**НОД «Знакомство с игрой «Сонор» посредством якутской сказки» "Биэс ынахтаах Бэйбэрикээн эмээхсин"**

***Руфова Юлия Семеновна,***

*воспитатель МБДОУ Центр развития ребенка –*

*Детский сад "Веселые нотки"*

*Республика Саха (Якутия), Вилюйский улус, город Вилюйск*

**Цель:** познакомить детей с игрой «Сонор»

**Задачи:**

- обучение правилам игры «Сонор», закрепление умения ориентироваться в пространстве, на; плоскости

- развивать у детей память, смекалку, сообразительность, логическое мышление;

- воспитывать интерес к игре «Сонор», воспитывать целеустремленность.

**Предварительная работа:** чтение якутских сказок

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы работы | Методы и приемы | Содержание совместной деятельности воспитателя и детей |
| 1 | Беседа | - Дети, мы много сказок знаем, а какие якутские народные сказки вы знаете?  - «Старушка Бэйбэрикээн с пятью коровами»…. |
|  | Просмотр картинок | - Посмотрите на картинку, из какой сказки эта картина?  - Из сказки «Старуха Бэйбэрикээн с пятью коровами». |
| 2 | Пересказ содержания сказки детьми. | - Давайте вспомним отрывки из сказки (показ картинок, дети коротко рассказывают сюжет сказки). |
|  | Знакомство с игрой «Сонор» | * А хотите, познакомиться с новой настольной игрой "Сонор"? * Посмотрите сюда.   - Это у нас игровое поле. Что нарисовано на поле? (ответы детей)  -Сколько коров у старушки Бэйбэрикээн? Посчитайте. А кто один в этой сказке?  -Кто слева стоит? А справа кто? (ответ детей)  **Знакомимся с правилой движения игроков:**  • «убегающие» - это коровы, стремятся достигнуть противоположной стороны до того, как их поймают;  • «преследователь» - Старушка Бэйбэрикээн, ловит убегающих-коров. Если их фишки соприкоснулись – «убегающий» пойман;  • для осуществления хода (перемещения фишки) достаточно поставить одну фишку вплотную к другой;  • каждая фишка «убегающего» дает игроку по одному баллу на каждый из линий. |
|  | Физминутка | - Дети, давайте превратимся в лесных зверят.  Дети выполняют движение в соответствии с текстом.  Эй, зверята, что вы спите?  На зарядку становитесь!  Справа – друг и слева - друг!  Вместе все – в веселый круг!  Под веселые напевы  Повернемся вправо, влево.  Руки вверх! Руки вниз!  Руки вверх! И наклонись.  Шаг назад и два вперед  Вправо, влево поворот!  Покружимся, повернемся,  Покружимся, повернемся,  Снова за руки возьмемся.  Три шага вперед, дружок!  Покружились, потолкались,  Повернулись…Разбежались. |
|  | Игра | -А теперь поиграем….начинаем нашу игру.  - Сначала делает ход Старушка Бэйбэрикээн, она идет в поле искать своих коров. Выкладывает фишку, а второй держит в руках. На следующий ход выкладываем вторую фишку, который держали в руках. Первый обратно забираем.  - Следующий ход навстречу Старушке делают коровы. Потом Старушка Бэйбэрикээн. Кого поймает Старушка Бэйбэрикээн, тот выбывает из игры.  -Выиграет та корова, которая дойдет до линии  - Кто дойдет до линии, получает очко.  И так дети, продумывая ход своей игры, стараются дойти до третьей черты. |
| 3 | Поощрение, вопросы | - Итак, дети молодцы, все были очень активны сегодня.  - а в какую игру мы сегодня играли?  - как называется?  - как вы думаете, почему игра называется "Сонор"?  - вам понравилась игра? |