

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Верхнечеткерская начальная общеобразовательная школа»

**Мультимедийная дидактическая игра  
«Радуга зовёт играть!»**

Автор: Воронцова Е.Н.,  
заместитель директора по ВР

Верхний Четкер, 2021 год

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

В основе сюжета игры лежит путешествие по цветам радуги. Сначала педагог говорит, что радуге грустно, потому что идет дождик, и показывает капельки дождя на радуге (слайд 2). Затем предлагает помочь радуге, поиграть с ней и, возможно, дождик прекратится.

Педагог предлагает детям выбрать любой цвет, после чего нажимает на соответствующую капельку. Благодаря гиперссылке, открывается слайд того же цвета, который выбрали дети. На этом слайде название цвета написано на удмуртском языке. Читающие дети могут сами прочесть, или читает сам педагог.

Также на каждом слайде написаны стихотворения удмуртских писателей или строчки из удмуртских песен, в которых встречаются цвета, и соответствующие картинки.

Задание, которое нужно выполнить, связано со стихотворением (описание слайдов смотреть ниже в таблице).

После успешного выполнения задания необходимо нажать на значок «солнышко» в правом нижнем углу слайда. Происходит возврат на слайд с изображением радуги, где капелька исчезает. Игра продолжается по аналогии со всеми цветами.

После того, как поиграли со всеми цветами и вернулись на второй слайд, необходимо нажать на смайлик в правом нижнем углу экрана. Тем самым откроется слайд, где радуга переливается, играет всеми цветами (анимация). Детям говорим, что радуга радуется (шумпотэ, ворекъя вань буэльёсыныз). Затем, нажав на любое место на слайде, открывается следующий слайд, на котором дети повторяют название цветов радуги на удмуртском языке.

Следующий слайд – рефлексия – детям необходимо ответить на вопрос «Понравилось ли вам играть с радугой?» и выбрать соответствующий прямоугольник со словом «Да» или «Нет».

На последнем слайде радуга благодарит детей за игру (ТАУ! Спасибо!).  
Конец игры.

## ОПИСАНИЕ СЛАЙДОВ

Номер слайда	Название слайда	Описание
1	Вуюись оте шудыны	Титульный лист с названием игры, ФИО автора
2	Вуюись	Изображение радуги с капельками дождя
3	ГОРД	<div style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Яблок гордо, яблок гордо, яблоклэсь но гордо бамъёсы!</p> </div> <p><i>(Удмурт калык кырзан – удмуртская народная песня).</i></p> <p>Педагог включает отрывок песни (нажимает значок на слайде) и вместе с детьми выполняет соответствующие движения:  <i>Лымы тодьы, лымы тодьы,          Лымылэсь но тодьы кышетэ</i> («показывают» завязанный платочек).  <i>Яблок гордо, яблок гордо,          Яблоклэсь но гордо бамъёсы</i> (показывают щёчки)</p>
4	НАП-ЧУЖ	<p>Загадка:</p> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Гонэ чебер, нап-чужалэс,              Быжы бадзым, пуштырес,              Ныры кузь, пиньы лэчыт,              Нош нимы - кескич ... (Зичы)</p> </div> <p>Дети отгадывают загадку, затем педагог нажимает в любом месте слайда – открывается изображение лисички со словами «Кинлэн та пытьыез?»</p> <p>Задание: Лисичка предлагает поиграть в игру «Чьи это следы?»</p> <p><i>Педагог нажимает на слова лисички «Кинлэн та пытьыез?», которые являются гиперссылкой на следующий слайд, где приготовлена дидактическая игра. Дети вместе с педагогом отгадывают, кому принадлежат следы? Нажав на картинки следов, откроется само животное.</i></p>
5	ЧУЖ	<div style="border: 1px solid yellow; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Италмас, италмас,              Оло тон чуж алмаз,              Сяськаос пöлысь -              Самой дуно.</p> </div>

		<p>Проводится игра «Италмас».</p> <p><i>Описание игры: играющие становятся в круг, водящий становится в круг, в руках держит цветок италмас. Включается отрывок песни Н. Анисимова и А. Тимерхановой «Италмас». Ведущий идет под музыку по кругу. Как музыка останавливается, он делает взмах цветком между теми игроками, возле которых остановился. Те игроки бегут по внешнему кругу в противоположные стороны и становятся на своё место. Кто прибежал последним, становится водящим.</i></p>
6	ВОЖ	<div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Вож буртчин кадь гуждормы, Туж шулдыр гужем дормы!</p> </div> <p>Шулдырьяськом коня ке гуждормы вылын!</p> <p>Проводится игра «Топай, хлопай». Ритмический рисунок изображен на слайде. Сначала разучивается ритм, затем повторяется всё под музыку.</p>
7	ЧАГЫР	<div style="border: 1px solid blue; padding: 10px;"> <p>Киям выдтэм Мунёе Бабыльтйськем Йырсиё, Чебер-чагыр Дэремез Чебер-чагыр Бирдыё.</p> </div> <p>- Ойдолэ мунёосмылы кырз:алом веттан гур. Мед соос ко:лозы. (Давайте нашим куколкам споём колыбельную песню. Пусть они спят)</p> <p><i>Задание: под колыбельную «Чагыр-чагыр дыдыке» убаюкивать кукол</i></p>
8	ЛЫЗ	<p>Та кудыям быдэс гужем: Лыз гырлыос, чыжыт узы... Лыз инбамъёс, 3оз куараос. Шунды но пыдэсаз пырем - Мае меда отысь шедьтэм?</p> <p>Мае меда шедьтиз шунды кудыысь? (Что солнышко нашло в корзинке?) Ответ: ягоды.</p> <p><i>Задание-игра «Отгадай, какая ягодка спряталась?»</i></p>

		<i>(когда дети отгадают ягоду по фрагменту изображения, педагог нажимает на белый квадратик – изображение открывается полностью и выходит название ягоды на русском и удмуртском языке)</i>
9	БУСИР	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Чалмиз гудыри,  Пуксиз тэль сьӧры.  Жуатскиз вуюнсь,  Льӧль-бусир буёлэн  Жутйськиз тэль былэ,  Пуксьылйз возь былэ... </div> <p>- Возь былэ пинальёс люкаськиллям. Ма каро соос отын? (На лугу дети собрались. Что они там делают?) <i>(смотрят на картинку на слайде)</i></p> <p>- Шудо (Играют).</p> <p>- Ми но али шудом (Мы тоже с вами сейчас поиграем).</p> <p><i>Проводится любая удмуртская игра на выбор педагога (можно воспользоваться Приложением 1).</i></p>
10	Радуга	Анимация
11	Цвета радуги	Для поворения цветов
12	Рефлексия	Дети выбирают ответ и нажимают на соответствующий прямоугольник
10	ТАУ! Спасибо!	Заключительный слайд

#### Список использованных источников.

1. Агапова И.А., Давыдова М.А. Лучшие музыкальные игры для детей. – М.: ООО «ИКТЦ «ЛАДА», 2006. – 224 с.
2. Давыдова М.А. Уроки музыки: 1-4 классы. – М.: ВАКО, 2008. – 288 с. – (Мастерская учителя).
3. Журавлева А.Н. Занимательная азбука (на удмуртском языке). – Ижевск: Удмуртия, 2008. – 160 с.: ил.
4. Зарецкая Н.В., Роот З.Я. Танцы в детском саду. – 2-е изд. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 112 с.
5. Холл Д. Учимся танцевать. – М.: АСТ: Астрель, 2009. – 184 с.

Удмуртские детские народные игры

**Игра «Прятки с платком»**

Дети встают по кругу, выбирается считалкой галящий. Он идет по кругу закрытыми глазами и приговаривает вместе с детьми: (в это время воспитатель накрывает большим платком любого другого ребенка)

Мон котыр ветлісько, Я по кругу хожу,

Нылшиосыз утчасько. Я ребяток ищю.

Одїг, кык, куинь Один, два, три,

Ньыль, вить, куать... Четыре, пять...

Одїгез өвөл на кадь. Кто-то спрятался опять.

Галящему нужно отгадать, кто находится под платком. Кого нашли, тот танцует.

**КУБИСТА ЙЫР (Капустная голова)**

Выбирают двух водящих по считалке:

Икча-кукча, кут лобзиз,

Собере вуэ усиз.

Одни из них – сторож капусты, другой – капуста. Капуста встает на корточки на носочках, а сторож стоит рядом, положив руку на капустную голову. Остальные игроки на расстоянии 2-3 шагов уходят в сторону. Сторож делает вокруг капусты несколько кругов. Потом кричит: «Кубиста вуиз» ("Капуста поспела!"). После этих слов все подбегают к капусте и стараются дотронуться рукой. Сторож одной рукой держит голову капусты, другой рукой старается заляпать игроков. После того, как кого-то заляпал, кричит "Поймал вора!". Пойманный становится сторожем, а сторож – капустой. Если сторож не уберег капусту и все игроки затронули капусту, то сторож с капустой меняются местами.