

ДЯДО И РЯПА

Автор:

Снежка Кръстева
ОДЗ „Здравец“, гр. Сандански

ДОИ, Учебна програма (кои ядра покрива, за коя група/възраст):

БЕЛ – възприемане на литературно произведение

Образователно направление:

Български език и литература

Цели:

- Развитие на умения за възприемане на литературно произведение (слушане с разбиране) и преразказване .
- Ориентиране в пространството и положението на предмет спрямо себе си.
- Подобряване на уменията на децата за рисуване, оцветяване и апликиране

Дидактични ресурси:

- Bee-Bot
- Макети на героите от приказката
- Комуникационно озвучено табло
- Топка с прозрачни джобове и/или куб с прозрачни джобове

Време за провеждане:

35 минути

Ход на ситуацията/Описание на задачата/Правила на играта:

Учител: Скъпи деца, днес в нашата група е дошъл един скъп гостенин – пчеличката Жужи. Тя иска да ни разкаже приказката „Дядо и ряпа“ и да си поиграе с нас. Искате ли ?

Следва презентацията „Дядо и ряпа“

Игра 1 „Жужи откривателката“:

Децата разделени на два отбора помагат на пчеличката да открие и достигне героите от приказката. Избрано дете тегли карта и казва дали героят е от приказката. Ако е от приказката то поставя картата в джобче на куба за комуникация, а негов съотборник достига да героя на подложката. Има и специална карта-ряпа, при достигането на която детето получава истинска червена ряпа, за да направи истинска салата.

Игра 2 „Кубчето хвърли и момента разкажи“

Дете хвърля направеното в предишната игра кубче с картинки от приказката и разказва епизода от приказката. При затруднение, кубчето се предоставя на другия отбор, което продължава с хвърлянето и разказването на моменти до спечелването на 5 точки (отборът пет пъти правилно е определил момента и го е разказал).

Игра 3 „Приказката подреди“

Децата подреждат приказката на таблото за комуникация, като си проверяват с пускане на записите намиращи се при всяко прозорче. Всеки отбор има по три момента от приказката. След това преразказват приказката. Печели отборът с по-добър преразказ и по-малко грешки.

Игра 4 „Въпросите на вълшебната кутия“

На 10 бутонния комуникатор са записани въпроси по приказката, на които децата отговарят на случаен принцип. Печели отборът отговорил на повече въпроси. Наградата е истинска ряпа, която децата ще направят на салата. Освен това спечелилият отбор получава една точка.

Игра 5 „Театър“

Затвърдяването на знанията завършва с драматизация „Дядо и ряпа“ – учителката и децата разказват приказката и изиграват приказката. Отборът изиграл приказката по-добре печели играта.

Оценяване:

- Спечелилият играта отбор печели една точка.
- Накрая на занятието се сборуват точките и се излъчва отборът победител.

Трудности, начини за преодоляване:

Други трудности освен препятствията предвидени в игрите няма.

Ресурси:

Изображения за играта с за играта топка с прозрачни джобове и/или куб с прозрачни джобове

