

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА № 15 «СВЕТЛЯЧОК»  
БУГУЛЬМИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН



# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ПОСОБИЯ ПО ОБУЧЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ ТАТАРСКОМУ ЯЗЫКУ



Г.БУГУЛЬМА, 2016-2017ГГ.

# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МАГАЗИН ОДЕЖДЫ»

*Данную игру можно использовать как во время организованной образовательной деятельности, так и во время проведения индивидуальной работы по УМК с детьми в режимные моменты. Игру можно использовать с детьми по возрастам в зависимости от изучаемой темы (цвет, счёт, наименование одежды, большой, маленький и т.д.)*

**Цель:** закреплять умение называть предмет одежды, её цвет и количество на татарском языке, развивать разговорную речь детей, закреплять пройденный материал и уметь использовать в игровых ситуациях

## **Задачи:**

- формировать у детей интерес к общению на татарском языке,
- развивать устную диалогическую речь на двух государственных языках РТ,
- закреплять умение детей общаться со сверстниками, используя словарный минимум в соответствии с УМК по татарскому языку;
- воспитывать интерес к игре, дружелюбие, умение слушать товарища, навыки сотрудничества, самостоятельность

**Атрибуты:** вязаная одежда (рубашка, брюки, платье, сарафан) шести цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий, белый, чёрный), вешалки для каждой вещи, стойка для развешивания одежды.





**Примерный ход игры:** детей приглашают в магазин и предлагают купить понравившуюся им вещь.

Продавец: Здравствуйте.

Покупатель: Здравствуйте.

Продавец: Как дела?

Покупатель: Хорошо, спасибо!

Продавец: Что вам понравилось? Что вы хотите купить?

Покупатель: Я хочу купить платье.

Продавец: Какое платье?

Покупатель: Красное платье.

Продавец: Сколько платьев.

Покупатель: Одно платье.

Продавец: Возьмите красное платье.

Покупатель: Спасибо! До свидания!

Продавец: До свидания!

*Дан примерный вариант игры, его можно использовать по - своему, дополняя и изменяя.*

**Автор игры: воспитатель I квалификационной категории -  
Мосолова Елена Петровна**



# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «УМНЫЕ КРАСКИ»

*Данную игру можно использовать как во время ООД, так и во время проведения индивидуальной работы по УМК с детьми в режимные моменты.*

*Игру можно использовать с детьми по возрастам в зависимости от изучаемой темы (задания в карточках можно и нужно менять в зависимости от пройденного материала для его закрепления)*

**Цель:** упражнять в употреблении слов, обозначающих основные цвета (красный, жёлтый, синий, зелёный, белый, чёрный), умение точно выполнять задания, закреплять пройденный материал.

**Задачи:** развитие и совершенствование устной монологической и диалогической речи на двух государственных языках РТ; расширение и закрепление словарного запаса; развитие восприятия, мышления; воспитывать навыки сотрудничества, доброжелательность и выдержку.

**Атрибуты:** футляры (красного, жёлтого, синего, зелёного, чёрного цветов) для карточек, карточки с заданиями (карточки двусторонние с заданием на каждой стороне), палитра, кисточка. На палитре обозначены цвета: красный, жёлтый, синий, зелёный, чёрный и скрипичный ключ на белом фоне.





### **Ход игры:**

Кисточка показывает цвет на палитре, ребёнок называет на татарском языке указанный цвет, берёт футляр с названным цветом, открывает и достаёт карточку с заданием. Педагог читает задание, а ребёнок выполняет. Если выпадает скрипичный ключ, то ребёнок или все дети поют любую знакомую песню на татарском языке.

### **Примеры карточек с заданиями:**

Позови Акбая.

Посчитай от 1 до 10.

Капуста какая?

Девочка катается на санках.

Предложи кукле поиграть.

*(и т.п. варианты придумать можно по пройденным темам)*

**Автор игры: воспитатель I квалификационной категории -  
Мосолова Елена Петровна**

# «КТО ЧТО ЛЮБИТ» - «КЕМ НӘРСӘ ЯРАТА»

**Цель:** развивать разговорную речь детей, закреплять пройденный материал и уметь использовать в игровых ситуациях, формировать у детей потребность в общении на втором государственном языке РТ.

**Задачи:** воспитывать интерес к изучению татарского языка; расширять и закреплять словарный запас; определять классификацию животных и называть их; упражнять в употреблении слов, обозначающих основные цвета (красный, жёлтый, синий, зелёный, чёрный, белый); развивать внимание, мышление, память, мелкую моторику рук; воспитывать у детей эмоциональную отзывчивость, желание ухаживать за животными

**Атрибуты:** спичечные коробки разных цветов (красный, жёлтый, синий, зелёный, чёрный, белый) с наклеенными животными, картинки «Овощи», «Фрукты», «Продукты».

## Ход игры:

Игрок выбирает одну из коробочек. Ведущий задает вопросы: «Нинди?», «Бу нәрсә?» - «Что любит?», «Угости». Ребёнок открывает коробочку и вкладывает в неё картинку и ведущий говорит за животного: «Рәхмәт» - «Спасибо».

Игру можно использовать с детьми по возрастам в зависимости от изучаемой темы (вопросы можно и нужно менять в зависимости от пройденного материала для его закрепления) и изучаемых диалогов. Вариантов применения игры очень много, всё зависит от творчества педагога.



Автор игры:  
воспитатель I  
квалификационной  
категории - Мосолова  
Елена Петровна



# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «САНА ЭЛЕ «ПОСЧИТАЙ-КА»

*Многофункциональная игра решает задачи: закрепление счёта и цифр в пределах десяти на татарском языке; закрепление понятия о величине предметов на татарском языке; умение различать геометрические фигуры; развивает слуховую и зрительную память; воспитывает интерес к изучению татарского языка через математику.*

## Варианты игры:

1. Потребуются карты с изображением цифр и предметов. Предложить детям сосчитать предметы и кружочки на каждой карточке. Дети запоминают образ каждой цифры и соотносят её с нужным количеством предметов.
2. Понадобятся карточки с изображениями огурцов, шарфиков, мячиков и деревьев; красные, жёлтые полоски и зелёные квадраты.



- А) красные полоски + огурцы: сравнение по длине;
- Б) голубые полоски + деревья: сравнение по высоте;
- В) желтые полоски + шарфики: сравнение по ширине;
- Г) квадраты + мячики: сравнение по ширине;
- Д) выкладывание полосок от длинной до короткой; от широкой до узкой; от высокой до низкой.

3. Выкладывание карточек (маленьких) с цифрами по возрастанию и убыванию. Около каждой цифры раскладывается необходимое количество карточек с предметами. Закрепление знаний о составе числа.

4. Здесь понадобятся карточки с изображением различных геометрических фигур: название их, различие по цвету и величине, а также назвать окружающие предметы, похожие на них по форме.

**Авторы игры: воспитатели I квалификационной категории –  
Акзигитова Валентина Васильевна,  
Капустина Анна Александровна**



# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ТАБЫШМАК» (ЗАГАДКИ)

**Цель:** Развитие ассоциативного мышления, произвольного внимания у детей.

**Задачи:** Учить детей отгадывать загадки. Воспитывать интерес к татарскому языку. Закреплять слова в игровой форме.

## Ход игры:

В игре могут принимать участие 2-3 ребёнка-игрока и взрослый – ведущий.

Играющим раздаются большие карточки.

Ведущий перемешивает маленькие карточки с загадками, читает загадки. Игрок, у которого есть отгадка, произносит её на татарском языке и получает маленькую карточку.

Маленькой карточкой закрывается поле отгадки на большой карточке.

Тот игрок, у которого первым будет закрыто все поле большой карточки, считается победившим.

**Правила игры:** Участники должны называть отгадку только на татарском языке.



Авторы игры: воспитатели  
I квалификационной категории –  
[Андреева Ирина Васильевна](#),  
[Губина Людмила Викторовна](#)



# ДИДАКТИК УЕН “КИБЕТ” - ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА “МАГАЗИН”

## Цели:

учить детей классифицировать предметы по их назначению, цвету, форме. Развивать умение вести сюжетный диалог между продавцом и покупателем на татарском языке. Упражнять в счёте до 10 на татарском языке: бер, ике, өч, дүрт, биш, алты, жиде, сигез, тугыз, ун. Закреплять умение детей называть на татарском языке цвета: сары – жёлтый, кызыл – красный, яшел – зелёный, зәңгәр - синий, ак – белый, кара – чёрный.

**Материал:** фланелеграф со схематичным изображением витрины магазина, карточки с изображением предметов

## Ход игры:

“Покупатель” приходит в магазин и выбирает “товар” (карточки с изображением предметов).

Между “покупателем” и “продавцом” происходит примерно такой диалог:



**Коля** (кибетче): Исәнме, Оля! (Здравствуй, Оля!)

**Оля:** Исәнме, Коля! (Здравствуй, Коля!)

**Коля:** Хәлләр ничек? (Как дела?)

**Оля:** Әйбәт. (Хорошо)

**Коля:** Оля, нәрсә кирәк? (Оля, что надо?)

**Оля:** Куян кирәк. (Заяц нужен)

**Коля:** Нинди куян? (Какой заяц?)

**Оля:** Зур (кечкенә), матур куян. (Большой (маленький), красивый заяц)

**Коля:** Ничә куян? (Сколько зайцев?)

**Оля:** Ике куян. (Два зайца)

**Коля:** Мә, ике куян. (На, два зайца)

**Оля:** Рәхмәт. Сау бул, Коля. (Спасибо. До свидания, Коля)

**Коля:** Сау бул, Оля. (До свидания, Оля)

**Автор игры: воспитатель I квалификационной категории –  
[Возная Нина Александровна](#)**



# ДИДАКТИК УЕН “ЧӘЧӘКЛӘР БӘЙЛӘМЕ ТӨЗЕ” - ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА “СОСТАВЬ БУКЕТ”

## Цели:

учить детей по внешнему виду определять и называть элементы татарского растительного орнамента (трилистник, тюльпан, гвоздика, колокольчик, ромашка, лотос). Упражнять в счёте до 10 на татарском языке: бер, ике, өч, дүрт, биш, алты, җиде, сигез, тугыз, ун.

Закреплять умение детей называть на татарском языке цвета: сары – жёлтый, кызыл – красный, яшел – зелёный, зәңгәр – синий, ак – белый, кара – чёрный.

**Материал:** фланелеграф с контурным изображением вазы, цветные плоскостные изображения элементов татарского орнамента

## Ход игры:

1 вариант – взрослый просит ребёнка составить букет из элементов татарского растительного орнамента определённого цвета, называя при этом, цвета по-татарски.

2 вариант – составить букет из всех, имеющихся элементов татарского растительного орнамента, и сосчитать их по-татарски на ощупь, с закрытыми глазами.

**Автор игры:** воспитатель I квалификационной категории –  
[Возная Нина Александровна](#)



# ПОСОБИЕ ПО ОБУЧЕНИЮ ТАТАРСКОМУ ЯЗЫКУ – ЛЭПБУК “МИНЕМ ӨЕМ”

**Лэпбук** – в дословном переводе с английского значит “наколенная книга”. Это самодельная папка, которую ребёнок может удобно разложить у себя на коленях и за один раз посмотреть всё её содержимое. Но, несмотря на кажущуюся простоту, в ней содержатся все необходимые материалы по теме. Это прекрасный способ подать всю имеющуюся информацию в компактной форме. В лэпбуке систематизированы знания по определённой теме. Это пособие помогает эффективно закрепить изученный материал в занимательно-игровой форме.

Данное многофункциональное пособие решает такие задачи, как:

- Закрепление лексического минимума по татарскому языку в соответствии с возрастом детей;
- Закрепление умения считать на татарском языке от 1 до 5;
- Закрепление умения общаться со сверстниками, используя лексический минимум в соответствии с УМК по татарскому языку;
- Активизация познавательной активности дошкольников;
- Развитие устной диалогической речи на татарском языке;
- Понимание и запоминание информации, повторении и закреплении материала.

Данное пособие используется как в самостоятельной деятельности детей, так и в индивидуальной работе с дошкольниками.

**Авторы пособия: воспитатели I квалификационной категории –**

**Пухова Ирина Петровна,**  
**Асулгареева Ольга Владимировна**



# ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ “ЗНАТОКИ РОДНОГО КРАЯ”

**Аннотация:** общеизвестно, что наиболее эффективно решать задачи развития детей дошкольного возраста в контексте специфических дошкольных видов деятельности, преимущественно в игровой форме. Теоретическое и практическое исследование этой проблемы натолкнуло на мысль о самостоятельном изготовлении такого пособия. Игровое пособие направлено не только на развитие представлений о родном крае, но и на развитие речевой активности детей, расширение словарного запаса.

*Данное пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).*

## **Игра «Назови символы республик Поволжья» (конверт №1)**

**Цель:** познакомить детей с государственными символами республик Поволжья, учить узнавать флаги и гербы, учить понимать знаки, развивать память, воспитывать чувство гордости и уважения к своему народу, расширять словарный запас.

**Материалы:** картины с изображением символики республик Поволжья.

**Ход игры:** ведущий называет ту или иную республику, дети из представленных картин выбирают правильный вариант.



## Игра «Подбери пару» (конверт №2)

**Цель:** закрепить знания детей о государственных символах республик Поволжья, развивать память, воспитывать чувство гордости и уважения к своему народу, расширять словарный запас.

**Материалы:** картинки с изображением символики республик Поволжья.

**Ход игры:** ведущий предлагает к символу одной республики (флагу или гербу) подобрать пару, дети из представленных картинок выбирают правильный вариант.

## Игра «Что лишнее?» (конверты №3,4,5,6,7,8)

**Цель:** закрепить знания детей о природе Поволжья, растительном и животном мире родного края, развивать память, связную речь.

**Материалы:** карточки с изображением животных, растений, птиц, насекомых, рыб, обитающих в нашем крае.

**Ход игры:** ведущий раскладывает перед детьми 4 карточки из одной группы и 1 карточку из другой группы и просит угадать, какая из них лишняя. Ребёнок выбирает правильный аргументированный вариант.



## Игра «Разложи правильно» (конверт №8)

**Цель:** закрепить знания детей о видах рыб, месте их обитания, развивать память, связную речь.

**Материалы:** карточки с изображением рыб.

**Ход игры:** дети подбирают и правильно раскладывают картинки с изображением рыб, опираясь на образец.

## Игра «Угадай, чей костюм и раскрась» (конверт №9)

**Цель:** познакомить и закрепить с детьми знания о костюмах народов Поволжья, их отличительных особенностях, развивать память.

**Материалы:** картинки с образцами костюмов народов Поволжья, раскраски.

**Ход игры:** детям предлагается рассмотреть картинки с образцами костюмов народов Поволжья и отметить их отличительные особенности. Для закрепления данного материала детям предлагаются раскраски.



## Игра «Собери узор»

**Цель:** познакомить детей с национальными орнаментами народов Поволжья, их отличительными особенностями, развивать память.

**Материалы:** разрезные части картинок с изображением орнаментов народов Поволжья.

**Ход игры:** детям предлагается из разрезных частей собрать картинки с изображением орнаментов народов Поволжья и назвать, чей это орнамент.

## Игра «Угадай-ка»

**Цель:** уточнять и закреплять с детьми знания о костюмах народов Поволжья, их отличительных особенностях, учить отличать часть от целого, развивать память.

**Ход игры:** детям предлагается по схеме найти путь от части картинки к её целому изображению и назвать, чей это костюм.

Также в пособии размещен конверт с книжками-малышками, посредством которых можно познакомить детей и закрепить с ними произведения народов Поволжья.

*Опираясь на представленный материал, игры можно варьировать.*



Авторы пособия: воспитатели I квалификационной категории –

Пухова Ирина Петровна,  
Асулгареева Ольга  
Владимировна





Многофункциональные дидактические игры и  
пособия изготовлены педагогическим коллективом  
МБДОУ №15 «Светлячок»  
под руководством заведующей Михайловой Т.М.  
в составе:

- Акзигитова В.В.
- Андреева И.В.
- Асулгареева О.В.
- Губина Л.В.
- Возная Н.А.
- Капустина А.А.
- Мосолова Е.П.
- Пухова И.П.

*Используются как при организации организованной  
образовательной деятельности,  
так и в свободное время.*

