

# Картотека игр по аппликации

**Март**  
(средняя группа)



### Карточка №1

#### **«Украшаем торсык»**

Задача: знакомить с национальной посудой, предметами быта казахского народа.

Ход: Педагог обращает внимание детей, что к ним в гости пришла кукла Айгуль и она какая-то грустная.

-Давайте спросим у Айгуль почему она такая грустная.

-Айгуль говорит, что она недавно приобрела торсык. Но он какой-то не яркий.

-Ребята вы знаете, что такое торсык?

-Торсык – это сосуд для кумыса.

-Давайте украсим торсык Айгуль.

Педагог показывает способы выполнения аппликации.

Дети выполняют аппликацию.

Педагог хвалит детей.

### Карточка №2

#### **«Коржын»**

Задача: знакомить с национальной посудой, предметами быта казахского народа.

Ход: В гости приходит Айсулу. Рассказывает, что скоро их семья поедет сватать невесту. А по традиции сваты должны привезти с собой коржын с подарками. Только коржына у них нет. Просит детей помочь ей. Приносит с собой изображения коржына, украшенного национальным орнаментом.

Педагог показывает способы выполнения аппликации.

Дети выполняют аппликацию.

Педагог хвалит детей.

### Карточка №3

#### **«Украсим зерен»**

Задача: знакомить с национальной посудой, предметами быта казахского народа.

Ход: Педагог показывает детям иллюстрацию «Зерен».

Зерен – глубокая чаша для кумыса и шубата с толстыми и прямыми боками и широким дном.

Педагог показывает шаблон зерена и предлагает его украсить. Показывает способы выполнения аппликации.

Дети выполняют аппликацию.

Педагог хвалит детей.

### Карточка №4

#### **«Украсим аяк»**

Задача: знакомить с национальной посудой, предметами быта казахского народа.

Ход: Педагог показывает детям иллюстрацию «Аяк».

Аяк – чаша для жидкой пищи емкостью в 1 литр. Дно у такой посуды устойчивое, края прямые и тонкие. Чаша украшена узорами и разноцветными красками. В ней подают гостям кумыс и шубат. Для детей аяк делают небольшого размера (тостаган).

Педагог показывает шаблон аяка и предлагает ее украсить. Показывает способы выполнения аппликации.  
Дети выполняют аппликацию.  
Педагог хвалит детей.

#### Карточка №5

##### **«Светильник»**

Задача: закрепить знания о форме предметов и их цвете.

Ход: Педагог загадывает детям загадку:

Свет идет не с потолка,

Свет дает моя рука. —

Я включаю и Она

Как домашняя луна

Светит около меня,

И под ней читаю я.

-Да, это светильник.

Педагог предлагает детям сделать светильник. Показывает способы выполнения аппликации.

Дети выполняют аппликацию.

Педагог хвалит детей.

#### Карточка №6

##### **«Скворечник»**

Задача: закрепить знания о форме предметов и их цвете.

Ход: Педагог загадывает детям загадку:

Крепкий деревянный дом

С круглым маленьkim окном.

Он стоит на длинной ножке,

Чтобы не залезли кошки.

-Да, это скворечник.

Педагог предлагает детям сделать скворечник. Показывает способы выполнения аппликации.

Дети выполняют аппликацию.

Педагог хвалит детей.

#### Карточка №7

##### **«Градусник для Айболита»**

Задача: закрепить знания о форме предметов и их цвете.

Ход: Педагог обращается к детям, представляет куклу доктора Айболита.

-Ребятки, я сейчас выглянула в коридор, и посмотрите кого там увидела. Вы его узнали?

-Это доктор Айболит. Он сегодня загел к нам в гости. Давайте поздороваемся с ним, и посмотрим, что он нам принес.

-Доктор хочет показать нам свой чемоданчик, в котором у него сложены инструменты, чтобы лечить больных. Интересно вам посмотреть?

-Показывайте, доктор, что у вас есть. Это фонендоскоп. Ребятки, а вы помните для чего он нужен?

-А вот шприц. А он для чего?

Педагог изображает как кукла что-то ищет в чемоданчике.

-Ой, доктор, что вы ищите?

-Ребятки, Доктор не может найти один инструмент! Он нужен, чтобы проверять у детей температуру. Что это?

-Правильно, градусник. Посмотрите, доктор совсем расстроился, что потерял свой градусник. Как же он теперь будет температуру измерять. Ребята, чем же мы можем помочь Доктору?

-Правильно. Мы сделаем для доктора Айболита новые градусники.

Педагог показывает способы выполнения аппликации.

Дети выполняют аппликацию.

Педагог хвалит детей.