

Использование якутских национальных игр «Хабылык», Хаамыска» в проведении логико-математических игр с детьми дошкольного возраста.

Игра является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Это самый действенный метод познавательной деятельности, так как создаёт положительный эмоциональный фон, на котором вся психическая деятельность протекает и развивается активно. Игры различаются по видам, целям, содержанием и другими особенностями. При этом игра имеет такое качество, как гибкость к варьированию и комбинированию. И сегодня у каждого педагога есть возможность разнообразить, преобразить игровой процесс, внести свои коррективы и дополнения.

Настольные игры народа саха «Хаамыска» и «Хабылык» имеют глубокие корни. Они были широко распространены ещё с XVI-XVII веков. В XX веке народные настольные игры испытали большой спад и были почти забыты. С переменой сфер нашей жизни, в связи с перестройкой, настольные игры получили второе рождение как часть культуры народа. В 90-х годах появился интерес к ним. Началась работа по пропаганде игры в общеобразовательных школах и других культурных учреждениях.

Якутские настольные игры развивают гибкость пальцев и кисти, ловкость, координацию, находчивость и умственные способности.

Сегодня настольные игры наших предков получили большую популярность. Во многих детских садах и школах идёт популяризация этих игр. В нашем детском саду в старшей и подготовительной группе учим детей, играть в «Хабылык». Чтобы адаптировать якутские национальные игры «Хабылык», «Хаамыска» для проведения во всех возрастных группах детского сада, мы создали игровой набор «Алыптаах хаамыска»- «Волшебные камешки». Мы придумали несколько логико-математических игр, которые можно провести с помощью 7-ми «хаамыска» (камешки) и «хабылык» (лучинки).

Игровой набор «Алыптаах хаамыска» - «Волшебные камешки»

Игровой набор предназначен для проведения логико-математических игр с детьми от 3 лет. В набор входят 7 камешек (хаамыска), 30 штук лучинок (хабылык) также можно включить

запасные лучинки при проведении игр усложнённого варианта и карточки с изображением предметов разной формы, разного цвета, разного количества, со знаками равенства и неравенства и с числами от 1 до 15. Каждый камешек, как главный элемент отдельной игры, имеет свои функции в виде заданий. А лучинки используются в качестве счётных палочек. Игровой набор является многоуровневым и может использоваться в проведении игр во всех возрастных группах детского сада. В детских садах нашей республики достаточно широко популяризированы игры «Хабылык», «Хаамыска», поэтому адаптировать эти игры, для проведения, например, таких логико-математических игр весьма доступно и удобно.



1. «Найди похожий предмет»

Цель игры: закрепление знаний о геометрических фигурах, учить сравнивать геометрическую фигуру с предметом, правильно называть геометрическую фигуру и форму предмета.

Игра проводится с помощью первой «камешки», с изображением 6-ти геометрических фигур на гранях (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, ромб) и 24 карточек с изображением предметов, соответствующих по форме к этим геометрическим фигурам. Играют индивидуально или в подгруппе дети от 3 лет, в зависимости от индивидуального развития ребёнка, возрастной ценз может колебаться. Дети по очереди подкидывают «камешек». После этого, игрок должен назвать выпавшую фигуру и выбрать из карточек ту, предмет которой соответствует по форме выпавшей геометрической фигуре, назвать форму предмета. В процессе игры, если дети затрудняются, необходима помощь и поправка взрослого. Со временем если дети будут играть увереннее, можно провести игру в соревновательной форме. Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной карточки. В конце игры выигрывает тот игрок, который собрал больше всех карточек. Тот, кто

неправильно назовёт фигуру или выберет несоответствующую картинку, карточку не берёт. Игру можно усложнить, комбинируя с игрой №2 «Найди по цвету». Также можно использовать «камешек» с цифрами от 1-5, подкинув его вместе с «камешком» с изображением фигур. В этом случае, игрок берёт не одну соответствующую карточку к выпавшей фигуре, но столько таких карточек какое число выпадет на «камешке» с цифрами. Игру можно провести с помощью предметов ближнего окружения, что будет способствовать развитию наблюдательности у детей.



2. Игра «Найди по цвету»

Цель: Закрепить знание основных цветов. Учить различать и находить предметы по цвету. Для проведения этой игры, понадобится второй «камешек» с разноцветными гранями (красный, синий, зелёный, жёлтый, оранжевый, фиолетовый). Игру можно проводить индивидуально или в подгруппе с детьми от 3 лет, в зависимости от индивидуальных особенностей развития, возрастной ценз может колебаться. Игроки по очереди подкидывают «камешек» на стол, называют цвет грани, которая выпала, затем должны выбрать 1 карточку с предметом такого же цвета. Игра проводится до тех пор, пока на столе не останется ни одной карточки. В конце игры выигрывает тот игрок, у которого окажется больше карточек, чем у остальных. Игру можно усложнить, комбинируя с игрой №1 «Найди похожий предмет». А также можно комбинировать все три игры, №1, 2, например, с детьми более старшего возраста. Также можно использовать «камешек» с цифрами от 1-5, или «камешек» с точками от 1-5, подкинув его вместе с «камешком» с цветными гранями. В этом случае, игрок берёт не одну соответствующую карточку соответствующего цвета, но столько таких карточек какое число выпадет на «камешке» с цифрами. Игру можно провести с помощью

предметов ближнего окружения, что будет способствовать развитию наблюдательности у детей.



3. Игра «Соотнеси число и количество»

Цели: Закрепить знание единичных чисел, развивать умение правильно соотносить число и количество предмета, образуя пары. Игра проводится индивидуально или в подгруппе с детьми от 5 лет. Игроки по очереди подкидывают «камешек» с числами на гранях (от 1 до 5), на одной грани 0. Исходя от того, какое число выпадет, игрок должен выбрать карточку с изображением соответствующего количества предметов. В игре можно также использовать «камешек» с точками, выбрав грань с нужным количеством точек к выпавшему числу на «камешке» с числами. Также можно усложнить игру одновременно подкинув «камешек» с числами от 6-10. В этом случае игроки должны найти и выбрать две карточки с соответствующим количеством предметов к выпавшим числам. Игру можно провести с помощью предметов ближнего окружения, что будет способствовать развитию наблюдательности у детей.



4. Игра «Добавь»

Цель: Упражнять в количественном счёте.

В этой игре используются «камешки» («хаамыска») с точками и палочки «хабылык» («хаамыска») с точками и палочки «хабылык». Играют дети в возрасте от 5 лет индивидуально или в подгруппе до 6 игроков. Дети по очереди подкидывают «камешек» и сколько точек выпадет, столько палочек передвигают с центра стола к себе. Игра продолжается до тех пор, пока в центре стола не останется ни одной палочки. Выигрывает тот игрок, у которого в конце игры окажется больше палочек, чем у остальных.

Игру можно усложнить, одновременно подкинув «камешек» с точками от 6-10, соответственно 2 «камешки» с точками от 1-5 и от 6-10. В этом случае вводим дополнительно ещё несколько запасных лучинок. В последующем вместо «камешек» с точками можно использовать «камешки» с числами.



5. Игра «Добавь - убавь»

Цель: Способствовать формированию навыков сложения и вычитания.

Игра проводится с помощью «камешки» со знаками сложения (+) и вычитания (-) и набора палочек «Хабылык» (лучинки) индивидуально или в подгруппе детей от 5 лет. Количество игроков до 6. В центре стола выкладываются лучинки. У каждого участника в начале игры должны быть 2 палочки. Игроки поочередно подкидывают «камешек» на стол. Если выпадет знак «-», то убирают из своих палочек одну в центр стола, а если выпадет знак «+», то с центра стола забирают себе одну палочку. У кого не останется ни одной палочки, тот покидает игру. Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной палочки. Выигрывает тот игрок, у которого в конце игры окажется больше по количеству палочек, чем у остальных. Игру можно усложнить, используя «камешек» с точками или с числами (выборочно). В этом случае, игроки подкидывают сразу 2 «камешки». Выпадают одновременно какое-нибудь

число до 5 или цифра 0 и знаки «+» или «-». Соответственно, если выпадут знак «+» и число 3, то игрок добавляет к своим палочкам 3 палочки из центра стола. Если выпадет ноль, то лучинки не убавляются и не добавляются, что равноценно переходу хода. Можно ещё усложнить, используя ещё и «камешек» с цифрами от 0-10, тогда игроки подкидывают сразу 3 «камешки». В усложнённом варианте число игроков сокращается до 3, при этом в начале игры у каждого игрока должно быть не менее 10 лучинок. А в центре выкладывается запасной (дополнительный) набор лучинок.



6. Игра «Больше-меньше-равно»

Цель: закрепить знания чисел от 1-10, о знаках равенства и неравенства, умение сравнивать числа от 1-10.

Игра проводится с помощью «камешек» (с цифрами от 0-5, от 6(от 0)-10, с точками от 1-5, от 6-10 и со знаками равенства и неравенства) индивидуально или в подгруппе детей от 5 лет. Игроки по очереди подкидывают одновременно 2 «камешки» с цифрами. После этого к выпавшим цифрам должны подобрать соответствующие по значению камешки с точками или рядом с выпавшим числом положить соответствующее количество лучинок, после чего должны поставить между ними знаки равенства и неравенства. Чтобы использовать знак равенства необходимо подкинуть две «камешки» с цифрами от 1-5 или от 6-10. Соответственно, при этом используются две «камешки» с одинаковым количеством точек по значению, или 0-5или от 6-10. Игру можно усложнить, подбросив две «камешки», один с цифрами (от 0-5 или от 6(от 0)-10), второй с точками (от 1-5 или от 6-10) и поставить между ними знак равенства или неравенства.



7. Игра «Сложи и вычти»

Цель: Закрепить знания чисел от 1-10. Упражнять в выполнении арифметических действий на сложение и вычитание.

Игра проводится с помощью 6 «камешек» («камешек» с цифрами от 0-5, «камешек» с цифрами от 6(от 0)-10, «камешек» со знаками «+» «-», карточка со знаком равенства «=») индивидуально или в подгруппе детей от 5 лет. Игроки по очереди подкидывают 2 «камешки» с цифрами от 0-10 и одновременно «камешек» со знаками сложения и вычитания. Если выпадут две разные цифры и знак «+», то ребёнок должен сложить в уме и назвать полученную сумму, положив рядом знак равенства, он должен выбрать карточку с цифрой соответствующей полученной сумме. Если выпадут две разные цифры и знак «-», то ребёнок должен назвать большее число по значению и от этого числа вычесть меньшую по значению, определить при этом разность и выбрать соответствующую по значению цифру из цифровых карточек. Все эти действия можно дублировать, используя «хабылык» (лучинки).

