

Администрация муниципального района «Сыктывдинский» Республики Коми
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №8 комбинированного вида» с.Вильгорт
«Быдсяма челядьӧс 8№ - а видзанін» школаӧдз велӧдан Вильгорт сиктса муниципальной
сьӧмкуд учреждение



**Конкурсная работа для участия в республиканском конкурсе
педагогического мастерства «Игротека «Ворс да сёрнит»**

**Настольная дидактическая игра
«Енгаг» («Божья коровка»)**

Номинация: «Словарные игры»

Автор: старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад №8
комбинированного вида» с.Вильгорт
Цепунова Татьяна Михайловна

Вильгорт
2025

Оглавление

Аннотация.	3
Описание игрового материала.	6
Словарная работа по темам.	7
Ход и правила игры.	9
Список используемых источников.	11
Приложения (наглядный материал).....	12
Фишки и кубики	12
Книжка-подсказка для педагогов.....	19

*В играх интересно выполнять задания.
Игра – это веселье, азарт, состязание.
В играх узнаём мы много полезного,
Много необычного и интересного.
Играйте с детьми! Непременно играйте!
И в играх детей языку обучайте!*

Аннотация.

Настольная дидактическая игра «Енгаг» («Божья коровка») направлена на активизацию и обогащение словарного запаса детей существительными на коми языке. В ходе игры дошкольники называют изображения на игровом кубике и фишке (карточке), отвечая на вопрос педагога или ребёнка (партнёра по игре) «Мый тайö?» («Что это?») или «Коді тайö?» («Кто это?»). В варианте «Рöмьяс» («Цвета») дети отвечают на вопрос: «Кутшöм рöма?» («Какой цвет?»), называя цвет по-коми. В ходе игрового диалога закрепляются слова, изображённые на картинках-фишках в соответствии с темой игры. Многократно участвуя в игре, ребёнок прочно усваивает коми слова, которыми оперирует. А решая умственную задачу в игре, ребёнок учится запоминать, воспроизводить (проговаривать), классифицировать предметы и явления по общим правилам. Проведение дидактической игры возможно в групповом помещении детского сада или домашних условиях, на столе или на полу. Дополнительного оборудования не требуется.



В содержание конкурсной работы входит: описание игрового материала с наглядным материалом, ход и правила игры, книжка для педагогов, видеоролик.

Категория участников: дошкольники 5-7 лет.

Цель игры; обогащение активного и пассивного словаря дошкольников словами существительными, названиями цветов, на коми языке.

Задачи:

- Упражнять детей в проговаривании названий изображений на фишках по темам: «Котыр» («Семья»), «Рöмьяс» («Цвета»), «Гут-гаг» («Насекомые»), «Гортса пемöсьяс» («Домашние животные»), «Коми сер» («Коми орнамент») на коми языке. Закреплять обобщающие слова на коми языке.
- Закрепить знание элементов коми орнамента.

- Воспитывать интерес, любовь и уважение к родному (коми) языку, желание его изучать.
- Развивать объём зрительной памяти и произвольного внимания.
- Развивать коммуникативные умения детей, умение работать в команде.
- Развивать положительные игровые взаимоотношения.

Настольная дидактическая игра «Енгаг» включает игровой материал – игры по следующим темам:

- «Котыр» («Семья»);
- «Рёмьяс» («Цвета»);
- «Гут-гаг» («Насекомые»);
- «Гортса пемёсьяс» («Домашние животные»);
- «Коми сер» («Коми орнамент»).

Новизна: создание универсальной дидактической игры, способствующей развитию у дошкольников словаря существительных, названий цветов на коми языке в рамках заданных тем. Универсальность данной игры заключается в том, что наглядные игровые карточки можно сделать на любую тему («Вёрса пемёсьяс» («Дикие животные»), «Дзоридзьяс» («Цветы»), «Пуяс» («Деревья»), «Паськём» («Одежда»), «Тасьті-пань» («Посуда»), «Керём-вёчём» («Действия»), «Шылада ворсанторьяс» («Музыкальные инструменты»), «Тёв» («Зима»), «Выль во» («Новый год») и т.д.)

Практическая значимость: дидактическая игра может быть использоваться при обучении детей коми языку *педагогами дошкольного образования* для организации совместной и самостоятельной игровой деятельности дошкольников, а также для организации игровых моментов во время организованной образовательной деятельности; может быть полезна при организации интеллектуальных конкурсов. Возможно использование игры при проведении родительского просвещения. Игровой материал может быть полезен родителям детей старшего дошкольного возраста.

Предполагаемый конечный результат:

- совершенствование словарного запаса детей дошкольного возраста (существительные и обобщающие слова на коми языке);
- умение отвечать на вопросы: «Мый тайö?», «Коді тайö?»; самостоятельно задавать эти вопросы партнёрам по игре;
- повышение положительной мотивации на обучение коми языку у дошкольников и их родителей.

Осуществляя игру совместно с детьми, необходимо соблюдать следующие условия:

1. Организуя обучение, первоначально педагог знакомит дошкольников с существующими вариантами и правилами игры. Когда ребёнок освоит все варианты игр и запомнит правила, детям предлагается выбор тем /игр (допускается комбинирование тем) и придумывание собственных правил.
2. Создаются условия для свободного выбора тем /игр и партнёров по игре.
3. Поддерживается инициатива ребёнка в игровой деятельности.
4. Обеспечивается время и пространство для организации самостоятельных игр.

Предложенные варианты организации игры, усложняя игровую ситуацию, позволяют сохранять интерес детей при повторении игры.



Описание игрового материала.

Игра осуществляется на игровом поле в форме божьей коровки, спинка которой разделена на 2 части.

Фишки и игровой кубик, соответствующие определённой теме имеют одинаковые цвета:

«Рёмьяс» («Цвета») – обратная сторона фишек и кубик чёрного цвета. Комплекты фишек парные. Количество фишек в каждом комплекте не менее 6. Изображения на лицевой стороне фишек: красный, жёлтый, синий, зелёный, белый, чёрный кружки. Такие же изображения – на игровом кубике.



«Гут -гаг» («Насекомые») – обратная сторона фишек и кубик розового цвета. Комплекты фишек парные. Количество фишек в каждом комплекте не менее 6. Изображения на лицевой стороне фишек: божья коровка, комар, муравей, бабочка, муха, кузнечик. Такие же изображения – на игровом кубике.

«Котыр» («Семья») – обратная сторона фишек и кубик голубого цвета. Комплекты фишек парные. Количество фишек в каждом комплекте не менее 6. Изображения на лицевой стороне фишек: дочь, сын; папа, мама, дедушка, бабушка. Такие же изображения – на игровом кубике.

«Гортса пемёсьяс» («Домашние животные») – обратная сторона фишек и кубик белого цвета. Комплекты фишек парные. Количество фишек в каждом комплекте не менее 6. Изображения на лицевой стороне фишек: кошка, собака, овца /баран, коза, корова, лошадь. Такие же изображения – на игровом кубике.

«Коми сер» («Коми орнамент») – обратная сторона фишек и кубик жёлтого цвета. Комплекты фишек парные. Количество фишек в каждом комплекте не менее 6. На лицевой стороне фишек изображены следующие элементы коми орнамента: чайка, рога лося, голова совы, рыба, рога коровы, следы утки. Такие же изображения – на игровом кубике.



Тематику игр можно расширить, подготовив фишки и кубики на разную тематику. Например: Вёрса пемёсьяс» («Дикие животные»), «Дзоридзьяс» («Цветы»), «Пуяс» («Деревья»), «Паськём» («Одежда»), «Тасьті-пань» («Посуда»), «Керём-вёчём» («Действия»), «Шылада ворсанторьяс» («Музыкальные инструменты»), «Тёв» («Зима»), «Выль во» («Новый год») и т.д.)

Словарная работа по темам.

«Рёмъяс» («Цвета»)

- «Кутшөм рёма?» (Какой цвет?) – «Лёз рёма»....
- гөрд (красный),
- виж, кольквиж (жёлтый),
- лёз (синий),
- турунвиж (зелёный),
- еджыд (белый),
- съöd (чёрный).

«Гут -гаг» («Насекомые»)

- «Коді тайö?» (Кто это?) – «Тайö – енгаг, ...» (Это – божья коровка, ...)
- енгаг (божья коровка),
- ном (комар),
- кодзувкот (муравей),
- бобув (бабочка),
- гут (муха),
- чирк (кузнечик).

«Котыр» («Семья»)

- «Коді тайö?» (Кто это?) – «Тайö – ныв, ...» (Это - дочь, ...)
- ныв (дочь, девочка) /чой (сестра),
- пи (сын) /зон (мальчик) /вок (брат),
- бать (папа),
- мам (мама),
- ыджыд бать, пöль (дедушка),
- ыджыд мам (мама), пöч (бабушка).

«Гортса пемöсьяс» («Домашние животные»)

- «Коді тайö?» (Кто это?) – «Тайö – кань, ...» (Это – кошка, ...)
- кань (кошка) /каньпи (котёнок),
- пон (собака) /понпи (щенок),
- ыж (овца) /меж (баран) /баля (ягнёнок),
- кöза (коза) /кöзапи (козлёнок),
- мöс (корова) /кукань (телёнок),
- вöв (лошадь) /чань, чибö (жеребёнок).

«Коми сер» («Коми орнамент»)

- «Мый тайӧ?» (Что это?) – «Тайӧ – йӧра сюр, ...» (Это – рога лося, ...)
- йӧра сюр (рога лося),
- каля (чайка),
- сюзь юр (голова совы),
- чери (рыба),
- мӧс сюр (рога коровы),
- чӧж кок туй (следы утки).

Ход и правила игры.

Вариант 1. В игре принимают участие 2 игрока. Выбирают любую тему, в зависимости от желания детей или изучаемой темы. Берётся набор фишек и игровой кубик соответствующего цвета. На игровом поле (спинке божьей коровки) раскладываются фишки обратной (чёрной, голубой, белой, жёлтой) стороной кверху, лицевой (с картинками) – вниз, поровну с каждой стороны. Играющие по очереди кидают кубик, называют выпавшую картинку на русском и коми языке, отвечая на вопрос: «Коді тайӧ?» /«Мый тайӧ?». Затем ищут парную картинку на игровом поле, переворачивая любую. (Например: на кубике выпала «кошка». Играющий переворачивает фишку на своей стороне игрового поля. Если на ней «кошка» - забирает картинку себе. Если нет, переворачивает обратно). Далее ход переходит другому игроку. Выигрывает тот, кто быстрее очистит свою сторону поля. В конце игры участники ещё раз называют свои фишки, считают их на коми языке и называют обобщающее слово.



Вариант 2 (командный). В игре принимают участие 4 и более человек. Играющие делятся на 2 команды. Игра проводится аналогично предыдущему варианту. Передача хода проводится от одной команды к другой. В командах игроки бросают кубик по и переворачивают фишки по очереди. Члены команды имеют право подсказывать друг другу слова и варианты хода. Выигрывает команда, первой очистившая свою сторону поля.

Вариант 3. В игре принимают участие 2 и более человек. Возможна командная и индивидуальная игра на результат. Игра проводится аналогично Варианту 1 (при индивидуальной игре) или 2 варианту (при командной игре). Но при этом фишки можно переворачивать на любой стороне поля. Игра заканчивается, когда все фишки убраны с поля. Выигрывает тот (игрок или команда), у кого соберётся больше фишек.



Вариант 4. В игре принимают участие 2 и более человек. В игре используются фишки по 2 и более темам. Игра проводится индивидуально или командами по правилам предыдущих вариантов. При выполнении хода в этом варианте участник сначала выбирает себе кубик, которым делает ход.

Для участия большего количества игроков необходимо разложить максимальное количество фишек.

Вариант 5. В игре принимают участие 2 и более человек. Каждому участнику (каждой команде) раздаётся по одному комплекту фишек, которые они раскладывают перед собой лицевой стороной вверх. Ведущий кидает игровой кубик. И спрашивает, какая картинка выпала. Игрок (команда) первой ответивший на вопрос и назвав картинку по-коми, выкладывает фишку на игровое поле. Побеждает игрок (игроки, команда), который первым разложит свои карточки на игровом поле.



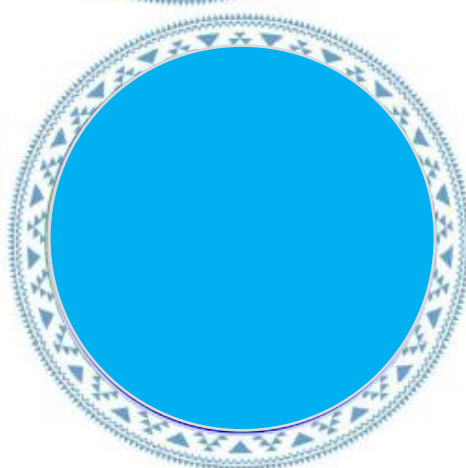
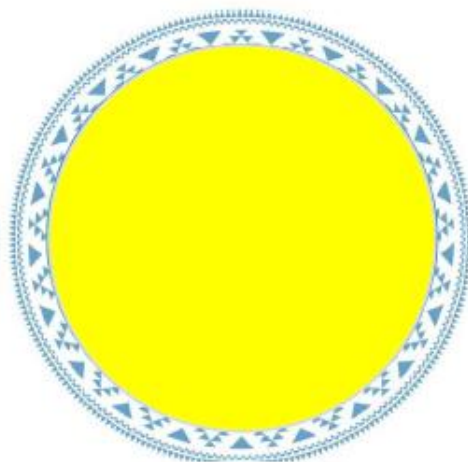
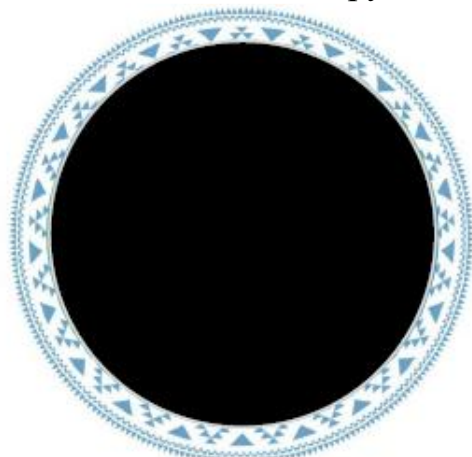
Список используемых источников.

1. <https://videouroki.net/razrabotki/sbornik-didaktichieskikh-ighr-kak-sriedstvo-razvitiia-slovaria-dietiei-starshieg.html?ysclid=m873xdb7xw219795047>
2. <https://www.pedopyt.ru/categories/5/articles/5422>
3. https://ypok.pф/library/razvivayushaya_igra_memori_103443.html?ysclid=m873rril1g10238829
4. https://vk.com/wall-172740985_1333?ysclid=m873tbgr6b382796024
5. <https://www.1urok.ru/categories/23/articles/60674?ysclid=m873tn6oha469444113>
6. *Изображения для фишек и книжки для педагогов взяты в свободном доступе в Интернете.*

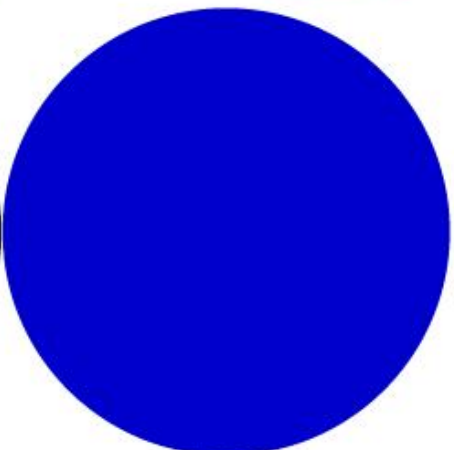
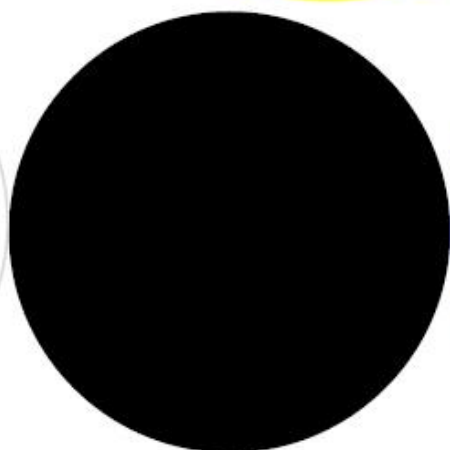
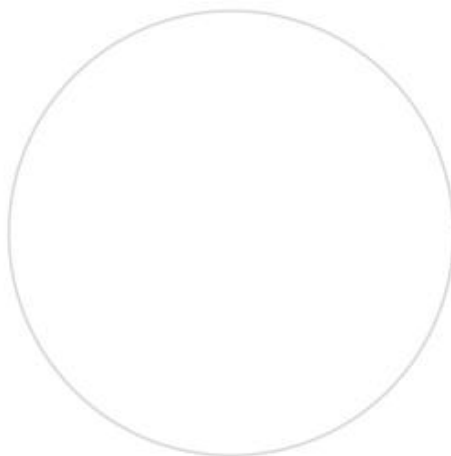
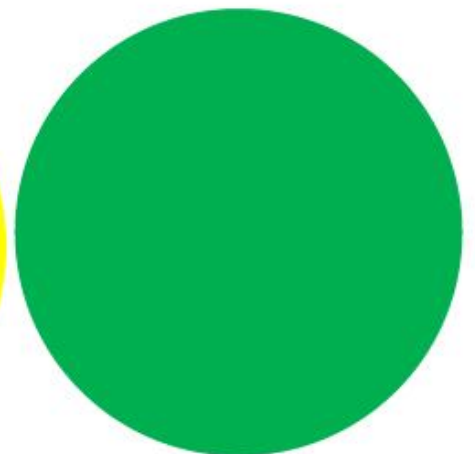
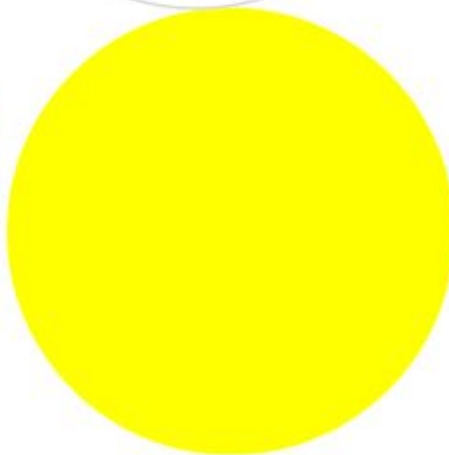
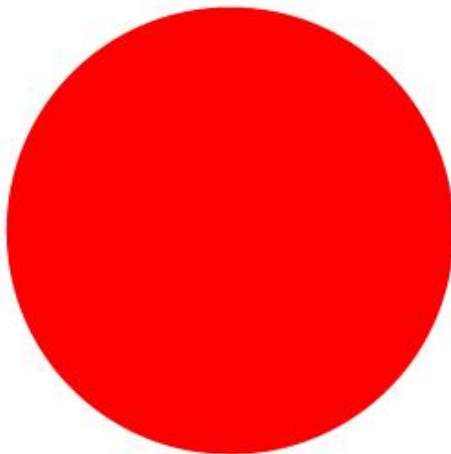
Приложения (наглядный материал)

Фишки и кубики

Фишки – «рубашка»

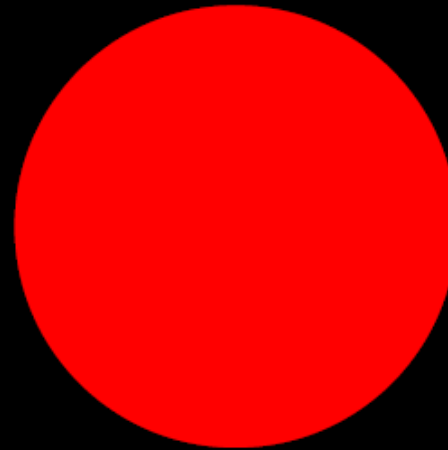
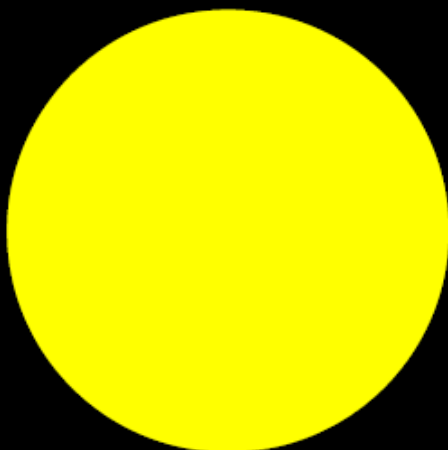
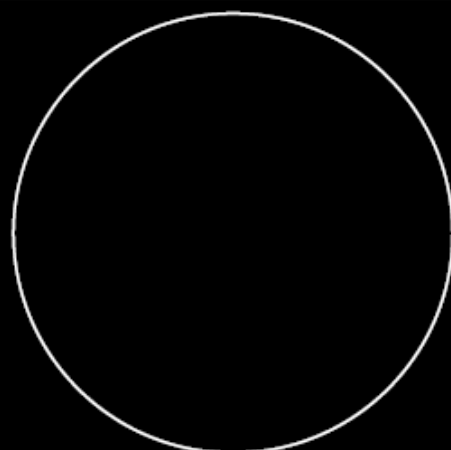
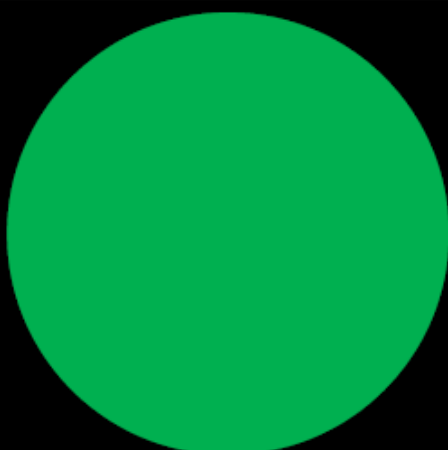
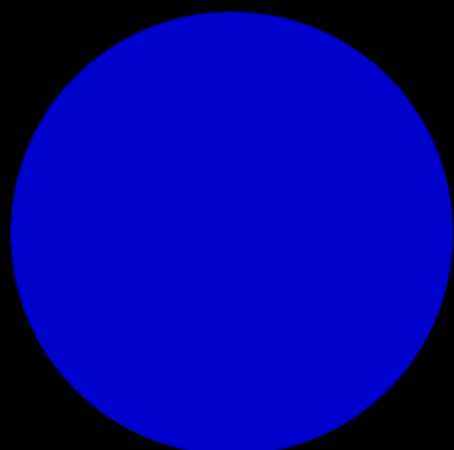
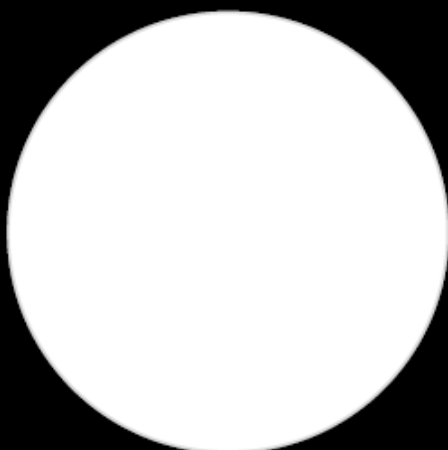














Книжка-подсказка для педагогов.



Фишки и кубики, соответствующие определённой теме, имеют разные цвета. ¶

Количество тем можно добавлять. ¶

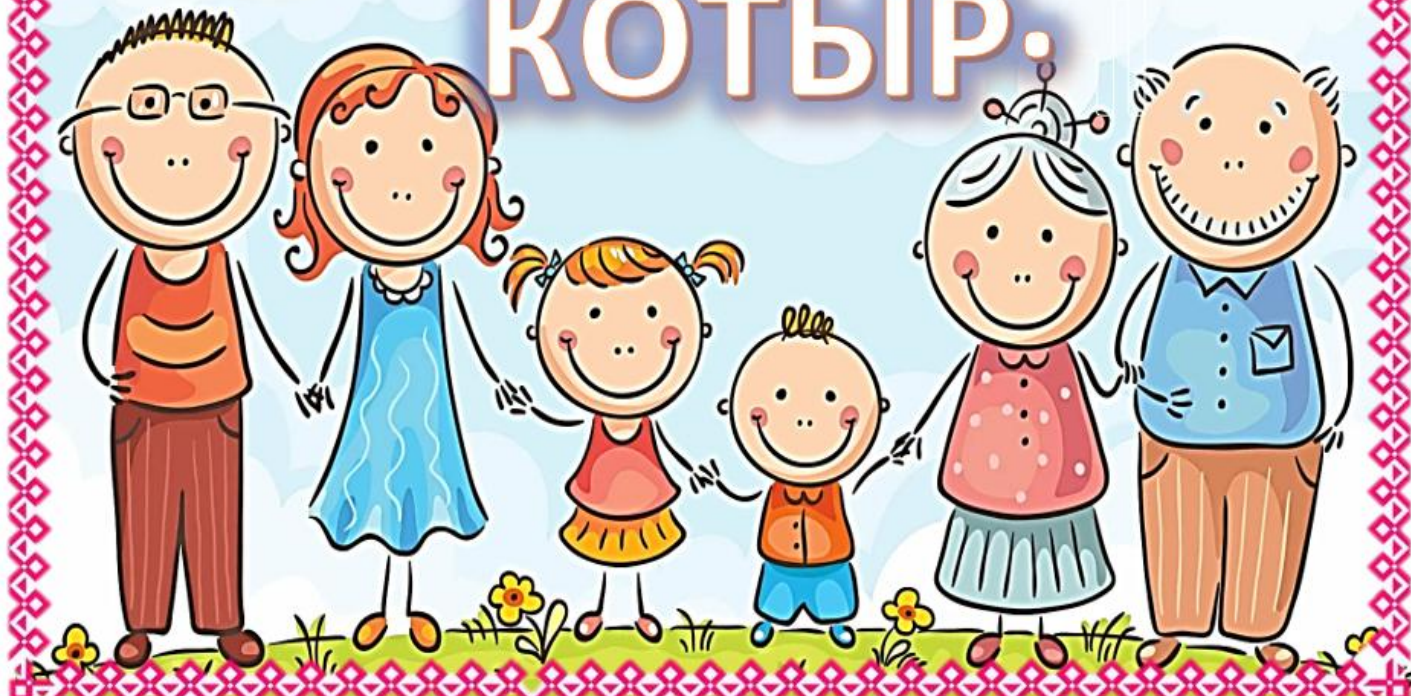
Правила игры: В игре принимают участие 2 человека. Выбирают любую тему, берут фишки и кубик соответствующего цвета. Раскладывают на игровом поле (спинке божьей коровки) фишки поровну с каждой стороны. Играющие по очереди кидают кубик, называют картинку на нём на русском и коми языке. Затем ищут парную картинку на игровом поле, переворачивая любую. (Например: на кубике выпала кошка. Играющий переворачивает фишку на своей стороне игрового поля. Если на ней «Кошка» забирает себе. Если нет, переворачивает обратно). Далее ход переходит другому игроку. Выигрывает тот, кто быстрее очистит свою сторону поля или у кого больше фишек, когда всё поле пустое (по договорённости). ¶

Для участия большего количества необходимо разложить максимальное количество фишек. Можно объединять темы, тогда надо будет использовать кубики соответствующих цветов. ¶

.....Разрыв страницы.....¶

Разрыв страницы

СЕМЬЯ. КОТЫР.



ДОЧЬ / ДЕВОЧКА — НЫВ / СЕСТРА — ЧОЙ



СЫН — ПИ / МАЛЬЧИК — ЗОН / БРАТ — ВОК

ПАПА — БАТЬ



МАМА — МАМ

ДЕДУШКА — ЫДЖЫД БАТЬ, ПÖЛЬ



БАБУШКА — ЫДЖЫД МАМ, ПÖЧ

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ.

ГОРТСА ПЕМӨСҖАС.

КОШКА.—КАНЬ./КОТЁНОК.—КАНЬПИ



СОБАКА.—ПОН./ЩЕНОК.—ПОНПИ

ОВЦА.—ЫЖ./БАРАН.—МЕЖ./ЯГНЁНОК.—БАЛЯ



КОЗА.—КӨЗА./КОЗЛЁНОК.—КӨЗАПИ

КОРОВА.—МӨС./ТЕЛЁНОК.—КУКАНЬ



ЛОШАДЬ.—ВӨВ./ЖЕРЕБЁНОК.—ЧАНЬ, ЧИБӨ



ЦВЕТА.

РӨМЪЯС



КРАСНЫЙ.—ГӨРД'

ЖЁЛТЫЙ.—КОЛЬКВИЖ, ВИЖ'



СИНИЙ.—ЛӨЗ'

ЗЕЛЁНЫЙ.—ТУРУНВИЖ'



БЕЛЫЙ.—ЕДЖЫД'

ЧЁРНЫЙ.—СЬӨД'



КОМИ·ОРНАМЕНТ

КОМИ·СЕР



ЧАЙКА·—·КАЛЯ'

РОГА·ЛОСЯ·—·ЙӖРА·СЮР'



ГОЛОВА·СОВЫ·—·СЮЗЬ·ЮР'

РЫБА·—·ЧЕРИ'



РОГА·КОРОВЫ·—·МӖС·СЮР'

СЛЕДЫ·УТКИ·—·ЧӖЖ·КОК·ТУЙ'





Насекомые

Гут-гаг



БОЖЬЯ-КОРОВКА--ЕНГАГ

КОМАР--НОМ



МУРАВЕЙ--КОДЗУВКОТ

БАБОЧКА--БОБУВ



МУХА--ГУТ

КУЗНЕЧИК--ЧИРК

