

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение г. Когалыма «Берёзка»

Сценарий игры-викторины «Моя Родина – Югра»
в подготовительной группе №7 «Дельфин»



Подготовили и провели воспитатели группы №7:

Климина А.А.
Насырова Э.А.

г. Когалым
2020г.



Цель: Формирование у детей интереса к истории своей малой родины и страны, к народным традициям.



Игра – Викторина подготовительной группе «Моя Родина — Югра»



Задачи:

- Закрепить знания детей об истории края;
- Формировать у детей стремление заботиться об окружающем мире; знать правила взаимоотношений человека и природы на примере изучения своего округа;
- Закреплять знания об особенностях растительного и животного мира Югры;
- Развивать творческий интерес к

познанию природы;

- Развивать внимание, наблюдательность, сообразительность, память, речь;
- Формировать чувство уверенности в себе, учить согласовывать свои действия с действиями других участников игры.

Материал: слайдовая презентация, бейджики двух цветов (деление на команды), раздаточный материал (иллюстрации животных, разрезные картинки), оценочное табло, таблички с названиями «Родина», «Югра», два бейджика с надписью «Капитан», доска, мел, барабан, шапочка солнца.

Предварительная работа: беседы («Наша родина – Югра», «Животный мир ХМАО»), знакомство с государственными символами, рассматривание

иллюстраций, чтение художественной литературы, заучивание поговорок и пословиц о Родине.

Правила игры-викторины:

Вопросы задаются каждой команде, а затем озвучивается правильный ответ.

Ход игры:

I. Введение. Здравствуйте ребята! Мы вас пригласили на игру-викторину. Прошу вас разделиться на две команды. *(Дети, по цвету бейджика делятся на две команды, садятся на стульчики).*

Предлагаю одну команду назвать «Родина», другую команду «Югра» *(выставляются таблички).*

Выбираются капитаны, прикрепляют бейджик с надписью «Капитан».

Представляю жюри (один воспитатель), за правильный ответ прибавляет команде кружок мелом на доске.

Ведущий. *(1 слайд)* Родина... Никому не дано выбирать её. Богатая или бедная, нежная или суровая, она у человека, как мать, одна.

(2слайд) Своим названием Ханты-Мансийский округ обязан коренным жителям – хантам и манси. Эти люди издревле живут на этой земле, которую они много веков назад называли Югрой.

II. Основная часть. Первый этап.

Блиц-турнир для команд.

Вопросы для команд:

1. Чем занимаются ханты и манси?
(оленоводство, рыбоводство, охота, сбор дикоросов)
2. Назовите транспортное средство хантов (олени)
3. Как у народов ханты называется место, где пасутся олени (пастбище)
4. В каких строениях живут ханты и манси? (в чумах)
5. Из чего делают чумы? (жерди, оленьи шкуры)
6. Как называется место, где живут коренные жители? (стойбище)
7. Из какого материала хантыйские женщины шьют одежду? (оленьи шкуры)
8. Чем украшают они одежду? (бисером)
9. Как называются хантыйские сани? (нарты)
10. Как называется праздник, символизирующий приход весны? (праздник вороны)
11. Какие хантыйские игры вы знаете? (хейро) .

Игра «Хейро»

Вышло солнце из-за туч,

Уронило яркий луч

Прямо в травы и цветы....

Этот лучик ищешь ты! (играют один раз) *Дети разбегаются по командам*

Конкурс капитанов.

1. Как называется главный город нашего округа?
2. В каком городе мы живем?
3. Какие ещё города Ханты - мансийского округа вы знаете? (Сургут, Мегион, Лангепас, Югорск, Нефтеюганск, Излучинск)
4. Зимой и летом зелена,
В лесу живёт она,
А на ней иголки
И коротки, и колки (ель).
5. В сенокос горька,
А в мороз сладка.
Что за ягода? (рябина)
6. Северная роза, вся в шипах,
Красные ягоды на ней висят (шиповник)
7. У меня длинней иголки, чем у ёлки,
Очень прямо я расту в высоту (сосна).

Второй этап .

Ведущий: Природа нашего округа красива и богата. На многие километры тянется тайга. В тайге растут деревья, кустарники, ягоды.

Вопросы для команд «Узнай дерево, ягоду».

(Капитаны тянут жребий вопросов, одна карточка с изображением дерева, вторая ягоды)

(4 слайд) Демонстрируется выбор капитанов (первая команда определяет ягоды, вторая деревья)

(5-8 слайды) Команды по очереди определяют: черника, кедр, брусника, береза.

Третий этап.

Вопросы командам:

Игра «Найди лишнее»

1 команда - *(9 слайд)* Медведь, журавль, олень, белка.

2 команда - *(10 слайд)* Филин, казарка, серый гусь, лось.

Конкурс капитанов:

1 команда - Какую птицу называют санитаром леса? *(11 слайд)* дятел)

2 команда - Какая птица выводит птенцов в декабре? *(12 слайд)* ворона)

Физминутка «Чьи нарты быстрее? »

«Оседлай оленя» под музыку бегают, только музыка заканчивается, каждый должен «оседлать оленя», сесть на свой стульчик.

Четвёртый этап.

Вопрос командам:

Какие крупные реки нашего округа вы знаете? (Обь, Иртыш) (13 слайд)

Игра «Найди ненужную рыбу» (муксун, нельма, налим, акула, рыба-пила) (14 слайд).

Пятый этап.

Командам раздаются конверты с изображением животных. На мольберт располагают только животных Югры.

Экологические загадки для команд:

1 загадка

Красная шапочка, беспокоясь о своей бабушке, попросила охотников убить всех в лесу волков. Изменится ли что-нибудь в лесу с исчезновением волков?

Да изменится. В лесу разведется столько зайцев, что они съедят всю растительность.

2 загадка

Девочке, живущей рядом с лесом, надоели комары, и она уничтожила всех комаров. Что будет с лесом?

Пострадают все те, кто питается насекомыми: птицы, лягушки. Если им будет нечего есть, то они погибнут. А если они погибнут, то и деревья погибнут, их съедят личинки, жуки.

Шестой этап .

Конкурс капитанов (собери флаг Югры) (15 слайд)

III. Заключительная часть. Пока жюри подводит итоги викторины, дети смотрят мультфильм народов Севера.

- Подсчет очков.
- Награждение.

Приложение.

Хантыйская игра «Хейро»

Цель: Развивать ловкость при беге, умение координировать свои движения.

Оборудование: Маска солнца.

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед – назад и на каждый шаг говорят «Хейро» («Солнце»). Ведущий – солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки

разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны). Солнце старается заляпать игроков.

За густыми небесами

Солнце прячется лисицей.
Загляну за гребень тучи,
Крикну солнышку: хэй-хэй!
Посвети еще сильнее!

Указания: Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.