«Собери предмет»**

**Цель:** Упражнять в самостоятельных поисках путей составления фигур из частей; систематизировать знания детей о русских народных промыслах.

**Ход игры:** **Воспитатель** предлагает в помнить, какие русские народные промыслы они знают и собрать предмет из частей, лежащих в конвертах.

**Материалы:** картинки изделий мордовских умельцев.

**«Сказка - загадка»**

**Цель:** Закрепить знание детей о мордовских народных сказках; **воспитывать** интерес к устному народному творчеству; развивать инициативу, умение согласовывать свои действия с другими детьми.

**Ход игры:** Ребёнок берёт из шкатулки любой конверт, в котором лежат **картинки** с изображением сказочных персонажей, приглашает товарища играть с собой в паре, и вместе они придумывают и загадывают загадку о персонаже или сказке, из которой он взят. Остальные дети должны отгадать и назвать героя.

**Материалы:** конверты с **картинками** с изображениями персонажей сказок русского, мордовского народов.

**«Найди пару»**

**Цель:** Закреплять знания детей о костюмах разных народов; развивать наблюдательность, внимание, память.

**Ход игры:** Дети должны подобрать пары кукол в разных национальных костюмах.

**Материал:** **картинки** с изображением кукол в разных национальных костюмах.