

Департамент образования и молодёжной политики ХМАО – Югры
Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок



Обско-угорские словесные игры

Учебно-методическое пособие

Ханты-Мансийск
2021

УДК 379.82
ББК 77.563
О 25

*Рекомендовано к печати научно-методическим советом
Обско-угорского института прикладных исследований и разработок*

Рецензенты:

С. А. Попова, кандидат исторических наук;
В. Н. Соловар, доктор филологических наук

Ответственный редактор:

В. И. Сподина, доктор исторических наук

Обско-угорские словесные игры: учебно-методическое пособие / авторы-составители: О. Д. Ерныхова, А. Д. Каксин, М. В. Кумаева, Г. Б. Новьюхова, Л. Н. Панченко. – Ханты-Мансийск: ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2021. – 84 с.

ISBN 978-5-6046202-8-1

Предлагаемое пособие содержит описание более 60 словесных игр, сгруппированных по видам: игры с буквой (звуком), словом; словесные сюжетно-ролевые игры; словесно-двигательные игры. Приводятся их классификация и рекомендации по проведению в соответствии с возрастными особенностями детей.

Пособие адресовано воспитателям, учителям, педагогам дополнительного образования, социальным педагогам, организаторам досуга детей, родителям, студентам педагогических специальностей.

Материалы могут быть использованы при разработке программ внеурочной деятельности.

ISBN 978-5-6046202-8-1

- © БУ ХМАО – Югры «Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок», 2021
- © О. Д. Ерныхова, А. Д. Каксин, М. В. Кумаева, Г. Б. Новьюхова, Л. Н. Панченко, авторы-составители, 2021
- © Н. А. Жеманская, художественное оформление, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
I. Типология словесных игр на обско-угорских языках	7
II. Методические советы для проведения игр	12
2.1. Приёмы руководства игрой.....	12
2.2. Возрастные особенности дошкольников и детей младшего школьного возраста.....	13
2.3. Основные направления руководства игрой.....	14
2.4. Рекомендации по проведению словесных игр.....	16
III. Игры с буквой (звуком), словом	20
3.1. Фонетические игры.....	20
3.2. Игры на развитие речи.....	23
3.3. Игры на формирование лексико-грамматического строя речи.....	27
3.3.1. Игры на уточнение, закрепление и развитие словаря.....	27
3.3.2. Игры с многозначностью.....	34
3.3.3. Игры на формирование грамматических представлений.....	35
3.4. Игры на развитие мышления.....	40
3.4.1. Игры на развитие словесно-логического мышления.....	40
3.4.2. Игры на развитие словесно-критического мышления.....	48
3.4.3. Игры со словами на умение парадоксально мыслить.....	52
3.5. Игры на развитие воображения.....	57
3.6. Игры на развитие устного счёта и определение геометрических фигур.....	61
IV. Словесные сюжетно-ролевые игры (игры с использованием слов)	66
4.1. Сюжетно-ролевые игры, развивающие мышление.....	66
4.2. Сюжетно-ролевые игры на воспроизведение звукопроизношения.....	69
V. Комбинированные (словесно-двигательные) игры	72
5.1. Словесно-двигательные игры, обучающие правильно употреблять глаголы и развивающие речь.....	72
5.2. Игры, направленные на развитие реакции на речевой сигнал.....	76
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	79
Список использованной и рекомендованной литературы.....	80
Приложение	82
Хантыйские считалки.....	82
Мансийские считалки.....	83

ВВЕДЕНИЕ

«Библиотека этноигротеки» продолжает знакомить читателей с игровой культурой обско-угорских народов, начало исследованию которой положено научными статьями и учебно-методическими разработками Т. В. Волдиной («Напольные игры обских угров с камешками и палочками», 2018; «Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами», 2019; «Обско-угорские игры для развития мыслительных способностей, игрушки “для думания”», 2020). В данном пособии представлены виды словесных дидактических игр – игры с буквой (звуком), словом, словесные сюжетно-ролевые игры (игры с использованием слов), а также комбинированные (словесно-двигательные) игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Игра становится методом обучения и принимает форму дидактической, если в ней чётко определены дидактические задачи, игровые действия и правила. В такой игре воспитатель (педагог) знакомит детей с правилами, игровыми действиями, учит, как их надо выполнять. Дети оперируют имеющимися знаниями, которые в ходе игры усваиваются, систематизируются, обобщаются.

Особенностью словесных игр является отсутствие наглядного материала и дополнительных атрибутов. Они основаны на использовании слова и тех представлений, которые имеются у детей и которые следует формировать. Эти игры направлены на развитие внимания к графической форме слова, что в свою очередь способствует повышению уровня орфографической зоркости, под которой мы понимаем способность быстро замечать, схватывать и надолго запоминать орфографический облик слова.

Словесные игры содержат в себе большие возможности для развития умственной деятельности детей, активности мышления, в том числе и на родном языке. Ребёнок в словесной игре пытается использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах, он решает различные мыслительные задачи: описывает предметы, сопоставляет их, группирует их по какому-либо признаку и т. д.

Как и в прошлых изданиях «Библиотеки этноигротехи», в качестве сопутствующего дидактического материала в пособии приведены считалки, небольшой глоссарий, акцентирующий внимание ребёнка на ключевые термины, встречающиеся в игре, мудрые мысли и занимательные факты.

Надо заметить, что словесные игры как вид дидактической игровой деятельности в культуре обско-угорских народов не существуют. Поэтому предлагаемое издание является первым учебно-методическим пособием, посвящённым данной тематике. Авторы-составители обращались к фольклорным текстам, так или иначе связанным с такого рода играми, например, «Мансийские загадки» (автор-составитель Е. И. Ромбандеева, 1995; автор-составитель Н. В. Сайнахова, 2002; автор-составитель Т. Д. Слинкина, 2002), «Загадки мансийские (вогульские)» (автор-составитель Т. Д. Слинкина, 2002), хантыйские считалки были опубликованы в сборнике «Няврэм путрэт» (2008).

Небольшая часть игр со словами на хантыйском языке издана в серии «Библиотека воспитателя» (2013) в виде пособия для педагогов дошкольных учреждений З. С. Рябчиковой – руководителем этнокультурного проекта «Языковое гнездо» в ДООУ ХМАО – Югры. В издании приводятся игры со словами, подготовленные Н. Г. Камаевой, Н. И. Катрычевой, С. А. Ковтун, Н. П. Кузнецовой, Т. В. Новьюховой, М. И. Неттиной, З. С. Рябчиковой.

Сбор фольклорных произведений народа манси и их публикация осуществлялись многими учёными: в зарубежной лингвистике известны труды таких исследователей, как А. Каннисто и М. Лиимола (*Wogulische Volksdichtung*, Bd. VI. – 1963), в VI томе содержатся записи игр народа манси. В учебниках и учебных пособиях авторы использовали некоторые фольклорные произведения, например, загадки, сказки, а также игры, опубликованные в сборниках М. В. Кумаевой «Сказки, песни, загадки народа манси» (2015), «Детский игровой фольклор народа манси» (2011).

Л. Н. Панченко, С. А. Герасимовой подготовлены и изданы серии книг для детского чтения, куда входят детские скороговорки и считалки, приговорки, колыбельные песни, загадки, пословицы и поговорки.

В основу данного учебно-методического пособия был положен принцип размещения материала по типологии, предложенной доктором филологических

наук – А. Д. Каксиным, ведущим научным сотрудником Института гуманитарных исследований и саяно-алтайской тюркологии (ИГИСАТ) Хакасского государственного университета им. Н. Ф. Катанова.

Условные обозначения:



Мудрые мысли



Задание



Запомни слово



Интересный факт



Усложнённый вариант

Манси – написание слов и текстов на сосьвинском диалекте мансийского языка

Ханты – написание слов и текстов на казымском диалекте хантыйского языка

I. ТИПОЛОГИЯ СЛОВЕСНЫХ ИГР НА ОБСКО-УГОРСКИХ ЯЗЫКАХ

В данном разделе рассматривается перспектива создания типологии словесных игр на обско-угорских языках в аспекте репрезентации дихотомий «традиции – новации». Описываются в целом средства хантыйского и мансийского языков, употребляемые в весёлой, непринуждённой обстановке игры у детей. Показано, каким разнообразием слов сопровождаются подвижные игры, и как весело и увлекательно можно играть со словами на уроках родного языка и внеклассных занятиях. Предложена предварительная типология словесных игр на обско-угорских языках.

Понятие «словесные игры / игры с использованием слов» включает в себе большое число аспектов. Необходимо отметить, что «словесные игры» можно понимать широко, и в этом случае для анализа привлекаются многие разряды лексики. Любой язык имеет достаточный набор средств для воплощения целого ряда вариаций на тему «словесная игра; игра с буквой (звуком), словом; сюжетно-ролевые игры (игры с использованием слов)». Замечательно сформулировала мысль об этой разносторонности языка выдающийся филолог М. И. Черемисина: «Любой язык ставит нас перед необходимостью и одновременно даёт нам возможность представлять континуум мироздания как дискретное множество разных вещей, которое поддается упорядочению при помощи системы идей, являющихся значениями слов»¹.

В широком смысле к словесным играм относятся и специальные приёмы в художественном творчестве: аллитерация, яркие тропы, эвфемизмы, оксюморон, речевые пародии и т. п. Можно согласиться с тем, что все эти приёмы используются преимущественно в серьёзной литературе. Но и в книгах для детей мы найдём немало примеров подобного рода. Не требует особых доказательств утверждение о том, что большинство произведений для детей

¹ Черемисина М. И. Язык как явление действительности и объект лингвистики. Новосибирск: Новосибирский государственный университет, 1998. С. 23.

в целом в своей стилистике соотносятся с детской психологией и детской речью. В качестве примера можно привести фрагмент известной книги Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес» (в русском переводе), где замечательно обыграны названия рыб. Как известно, в этом эпизоде характеристика рыб согласуется с названием каждой из них, и, можно сказать, представляет собой шуточный ответ на вопрос: почему эта рыба так называется? Скажем, треска – потому что от неё «треску много». Судак – много «судачит», щука – всё «щучит», а сом – «сомневается». Если необходимо перевести этот эпизод на хантыйский язык, то в качестве одного из вариантов можно предложить следующие пары: *мевты* – «*мевара питум ут*», *нярки* – «*няврасыйл*», *сорт* – «*сора шурумтыйл*». Можно предложить детям так же шуточно объяснить хантыйские и мансийские названия и других представителей животного мира².

Ниже рассмотрим более узкое понятие – детские игры с использованием слов. По самой общей характеристике словесные игры отчётливо делятся на три группы: 1) игры с буквой (звуком), словом; 2) словесные сюжетно-ролевые игры (игры с использованием слов); 3) игры комбинированного характера (словесно-двигательные).

1. *Игры с буквой (звуком), словом.* В этот разряд объединяются дидактические игры, в которые играют преимущественно в школе: на уроках, занятиях кружка, при участии в викторинах (или олимпиадах). Частных разновидностей здесь достаточно много: это шарады, ребусы, головоломки, игры типа «Угадай слово (предмет)» и др. Объединяют их следующие качества: они развивают внимание, сообразительность, умение классифицировать (разводить по разным классам), а также и синтезировать (объединять предметы в один класс); большинство из них предполагают письменную фиксацию слов (или других единиц языка).

Интересно и занимательно можно проводить игры с буквами и словами, используя, например, хантыйские и мансийские загадки. Ценно то, что при этом дети усваивают особенности жизни в традиционной среде: ведь в загад-

² Кононова С. П. Русско-хантыйский тематический словарь: Казымский диалект. СПб.: Просвещение, 2002. С. 21–34.

ках «содержится описание явлений природы, диких и домашних животных, рыб, растений, человека и его жилища, орудий труда и предметов быта»³.

Некоторые загадки можно сопровождать пантомимическими действиями. Например:

хант.: *Ил ул ләри сых, пуны сых калащ. Нух лоль ньал кўрни воләс* (Амп).

Кўрләл, кўрләл кен войәт, йошләл, йошләл кен войәт летыләт, пәтыләт вәтсот пўш. Вертут верләт сора. Йонтәт йонтләт сора (Вўләт хөхәлләт).

Нуви кувицәң икиләнқи кәт хот кўтән пуләщ хир сук талъләман йәңхәл (Сос)⁴.

манс.: *Сэрыг вёрыг сәмт ойка олн ловиньтым ўнлы* (Пупакве пил вәты).

Ёла хуи – кәлась, нөх лёли – улас (Амп).

2. *Словесные сюжетно-ролевые игры (игры с использованием слов)*. Они сопровождаются минимумом слов, но их с успехом можно применять в игровой деятельности. В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя роли взрослых или каких-либо сказочных, от имени которых проигрывают воображаемые сюжеты.

Одна часть сюжетно-ролевых игр связана с повседневной бытовой жизнью, другая – с традициями устного народного творчества и обрядностью. Игры, воспроизводящие обычные жизненные ситуации, и в речевом отношении характеризуются признаками разговорного стиля: употреблением бытовой лексики, соответствующих морфологических и синтаксических форм. У них могут быть некоторые признаки фольклорных текстов, в частности, повторы, но они создаются скорее для ритмизации и создания стихотворной структуры. В качестве примера приведём хантыйскую считалку (при игре в прятки):

Шовәр, шовәр, шоврыә.

Зайка, зайка, зайчик.

Йертәң хәтәл вермәл,

День дождливый настал,

Вотәң хәтәл вермәл –

День ветреный настал –

³ Котова Л. Ф. Детский фольклор полноватского Приобья // Детский фольклор обских угров: материалы научно-практической конференции, г. Белоярский, 19–22 марта 2007 г. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2008. С. 90.

⁴ Методические рекомендации по использованию хантыйских загадок / Составитель: Е. А. Немысова. Ханты-Мансийск, 1990. С. 1–3.

Хулта хӑнемалэм?
Турӑн кӑта хӑнемалэм,
Варӑс кӑта хӑнемалэм.
Шовӑр, шовӑр, шоврыӑ.

Где я спрячусь?
В траве, что ли, спрячусь,
В тальнике, что ли, спрячусь.
Зайка, зайка, зайчик⁵.

Речевое сопровождение игр, имеющих обрядовое начало, оформленных в том или ином жанре, носит все признаки фольклорного стиля: «Традиционно выделяют следующие формы: заклички, заговоры, гадания, обращения к животным или растениям... Праздники проводились в определенные дни или периоды года и предполагали участие всех жителей деревень и стойбищ»⁶.

То, что некие действия (и сопровождающие их слова) являются частью обряда, выражается в том, что они делаются по правилам и высказываются как определенная целенаправленная формула: «Детские заклички, обращенные к силам природы, животным и растениям, посвящаются определенному случаю и выражают какую-либо просьбу. Объектами обращения являются олицетворенные стихии – дождь, гроза, солнце. ... *Көккөк ими, ньань тӱва, көккөк ими, мөрӑх тӱва* – Тётя кукушка, хлеб принеси, тётя кукушка, морошки принеси»⁷; манс.: «*Хӧсвойрисякве, мӑн наӑ ётын рӱтыг ӧлӧв, ӧнум ул тӧвмасӧлн, ӧнум ул турасӧлн. Холытан вӑрмаль вӑрен, тыхӧтал ӧхтӧн* – Муравьишка, мы с тобой родственниками приходимся, меня не укуси, меня не кусай (загрызи). Завтра дела сделай, а сегодня приходи» (Устное сообщение Л. Н. Панченко, Ханты-Мансийск, 2021).

Приведенный пример убедительно показывает, что всё вместе – форма обращения, адресаты речи и суть просьбы – и есть концентрированное фольклорное высказывание (произведение), которое вкладывается в уста детей.

3. *Игры комбинированного характера.* Выделение этой группы связано с осознанием следующего факта: «Какие бы классификации человек ни проводил, всегда останутся элементы, не поддающиеся – в силу своих свойств –

⁵ Котова Л. Ф. Детский фольклор полноватского Приобья... С. 91.

⁶ Дядюн С. Д. Детский обрядовый фольклор народа ханты // Детский фольклор обских угров: Материалы научно-практической конференции, г. Белоярский, 19-22 марта 2007 г. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2008. С. 111.

⁷ Там же. С. 113.

включению ни в один из классов, и всегда границы между классами окажутся зыбкими»⁸. Применительно к обско-угорским играм необходимо предусмотреть раздел и для таких словесных игр, которые являются смешанными (или пограничными). К ним относятся словесно-двигательные игры, такие, например, как «Хлопок-Прыжок», «Заинька» и др.

Как видим, в результате исследования обнаружена несомненная связь между идеей (проводить время не только весело, но и с пользой, расширять свой кругозор) и набором используемых средств, т. е. той языковой формой, в которую идея воплощена. Игры детей ханты и манси очень разнообразны, их словесное сопровождение достаточно сильно варьируется. Результаты поисков в направлении игровой культуры, без сомнения, позволят расширить знания воспитателей и педагогов об этом явлении, дополнить и уточнить типологию словесных игр.

⁸ Гак В. Г. Этимолого-семантические поля в лексике // Языковые преобразования: Виды языковых преобразований. Факторы и сферы реализации языковых преобразований. М.: Либроком, 2016. С. 335.

II. МЕТОДИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР

2.1. Приёмы руководства игрой

В педагогической практике выделяются следующие приёмы руководства игрой детей: косвенное – через расширение знаний детей об окружающем мире, обогащение игровых приёмов и материалов без непосредственного вмешательства в игру детей и прямое, предполагающее специально организованные обучающие игры, ролевое участие педагога в игре, разъяснение, помощь, совет по ходу игры и пр., что даёт возможность целенаправленно влиять на содержание игр. Совокупность данных подходов в педагогике получила название «комплексный метод руководства игрой».

Под руководством игрой понимается совокупность методов, направленных на организацию определённых игр детей и овладение ими конкретными действиями. Понятие «руководство» используется в единстве с термином «формирование».

Комплексный метод руководства игрой (для младших дошкольников, 3–4 года) включает следующие компоненты:

- планомерное обогащение жизненного опыта;
- совместные обучающие игры педагога с детьми, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений;
- своевременное изучение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного опыта;
- активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленной на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.

Значение каждого из компонентов комплексного подхода изменяется в зависимости от возраста, уровня развития детей⁹.

⁹ Новосёлова С. Л. Игра дошкольника. М.: Просвещение, 1989.

2.2. Возрастные особенности дошкольников и детей младшего школьного возраста

При руководстве дидактическими играми детей и школьников воспитателю и педагогу необходимо хорошо знать их возрастные особенности.

В возрасте от 3 до 4 лет ребёнок становится активнее, действия его сложнее и многообразнее, возрастает стремление самоутвердиться. Но его внимание пока ещё не устойчиво, он быстро отвлекается. Решение же игровых задач требует от него фокусирования внимания, активизации мыслительной деятельности. Отсюда возникают известные трудности, преодолеть которые помогут игры, повышающие интерес ребёнка к знаниям.

Для детей **четвёртого года** жизни характерно преобладание чувственного познания окружающего мира. Они чутко реагируют на выражение глаз, мимику и жесты руководителя игрой. Это надо учитывать при чтении скороговорок, чистоговорок, игровых сказочных сюжетов и др.

Для детей **в возрасте от 4 до 5 лет** характерны бóльшая устойчивость внимания, интенсивное развитие процессов преднамеренного запоминания, более совершенное зрительное, слуховое, осязательное восприятие. Они начинают различать довольно сложные формы предметов, звукосочетания. В этом возрасте увеличивается запас слов, развивается мышление: наряду с обобщением по внешним признакам дети начинают группировать предметы по материалу, качеству и назначению, устанавливают простейшие причинные связи в знакомых явлениях.

Для детей данной возрастной группы широко используются игры, в процессе которых закрепляются знания о свойствах предметов, их назначении. Словесные игры проводятся не только с целью развития речи, но и для решения умственных задач на основе представлений. С расширением опыта и развитием речи детям средней группы становятся доступными словесные игры в форме шутки. Например, игра «Бывает – не бывает».

В возрасте от 5 до 6 лет детям свойственна любознательность, интерес ко всему новому, необычному. Они с увлечением отгадывают загадки, высказывают суждения, пытаются найти правильное решение задачи. В играх

детей значительное место занимают мотивы соревнования, им предоставляется большая самостоятельность, как в выборе игры, так и в творческом решении её задач.

Дети **шестого года** жизни готовятся к школьному обучению. Поэтому руководитель игры при проведении дидактических игр особое внимание обращает на чёткое, обязательное выполнение ими правил игры и поведения в процессе игровой деятельности: организованность, дисциплинированность, дружелюбие, уважение товарищей по игре, старших. От выработки этих качеств будет зависеть успех их дальнейшего усвоения знаний.

Для **младших школьников 7–10 лет** характерны высокая двигательная активность, быстрота реакции, непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Эти особенности детей наиболее ярко проявляются именно в играх. Дети с удовольствием участвуют в любой деятельности, предложенной педагогом.

Особую роль в психическом развитии ребёнка играет процесс сочинения сказок. Такие игры вызывают у детей интерес, будят смекалку, воображение. Сказки не только воспитывают нравственные чувства, но и дают работу мысли.

Игры для младших школьников должны быть в большей степени направлены на развитие внимания, скорости реакции, терпения, смекалки, активизацию их умственной, речевой, творческой деятельности и эффективно влиять на формирование широких познавательных мотивов в целом.

Руководство дидактическими играми осуществляется в трёх основных направлениях: подготовка к игре, её проведение и анализ.

2.3. Основные направления руководства игрой

Подготовка к игре. В неё входят:

1. Отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (памяти, внимания, мышления, речи и др.).
2. Установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определённой возрастной группы.

3. Определение наиболее удобного времени проведения игры (в процессе организованного обучения на занятиях или в свободное от занятий и других режимных процессов время).

4. Выбор места для игры (в групповой комнате, на участке или в классе).

5. Определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально).

6. Подготовка к игре самого воспитателя: он должен изучить ход игры, своё место в игре, методы её руководства.

7. Подготовка к игре детей: обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

Проведение игр включает:

1. Ознакомление детей с содержанием игры (краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них).

2. Объяснение хода и правил игры (что они запрещают, разрешают, предписывают).

3. Объяснение правил игры можно строить по следующему плану: игровая задача; роли и расположение на площадке; ход игры; правила, ограничения, критерии определения победителя.

4. Показ игровых действий, в процессе которых дети учатся правильно выполнять задание (например, чётко произносить звуки, подбирать рифмы и др.).

Подведение итогов игры. В конце игры следует спросить у детей, понравилась ли им игра, хотели бы они в следующий раз поиграть в новую игру и т. п.

Анализ проведённой игры поможет выявить эффективность используемых приёмов: какие из них оказались успешными в достижении поставленной цели, а какие малоэффективными и почему. Самоанализ процесса организации игры позволяет развивать игротехнические умения её руководителя, способствует совершенствованию умений оценивать педагогический потенциал игр.

2.4. Рекомендации по проведению словесных игр

Чтобы игра была эффективной, следует учитывать ряд условий:

1. Свободное и добровольное включение детей в игру.
2. Исключение игр, нарушающих общепринятые нормы морали. В игре недопустимо унижение достоинства её участников, в том числе и проигравших.
3. Игры не должны содержать слишком много информации (больших заданий, правил).
4. Продолжительность игры зависит от её характера, содержания, возраста и состава участников и должна быть достаточной для создания игровой среды (сбор детей 1–2 мин., продолжительность игр для дошкольников – 10–15 мин. Если словесная игра используется как один из этапов урока, то её продолжительность должна составлять примерно 5–8 мин.).
5. При создании игровой среды в равной степени должны соблюдаться интересы как девочек, так и мальчиков.
6. Постоянно поддерживать эмоционально-благополучную атмосферу для детей: активизировать деятельность детей по ознакомлению с окружающим миром; устанавливать контакты с ними, снимать эмоциональное напряжение в игре, формировать партнёрские отношения; вовлекать родителей в обучение детей играм.
7. Игры должны увлекать ребёнка, быть занимательными. Это достигается как правилами, заставляющими ребёнка думать, «ломать голову», так и в широком использовании игровых элементов (считалки, сговор, соревнования и т. д.).
8. Занимательность игры возрастает, если в неё включаются элементы загадочности. Известные детям игры становятся более интересными, если в их содержание вносится что-то новое и более сложное, требующее активной умственной работы. Поэтому рекомендуется повторять игры в разных вариантах с постепенным их усложнением.

9. Игры следует строить так, чтобы не получилось, что двое заняты, а остальные ждут своей очереди. Надо вовлекать в игру малоактивных детей, стимулировать как можно большее число разнообразных ответов.

10. При организации игровой программы необходимо чередовать игры интенсивные и малоподвижные, эмоциональные и спокойные. Если игры основаны на решении задач, преодолении трудностей, следует начинать с более простых, переходя к сложным.

11. Следует не допускать пересечение сфер самостоятельной детской активности внутри игровой зоны (интеллектуальных, сюжетно-ролевых и словесно-двигательных игр).

12. Умственную активность хорошо сочетать с двигательной. Это особенно важно для развития детей младшего и среднего возраста. Если используется стихотворение, то игра сопровождается движениями в ритм стихотворения.

13. В каждую игру следует вводить варианты с усложнением задач, чтобы дети, усвоив тот или иной способ решения, могли бы применить его при другом содержании, в других условиях. Зная, какие у детей сформированы представления, умения, воспитатель может сам придумывать различные варианты.

14. Целесообразно проводить словесные игры с небольшой группой детей, чтобы на каждого играющего падала такая нагрузка, которая бы давала ему бóльшую возможность поупражняться в решении игровых задач. В группы следует объединять детей активных с менее активными. Последние будут стараться подражать своим товарищам и успешнее справляться с заданиями.

15. Если в игре используется стихотворение, скороговорка, считалочка, потешка, то воспитатель должен их читать наизусть и выразительно.

16. Определить собственную «игровую позицию» (позиция «партнёра», «режиссёра», «соигрока», «координатора»); в сюжетно-ролевой игре брать на себя одну из ролей (не обязательно главную) и выполнять игровые действия в соответствии с ней.

17. Не навязывать детям своё мнение о развитии сюжета и поведении героев, но принимать участие в обсуждении и планировании дальнейшего хода игры.

18. В процессе сюжетно-ролевой игры желательно внесение следующих элементов и решение соответствующих задач: развитие ролевого диалога и сюжетосложения у ребят.

19. Конец игры должен быть ярким, эмоциональным и результативным.

20. Очень важно закончить игру своевременно, как только появились первые признаки утомления. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным («Играем последний раз» и т. п.).

21. Дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, её правила, идею каждой игровой роли. Следует помнить, что чем строже правила, тем напряжённее и интереснее игра.

22. При объяснении правил игры надо обращать внимание то на одного, то на другого играющего, чтобы каждому казалось, что именно к нему обращается воспитатель (педагог).

23. При делении на команды руководитель должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях. Надо следить за тем, чтобы в играх детям давались такие роли, в которых они чувствуют себя более уверенно (иначе могут быть отказы от игры), а также которые особенно подходят для их воспитания, способствуют развитию или закреплению необходимых качеств.

24. Если кто-то не хочет играть в предлагаемую игру, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

25. Деление на команды можно осуществить следующим образом: 1) по жеребьевке: например, капитаны двух команд загадывают паре игроков вопрос: «солнце или луна», каждый игрок, сделав выбор, идёт в ту команду, капитан которой выбрал то же самое (капитаны договариваются об этом заранее), для каждой пары игроков предлагается новый набор слов на выбор; 2) по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью – во второй и др.

26. При выборе водящего надо учитывать не только его игровые умения, но и его авторитет, положение в коллективе, и приложить максимум усилий, чтобы в роли водящего мог побывать каждый ребёнок в той или иной игре.

27. Выделять водящих можно разными способами: по желанию; по считалочке; по очереди; по результатам предыдущих игр; в качестве поощрения водящим становится игрок, оказавшийся наиболее ловким, быстрым, догадливым и т. п.; по назначению руководителя; избирают сами играющие.

28. Конец игры должен содержать подведение итогов. При этом надо учитывать не только быстроту, но и качество выполнения игровых действий.

29. Подводя итоги игры, следует отмечать только положительные стороны (играли дружно, весело), чему научились (группировать слова, произносить правильно звуки, расширили свой словарный запас по определённой теме и др.). Обязательно необходимо поддержать тех, у кого ещё что-то не получилось.

30. К формам поощрения можно отнести: предоставление права быть водящим, ведущим другой игры; присвоение званий (капитан первого ранга); объявление благодарности (за наибольший вклад в победу и т. п.).

31. Каждому педагогу важно формировать свой банк игр.

При соблюдении данных рекомендаций словесные игры, без сомнения, войдут в число любимых детьми самостоятельных игр.

III. ИГРЫ С БУКВОЙ (ЗВУКОМ), СЛОВОМ

3.1. Фонетические игры

В основе звукового строя любого языка лежит система фонем. Фонема – это мельчайшая звуковая единица, способная различать слова и грамматические формы слов, а также позволяющая опознавать их при восприятии речи на слух. Фонетические игры способствуют закреплению правильного произношения отдельных звуков, развивают умение добавлять недостающий звук, развивают умение определять местоположение звука в слове, формируют фонетическое восприятие.

Игра «Какой звук поменялся»

Педагог называет детям по паре слов и задаёт вопрос: «Отгадайте, сколькими звуками различаются данные пары слов? Назовите эти звуки». Дети по очереди отвечают на вопрос. Победителем становится тот ребёнок, который даст большее количество правильных ответов.

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ханты: *хот* (шесть) – *хот* (дом), *ньо́л* (стрела) – *ньо́л* (нос),
кэв (камень) – *кэ́л* (верёвка), *көр* (печка) – *көс* (сила)

Манси: *хōт* (шесть) – *сōт* (счастье), *ат* (пять) – *āт* (волос),
сāп (труха) – *сāс* (береста), *сēс* (часы) – *сēс* (шегол)

Игра «Замени звук»

Педагог произносит слово и просит заменить первый или последний звук, чтобы получилось новое слово. Например, в слове *най* нужно заменить первый звук: *най* (заграждение) – *сай* (туча). Дети по очереди отвечают. Победителем становится тот, кто правильно и быстро выполнит больше заданий.

Игра для детей младшего школьного возраста.

Ханты: *вор* (вред) – *хор* (бык), *хор* (бык) – *хот* (дом),
вєу (зять) – *вєр* (дело), *хєс* (звезда) – *хєт* (шесть),
нъах (смех) – *нъај* (четыре), *вөн* (большой) – *пөн* (гымга, ловушка)

Манси: *пайт* (щека) – *пайп* (кузов), *пәнх* (мухомор) – *пәнк* (грязь),
русь (русский) – *рбсь* (плёс), *сяр* (мездра) – *няр* (болото),
сыг (налим) – *ныг* (сын)

Игра «Где спрятался звук?»

Перед игрой детям нужно объяснить, что слово можно делить на 3 части, начало, середину и конец, и звук в том или ином слове может находиться либо в начале, т. е. когда все остальные звуки стоят за ним, в середине, т. е. звуки стоят перед ним и после него, и в конце – все звуки стоят в слове перед заданным звуком. Педагог предлагает ребёнку внимательно послушать слова и сказать, где находится тот или иной заданный звук, т. е. стоит он в начале, середине и в конце. Например, нужно определить местоположение звука [л] в следующих хантыйских словах: *лак* (круг) – звук [л] в начале, *вўлка* (вилка) – звук [л] в середине, *вал* (хорей) – звук [л] в конце. Дети по очереди отвечают. Победителем считается тот ребёнок, который правильно определит большее число «спрятанных» звуков.

Игра для детей младшего школьного возраста.

Ханты:

Звук [к] – *кярэщ*, *йўкан*, *йиук*

Звук [л] – *лапи*, *нъалы*, *пўл*

Звук [м] – *маңкла*, *камән*, *көм*

Звук [р] – *рўв*, *кўрна*, *кўр*

Звук [с] – *савне*, *васы*, *хумас*

Звук [т] – *тепэл*, *йэтән*, *сорт*

Манси:

Звук [к] – *кол*, *пакв*, *мак*

Звук [л] – *нъалы*, *лэпта*, *пўл*

Звук [н] – *сун*, *номт*, *ханса*

Звук [р] – *ракв*, *сәграп*, *кёр*, *расвёр*

Звук [с] – *сахи, п̄асыг, к̄ерас*

Звук [т] – *сорт, т̄эпх̄урыг, Эт*

Игра «Доскажи слово» (1 вариант)

Педагог произносит фразу, но не договаривает последнее слово. Дети должны догадаться и проговорить его.

Игра для детей младшего школьного возраста.

Ханты:

Ан-ан-ан – вөн хишәң *пан*

Ис-ис-ис – щи хурасәп *мис*

Ос-ос-ос – йош хуца *щос*

Ра-ра-ра – тўт йўх *сэвра*

Манси:

Ан-ан-ан – ам в̄ар̄егум *т̄ан*

Ёс-ёс-ёс – к̄атыт о̄ньс̄егум тының *с̄ёс*

Ис-ис-ис – о̄ньс̄егум хансаң *мис*

Оль-оль-оль – Элын н̄аңки хоса *в̄оль*

Игра «Доскажи звук» (2 вариант)

Вначале педагог вместе с детьми произносит звуки [н], [т], [с] и выясняет, согласный он или гласный, затем проговаривает слова без последнего или без первого звука. Дети должны произнести заданный звук, а затем повторить эти слова. Победителем становится тот, кто правильно выговорит все звуки в словах.

Для ребят младшего школьного возраста.



Звук [н]

Ханты: *хурамән* (красивый), *тащән* (богатый), *мавән* (сладкий),
йөрән (сильный), *лаңки* (белка), *луңх* (копыто)

Манси: *хорамың* (красивый, узорчатый), *с̄ёлың* (богатый), *с̄аңкарың*
(сахарный), *л̄атың* (слово), *наң* (ты)

Звук [Т]

Ханты: *сорт* (щука), *вонт* (лес), *хинт* (кузов для сбора ягод),
йерт (дождь), *вот* (ветер), *турэн* (травя), *тухал* (крыло)

Манси: *кāt* (рука), *сорт* (щука), *тōтап* (короб), *тов* (ветка), *сōт*
(счастье), *пūt* (котелок), *т̄яка* (огонь), *вōт* (ветер)

Звук [С]

Ханты: *пурмэс* (вещь), *вотас* (метель), *варэс* (прут), *кас* (птичье перо),
мултас (остаток), *сем* (глаз), *сэв* (коса)

Манси: *пормас* (вещь), *сāйт* (прут), *кāс* (радость), *сов* (звезда), *вāс* (утка),
сāв (много)



Выпиши в столбики гласные и согласные буквы из фонетических игр.



В 1950 году диграф *нг* был заменён на *н*.

3.2. Игры на развитие речи

Поговорки и потешки складывались веками как своего рода «игровая ветвь» народной педагогики. Многие потешки – это весёлые короткие игры для двух и более участников. Они направлены на расширение лексического запаса, развитие речи, внимания, умение образовывать формы слов. Одним из видов потешек являются скороговорки. Скороговорки – это изобретательно, остроумно подобранные слова, в которых многократно повторяется одна и та же буква, слог, слово и которые рассчитаны на выработку у ребёнка чёткой и ясной дикции, на развитие сообразительности, внимания.

Игра «Испорченный телефон»

Педагог предлагает детям поиграть в «испорченный телефон». Играть можно в две команды. Капитан каждой получает свою скороговорку. Выигрывает та команда, которая по сигналу ведущего быстрее передаст скороговорку по цепочке и последний участник которой лучше и точнее произнесёт её вслух.

Игра для детей младшего школьного возраста.

Ханты:

Маңклайэн сáккэ́лэм сáклыса (Сова мои бусы перепутала).

Пос, пос хот посэн йира вўлы (Осу, осиное гнездо рукавицей убирают).

Савне сора сов кáтлэс (Сорока быстро поймала гусеницу).

Манси:

Áвасн áваста́нкве тора́с áтим (Мямле мямлить не надоедает).

Áги, áгикве, áгириськве поргасьлэн (Девушка, девочка, девчушка попрыгай).

Ййкв ййквен, ййквасьлэн, ййквыгльлэн (Танец станцуй, пританцовывай, подтанцовывай).



Скороговорки представляют собой небольшое произведение, состоящее из одной или двух фраз. Их отличает предельная уплотнённость труднопроизносимых и не всегда благозвучных согласных.

Игра «Голова и лицо»

Педагог с детьми проговаривает слова, стимулируя их к запоминанию. Затем ведущий подходит к одному из детей и задаёт вопросы из потешки, второй ребёнок должен вспомнить, как называется в потешке та или иная часть лица. Если он хорошо усвоил игру, то может играть в неё с другими детьми без участия взрослого. Победителем становится тот, кто правильно ответит на все вопросы ведущего.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский
– Что у тебя находится над подбородком?	– <i>Аунэн нўм пелак са муй вөл?</i>
– Дом с тридцатью мужчинами, измельчающий еду (рот).	– <i>Ллетут пөнэлты хөлэм йаң хө вөлты хот (ўнал).</i>

<p>– Над еду измельчающим домом с тридцатью мужчинами что находится?</p> <p>– Две лисьи норы (ноздри).</p>	<p>– Па лэсут пөнэлты хөлэм йау хө вөлты хот нүмпийэн па муй вөл?</p> <p>– Вухсар имеңэн кят өңх вўс (нбул вўс).</p>
<p>– Над двумя лисьими норами что находится?</p> <p>– Небольшой холм (нос).</p>	<p>– Па ши кят өңх вўс нүмпийэн па муй вөл?</p> <p>– Мурйам пай (нбул).</p>
<p>– Выше небольшого холма что находится?</p> <p>– Два озера с истоками, на берегах которых растёт тальник (глаза с ресницами).</p>	<p>– Па мурйам пай нүмпийэн муй вөл?</p> <p>– Варсэу овни кят лор (сем па сем пўн).</p>
<p>– Над двумя озёрами с истоками, на берегах которых растёт тальник, что находится?</p> <p>– Два островка с тёмными деревьями (брови).</p>	<p>– Па варсэу овни кят лор нүмпийэн муй вөл?</p> <p>– Питы йўхпи кят пөхэр пай (сем пўн).</p>
<p>– Над двумя островками с тёмными деревьями что находится?</p> <p>– Безлесая, открытая тундра (лоб).</p>	<p>– Па питы йўхпи кят пөхэр пай нүмпийэн муй вөл?</p> <p>– Йўхлы-пөмлы хяр ньөрэм (вєшилўв).</p>
<p>– Выше безлесой, открытой тундры что находится?</p> <p>– Густой лес (волосы).</p>	<p>– Па йўхлы-пөмлы хяр ньөрэм нүмпийэн муй вөл?</p> <p>– Шик йўхпи вөнт (өпэт).</p>
<p>– По обе стороны густого леса что находится?</p> <p>– Два органа слуха (уши).</p>	<p>– Па шик йўхпи вөнт кят пєлак са муй вөл?</p> <p>– Мўв-авэт хөлэнтэп (пайл).</p>

русский	мансийский
– Что у тебя над подбородком находится? – Крутило для пищи (рот).	– Э̄ннын нумп̄алт маньыр о̄лы? – А̄всантап о̄лы (с̄ун).
– Над крутилом для пищи что находится? – Пыхтило находится (ноздри).	– А̄всантап нумп̄алт маньыр о̄лы? – Пус̄антуп о̄лы (н̄елсамасыг).
– Над пыхтилом что находится? – Репка (нос).	– Пус̄антуп нумп̄алт маньыр о̄лы? – С̄юртникве (н̄ел).
– Над репкой что находится? – Моргающие находятся (глаза).	– С̄юртникве нумп̄алт маньыр о̄лы? – Рапсянтап о̄лы (самыг).
– Над моргающими что находится? – Два пушистых соболя (брови).	– Рапсянтап нумп̄алт маньыр о̄лы? – Пуныу н̄ехсыг (сампун).
– Над двумя соболями что находится? – Оголѐнного лица обрыв находится (лоб).	– Пуныу н̄ехсыг нумп̄алт маньыр о̄лы? – Ня̄рвильтуп нильтау о̄лы (вильтъят).
– Над обрывом оголѐнного лица что находится? – Густой лес находится (волосы).	– Ня̄рвильтуп нильтау нумп̄алт маньыр о̄лы? – П̄а̄люп в̄ор о̄лы (а̄тыт).
– Под густым лесом что находится? – Слушающие находятся (уши).	– П̄а̄люп в̄ор ёлы-п̄алт маньыр о̄лы? – Х̄унтлантуп (палиг).



Выпиши в тетрадь образные выражения, характеризующие элементы лица человека, и выучи наизусть.



По представлениям обских угров, к голове и к лицу ребёнка нельзя прикладывать металлические предметы (тарелку, кружку, монеты и др.), в противном случае его рост прекратится.

3.3. Игры на формирование лексико-грамматического строя речи

Игры на формирование лексико-грамматического строя речи развивают логическое мышление, умение согласовывать прилагательные с существительными, развивают умение классифицировать предметы.

3.3.1. Игры на уточнение, закрепление и развитие словаря

Цель этих игр направлена на развитие и активизацию словарного запаса детей. Играя в них, дети учатся определять место расположения звука в словах, развивают навыки звуко-буквенного анализа, формируют фонематический слух.

Игра «Кто знает больше слов»

Педагог предлагает детям придумать слова на определённые буквы алфавита, например, на букву «к», «м» и т. д. Эту игру можно усложнить, если заданная буква будет в начале слова или в его середине, в начале или в конце слова и т. д. Победителем становится тот, кто назовёт самое большее количество слов.

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.



Ханты:

Буква «к» в начале слова: *көр, кўвэщ, кўни, кўр, кўщар...*

Буква «к» в середине слова: *шөкәң, аки, акань, ванкўтәл...*

Буква «к» в конце слова: *пөңк, наңк, сәк, так, йиңк, лўк...*

Буква «м» в начале слова: *маңкла, мәләң, мил, мир, мис...*

Буква «м» в середине слова: *амп, ими, туман, ущмар, хумәлха...*

Буква «м» в конце слова: *сәм, төрәм, утшам, ухшам, вўркам...*

Буква «р» в начале слова: *рат, рөпата, рўщ, рөтна, рәнһ...*

Буква «р» в середине слова: *сурь, сырәнһа, ворш, вөрһы, вўрщәк...*

Буква «р» в конце слова: *әнтатәр, вөнтәр, вухсар, кўщар, шовәр...*

Манси:

Буква «**к**» в начале слова: *кати, курыска, кувьсь, кѣнт, кѣт...*

Буква «**к**» в середине слова: *пѣкв, лѣкв, аки, ѣкв, йѣкв...*

Буква «**к**» в конце слова: *лѣпак, мѣк, нак, пунок, сак...*

Буква «**с**» в начале слова: *сахи, сак, сѣпак, сѣграп, сымри...*

Буква «**с**» в середине слова: *лѣстан, курыска, ласкат, кѣсѣв...*

Буква «**с**» в конце слова: *лѣс, ас, ѣвас, ѣйнас, пѣрыс...*

Буква «**с**» в начале и в конце слова: *сѣс, сѣпас, сѣнс, сѣс, самнос...*

Буква «**с**» в начале и в середине слова: *сосыг, сѣсам, сустул, сосса...*



Игра «Кто знает больше слов»

Педагог предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. Побеждает тот, кто подобрал больше слов. Эту игру можно разнообразить.

Для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Что можно сшить?	<i>Муй рѣхэл йонтты?</i>	<i>Мѣныр рѣви юнтуункве?</i>
платье, брюки, куклу, рукавицы...	<i>йернас, кащ, акань, пос...</i>	<i>суп, кѣсь, ѣкань, пѣссаг...</i>
Что можно связать?	<i>Муй рѣхэл тыйты?</i>	<i>Мѣныр рѣви сагуункве?</i>
чулки, варежки, шапку, шарф...	<i>сѣнѣвѣй, пос, мил, сапэл, сух...</i>	<i>сулкииг, пѣссаг, кѣнт, сѣрп...</i>
Что можно завязать?	<i>Муй рѣхэл йирты?</i>	<i>Мѣныр рѣви нѣгуункве?</i>
узел, отверстие мешка, завязки на ниры...	<i>мѣнхэл, хир ов, нѣир, кѣл...</i>	<i>мохыл, хѣрыг сѣнт, нѣрыг, кѣнныт...</i>
Что можно взять на рыбалку?	<i>Муй мосэл вѣты хѣл, вѣлпѣслѣты пѣта?</i>	<i>Хѣлупѣян миннѣ мѣгыс, мѣныр рѣви виункве?</i>

удочку, сеть, ведро, калданку...	черви, невод,	ньйш, мўвлєр, холəп, вэтра, тухəл, ай хоп...	няс, мāтарыт, хўлуп, вэтра, толыг, мāньхāп...
--	------------------	---	--

Игра «Цепочка слов»

Педагог объясняет детям: «Сегодня мы будем выкладывать слова в цепочку из предметов. Наша цепочка начнётся со слова «дом». Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким оканчивается слово «дом». И так по цепочке. Взрослый может предлагать детям хором называть предметы, слегка выделяя голосом первый и последний звуки в каждом слове. Если закончилась цепочка слов, то выбирают другую букву. Можно усложнить задание игры. Например, называть слова, относящиеся к одной тематике. Или придумать слово, последняя буква которого будет на ту букву, с которой началась игра. Победителем становится тот, на последнем слове которого цепочка завершается.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.



Ханты:

- 1) лəнт – тор – рāп – пāстэк – карш – шош...
- 2) хот – тāл – лҗыс – сəн – наҗк – карш – шўк – кавэр – рўв – ващ...

Манси:

- 1) āви – иснас – сāнс – суп – пāвыл – лəпак – кати – инар – рапрап...
- 2) кол – лув – вильт – тов – вāпс – суп – пуҗк...

Игра «Из чего состоит»

Педагог называет слово и просит назвать его составные части.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Что есть у чайника?	Муй тейəл шай нўт?	Сяйпунт мāныр дньси?

носик, крышка, внутренность, дно, ручка.	<i>шай пўт ньул, шай пўт ай, пухал лыпи, шай пўт пайты, шай пўт най.</i>	<i>сййпут нёл, ала, кйвыр, патта, пувхатнэ лакв.</i>
Что есть на лице?	<i>Муй тейал вени?</i>	<i>Вильтт маныр олы?</i>
лоб, глаза, переносица, нос, рот, щёки, подбородок.	<i>венилўв пайты, сем, ньул сурт, ньул, унал, вени пўнал.</i>	<i>вильтъят, самыг, нёлсори, нёл, сўп, пайт, эўын.</i>
Что есть у лодки?	<i>Муй тейал хоп?</i>	<i>Хан маныр оньси?</i>
весло, нос лодки, переключина, корма, дно.	<i>леп, тос, хоп сэвас, хоп пайты, хоп пой кимал.</i>	<i>тўп, хан нёл, хан тос, хан поссум, хан патта.</i>

Игра «Каким бывает»

Педагог задаёт детям по очереди вопросы, на которые они должны ответить. Выигрывает тот, кто назвал больше слов и ни разу не ошибся.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Каким бывает снег?	<i>Муй хурасеп лоньц вольийал?</i>	<i>Туйт манхуринаг олы?</i>
белый, мягкий, холодный...	<i>нуви, лепат, потам, семэу...</i>	<i>янк, каминьт, полям...</i>
Какой бывает лодка?	<i>Муй хурасеп хоп вольийал?</i>	<i>Хан манхуринаг олы?</i>
деревянная, железная, маленькая, большая...	<i>йўх хоп, карты хоп, ай хоп, вон хоп...</i>	<i>ййв хан, кер хан, мань хан яныг хан...</i>
Какой бывает кукла?	<i>Муй хурасеп акань вольийал?</i>	<i>Акань манхурип?</i>

красивая, маленькая, из меха...	хурамән, ай, пўнән...	нётнэ, мән, сахил Юнтым...
Какой бывает погода?	Муй хурасп торум вөлбийәл?	Хөтал манхуринаг блы?
дождливая, ветреная, хорошая, ненастная, морозная...	йертән, вотән, йәм, вэвтам, ицки...	раквың, вөтасың, ёмас, турапың, асирмаң...

Игра «Кто больше»

Педагог называет слова, относящиеся к тому или иному действию, дети должны перечислить как можно больше слов, связанных с данным глаголом, например, что плывёт (лодка, дерево и т. д.). Победителем становится тот, кто назовёт больше слов.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Что может летать?	Хуй / муй пөрләман йәнхәл?	Мәһныр тыламлы?
самолёт, муха, комар, моль, ворона, утка...	тухлән хоп, сырәнта, пелна, хәхәт, вурна, васы...	товлың хәп, сәригәрун, лёмвой, төр тәп, үринәква, вәс...
Кто / что может ползать?	Хуй / муй ванкман йәнхәл?	Мәһныр / хөһна нёрсы?
червь, змея, гусеница, ребёнок...	мүвләр, йемән вой, сов, ай неврем...	мәтар, ялпың үй, няр үй, няврам...
Кто / что может жужжать?	Муй хумийәл?)	Мәһныр / хөһна панги?
пчела, оса, овод, муха...	мав пирәм, пос, пирәм, сырәнта...	мәгвәрун, бөтаң палум, палум, сәригәрун...



В хантыйском и мансийском языках вопрос кто? относится исключительно к человеку. Только человек является одушевлённым. Ко всем другим объектам ставится вопрос что?

Игра «Хвалилка»

Педагог предлагает детям поиграть в слова, которые приятно услышать всем. Так, взрослый называет слово, например, мама, а дети должны подобрать красивые, хвалебные слова. Побеждает тот, кто назовёт больше слов.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Мама какая?	Аукэн муй хурасэн?	Омам манхурип?
ласковая, красивая, добрая, проворная, умная, трудолюбивая...	ньавлэк, хурасэн, сэмэн, каркам, нумсэн, кърый-пърый...	ласкат, нётнэ, ёмас сымпа, апырн, номтын каркам...
Папа какой?	Ащэн муй хурасэн?	Атям манхурип?
сильный, трудолюбивый, проворный, работоспособный, бесстрашный...	йөрэн, йоши-кърый, апрэн, йөры-кърпэр, пълтаплы...	ёрн, каркам, апырн, рупатан, пилтэл...
Белка какая?	Лаукэн муй хурасэн?	Лэнын манхурип?
запасливая, быстрая, проворная, рыженькая...	сопасэн, пьсты, апрэн, вурткамийэ...	сөпасын, пелп, апырн, вьгыр оспа...
Собака какая?	Ампэн муй хурасэн?	Амын манхурип?
верная, проворная, ласковая, умная, бесстрашная, хорошая...	вэцкат, апрэн, ньавлэк, нумсэн, пълтаплы, йам...	вёськат, апырн, ласкат, номтын, пилтэл, ёмас...

Игра «Назови предмет по признаку»

Педагог называет имя существительное и задаёт вопрос (какой?). Дети по очереди подбирают к имени существительному прилагательные. Победителем становится тот ребёнок, кто назвал самое большое количество слов.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Солнце какое?	Хйтлэн муй хурасэн?	Хѳталакве манхурип?
круглое, горячее, золотое...	йеунта, каврэм, сорньеу...	пувыр, рѳгыу, сѳрни...
Хлеб какой?	Ньянь муй хурасэн?	Нѳнь манхурип?
горячий, мягкий, свежий...	каврэм, лєпэт, йиллэп...	исум, кѳминьт, усь вѳрум...
Кот какой?	Кѳтьэн муй хурасэн?	Кати манхурип?
пушистый, ловкий, ласковый...	пѳнэу, апрэу, ньавлэк...	пуныу, ѳпрыу, ласкат...

Игра «Родственные слова»

Педагог объясняет детям, что некоторые слова похожи друг на друга какой-то частью, как родственники, поэтому их называют родственными или однокоренными. После произнесённого педагогом слова дети по очереди подбирают однокоренные слова. Победителем становится ребёнок, назвавший больше слов.

Игра для детей младшего школьного возраста.



Ханты:

Ван – вана, вана йиты, ванашэк, ванпѳс...

Вер – верлы, верты, верэнтты, верэмтты...

Хѳньи – хѳнья, хѳньатыйѳлты, хѳньатты, хѳньатѳсы...

Манси:

*В̄р*маль – *в̄р*мальт̄ал, *в̄р*ӯн̄кве, *в̄р*апа̄н̄кве...

*Л̄я*па – *л̄я*пан, *л̄я*пама̄н̄кве, *л̄я*пан̄нув, *л̄я*па̄т...

*Т̄ӯй*тпи – *т̄ӯй*т̄ыл, *т̄ӯй*т̄хатӯн̄кве, *т̄ӯй*т̄ӯн̄кве, *т̄ӯй*т̄хата̄п...



В разговорной речи обских угров священные животные называются всегда иносказательно, например, медведь («в лесу живущий», «братишка», «сын-ночек бога», «зимой спящий зверь», «дедушка»), лось («большой зверь», «гремящий, громкий зверь»), росомаха («вор», «пушистое нечто» и др.).

3.3.2. Игры с многозначностью

Многозначные слова – интересная и понятная тема для детей любого возраста. Цель данных игр: правильное употребление единственного, двойственного и множественного чисел имен существительных в речи; включение многозначных слов в словосочетания и предложения; составление предложений с этими словами.

Игра «Один – два – много» (1 вариант)

Педагог называет существительное в единственном числе и предлагает детям назвать существительное в двойственном и во множественном числах. Победителем становится тот, кто даст больше правильных ответов.

Для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
лист – два листа, много листьев	<i>лып̄т</i> – <i>лып̄тун̄эн</i> – <i>лып̄т̄т̄</i>	<i>л̄ун̄та</i> – <i>л̄ун̄таг</i> – <i>л̄ун̄тат</i>
гриб – два гриба – много грибов	<i>тул̄ах</i> – <i>тул̄ахун̄эн</i> – <i>тул̄ах̄т̄</i>	<i>л̄а̄хс</i> – <i>л̄а̄хсыг</i> – <i>л̄а̄хсыт</i>
книга – две книги – много книг	<i>кин̄шка</i> – <i>кин̄шкай̄н̄эн</i> – <i>кин̄шкай̄т̄</i>	<i>н̄а̄пак</i> – <i>н̄а̄пакыг</i> – <i>н̄а̄пакыт</i>

лошадь – две лошади – много лошадей	<i>лов – ловуэн – ловэт</i>	<i>лув – лувыз – лувыт</i>
-------------------------------------	-----------------------------	----------------------------

Игра «Один – два – много» (2 вариант)

Педагог называет предмет и говорит: «У меня есть чашка», ребёнок должен ответить: «У меня 2 чашки» и «У меня много чашек» и т. д. Победителем становится тот, который даст больше правильных ответов.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
У меня собака. А у меня две собаки. У меня много собак.	<i>Ма амп тэйлэм. Ма ампуэн тэйлэм. Ма ампэт тэйлэм.</i>	<i>Ам айп дньсэгум. Ам айпыг дньсэгум. Ам айпыт дньсэгум.</i>
У меня кошка. А у меня две кошки. У меня много кошек.	<i>Ма кятъи тэйлэм. Ма кятъенуэн тэйлэм. Ма кятъэт тэйлэм.</i>	<i>Ам кати дньсэгум. Ам катииг дньсэгум. Ам катит дньсэгум.</i>

3.3.3. Игры на формирование грамматических представлений

Формирование грамматических представлений включает: упражнения на словоизменение; упражнения на словообразование; составление предложений различной структуры с постепенным усложнением. Игры на формирование грамматических представлений развивают мышление, речь.

Игра «Распутай слова»

Педагог из перепутанных слов предлагает детям построить правильные предложения. Победителем игры становится тот ребёнок, который верно составил все предложения.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Выглянул, тучи, месяц, из-за. Месяц из-за тучи выглянул.	<i>Єтэс, пӓлӓн, тылцэн, эвалт, сай.</i> <i>Тылцэн пӓлӓн сай эвалт єтэс.</i>	<i>Тӓлапас, тулым, Ӕтпос, сӓйныл.</i> <i>Ӕтпос тулым Ӕлы-сӓйныл тӓлапас.</i>
На виду, лежит, игла, пусть. Игла пусть на виду лежит.	<i>Семэт, ул, йинтпэн, ат.</i> <i>Йинтпэн семэт ат ул.</i>	<i>Самыт, хуи, юнтуп, вос.</i> <i>Юнтуп самт вос хуи.</i>

Игра «Закончи предложение»

Игра заключается в формировании навыков на сопоставление глаголов единственного, двойственного, множественного чисел в 1, 2, 3 лицах. Педагог произносит предложение в 1-м лице, далее по цепочке дети отвечают во 2-м и в 3-м лице. Побеждает тот, кто правильно закончит больше всех предложений.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
идти	мӓнты	йиукве
Я иду, ты идёшь, он идёт.	<i>ед. ч. – ма мӓнлӓм, нӓн мӓнлӓн, лӓв мӓнӓл.</i>	<i>ед. ч. – ам ювум, наӓ ювын, тав юв.</i>
Мы вдвоем идём, вы вдвоём идёте, они вдвоём идут.	<i>дв. ч. – мин мӓнлӓмӓн, нын мӓнлӓтӓн; лын мӓнлӓнӓн.</i>	<i>дв. ч. – мӓн ювумӓн, нӓн ювӓн, тӓн ювӓг.</i>
Мы идём, вы идёте, они идут.	<i>мн. ч. – мӓн мӓнлӓв, нын мӓнлӓты, лыв мӓнлӓт.</i>	<i>мн. ч. – мӓн ювув, нӓн ювӓн, тӓн ювыт.</i>
делать	вӓрты	вӓруукве

Я делаю, ты делаешь, он делает. Мы вдвоём делаем, вы вдвоём делаете, они вдвоём делают. Мы делаем, вы делаете, они делают.	ед. ч. – ма верлэм, нӳн верлэн, лӳв верэл. дв. ч. – мин верлэмэн, нын верлэтэн, лын верлэжэн. мн. ч. – мӳн верлэв, нын верлэты, лыв верлэт.	ед. ч. – ам вӑрӑгум, наӳ вӑрӑгын, тав вӑри. дв. ч. – мӑн вӑримӑн, нӑн вӑрӑгын. мн. ч. – мӑн вӑрӑв, нӑн вӑрегын, тӑн вӑрӑгыт.
работать	рөпитты	рӯпитанкве
Я работаю, ты работаешь, он работает. Мы вдвоём работаем, вы вдвоём работаете, они вдвоём работают. Мы работаем, вы работаете, они работают.	ед. ч. – ма рөпитлэм, нӳн рөпитлэн, лӳв рөпитэл. дв. ч. – мин рөпитлэман, нын рөпитлэтэн, лын рөпитлэжэн мн. ч. – мӳн рөпитлэв, нын рөпитлэты, лыв рөпитлэт.	ед. ч. – ам рӯпитӑгум, наӳ рӯпитӑгын, тав рӯпиты. дв. ч. – мӑн рӯпитымӑн, нӑн рӯпитӑгын, тӑн рӯпитӑг. мн. ч. – мӑн рӯпитӑв, нӑн рӯпитӑгын, тӑн рӯпитӑгыт.

Игра «Назови ласково»

Педагог произносит слова, дети по очереди должны применить в слове уменьшительно-ласкательные суффиксы, например, **хӑтэл** – **хӑтлӳйӑ** (хант.), **хӑтал** – **хӑталакве** (манс.) и т. д. Победителем становится тот ребёнок, который назвал правильно больше всего слов.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
заяц – зайчик	шовэр – шоврыӑ	сӑвыр – сӑвыркве
собака – собачка	амп – ампиӑ	ӑмп – ӑмпкве
мальчик – мальчишка	ай ики – ай икиӑ	пыг – пыгкве
кошка – кошечка	кӑты – кӑтыӑ	кати – катикве



Уменьшительно-ласкательные суффиксы никогда не применяются по отношению к божествам или ритуальным предметам.

Игра «Образуй сложные слова»

Цель игры направлена на формирование сложных слов при помощи слияния двух или более основ. Педагог произносит два или три слова и предлагает детям соединить их и угадать – какое новое слово получится. Победителем становится тот, кто назовёт большее количество слов.

Игра для детей младшего школьного возраста.



Ханты:

Кеван (бутылка) – *кев, ан* (камень, чашка)

Пэвэлтхот (баня) – *пэвэлты, хот* (купаться, дом)

Тохтэувөл (голубика) – *тохтэу, вөл* (гагара, ягода)

Хумэсвөл (клюква) – *хумэс, вөл* (кочка, ягода)

Манси:

Вбруй (дикие животные) – *вбр, уй* (лес, зверь)

Мāпорсуй (мышь) – *мā, порс, уй* (земля, мусор, зверь)

Сяйпут (чайник) – *сяй, пūt* (чай, котёл)

Тōртовыл (летучая мышь) – *тōр, товыл* (ткань, крыло)

Игра «Слова-приятели» (синонимы)

Педагог предлагает детям определить значение таких мансийских слов, как ялуңкве и минуңкве. Оказывается, что эти слова близки по значению и указывают на одно и то же действие. Затем детям ставится задание самим найти такие слова. Победителем становится тот, кто назовёт большее количество «слов-приятелей».

Игра для детей младшего школьного возраста.



Ханты:

здоровый – *мэтлы* (здоровый), *тāлау* (здоровый), *таксэр* (крепкий)

сила – **йөр** (сила), **көс** (мощь), **рэнһ** (сила)...

медведь – **мойнар** (медведь), **пүйи** (медведь), **йив пух** (отца сыночек),
тәл уләм вой (зимой спящий зверь)...

Манси:

красивый – **нётнэ** (красивый), **хорамың** (нарядный), **самын рөвнэ** (приятный глазу)...

сильный – **ёрың** (сильный), **вәгың** (плечистый), **тәк** (крепкий),
тәксар (прочный)...

медведь – **пунакве** (медведь), **вөртөлнут** (в лесу живущий), **әпсикве** (братик)...

Игра «Слова-неприятели» (антонимы)

Педагог предлагает детям выбрать из перечня слов противоположные по смыслу слова. Победителем становится тот ребёнок, который назовёт больше «слов-неприятелей».

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
богатый, бедный, красивый	тацән, шөкацән, <i>хурамән (о вещи)</i>	сёлың, нуса, нётнэ
длинный, короткий, узкий	хүв, ван, вац	хоса, вәти, осься
лёгкий, тяжёлый, звонкий	кән, лавәрт, сыйән	күпнит, тәрвитың, суиң
дешёвый, новый, старый	<i>тыңлы,</i> йишән, катра <i>(о вещи)</i>	<i>тынтәл,</i> йильпи, пёс
молодой, холодный, старый	ай, потәм, пирәц <i>(о человеке)</i>	мәньлат, пөлям, матум
горячий, большой, маленький	<i>каврәм,</i> вөн, ай	<i>исум,</i> яныг, мәнь

узкий, широкий, высокий	<i>ваш, вўтəу, кǎрəц</i>	<i>осья, пǎхвыу, карыс</i>
----------------------------	--------------------------	----------------------------

Игра «Одно звучание, но разное значение» (омонимы)

Педагог предлагает ребёнку определить значение слов, которые он перечисляет. Например, сам (манс.) – показывает на глаз и сам (манс.) – показывает на крупицу: сор, песок и т. д. Затем предлагает детям самим найти такие слова. Победителем становится тот, кто назовёт больше омонимов.

Игра для младшего школьного возраста.

хантыйский	мансийский
<i>кар</i> (кора, скорлупа, короста)	<i>лув</i> (лошадь, кость)
<i>карты</i> (металл, капкан)	<i>кар</i> (дятел, гол)
<i>лот</i> (яма, пятно, место)	<i>кǎс</i> (веселье, ловушка)



По представлениям хантов и манси, частое употребление слов, связанных с болезнями, смертью, нуждой, привлекает в жизнь человека негативную энергию.

3.4. Игры на развитие мышления

Мышление – это процесс познания человеком действительности с помощью мыслительных процессов – анализа, синтеза, рассуждений. Игры на развитие мышления развивают умение классифицировать предметы, развивают речь, поддерживают мыслительную активность.

3.4.1. Игры на развитие словесно-логического мышления

Данная подборка словесно-логических игр позволит разнообразить деятельность детей на занятиях по развитию речи и обучению грамоте, развить словесно-логическое мышление, пополнить словарный запас.

Игра «Назови одним словом»

Дети разделяются на группы, педагог в произвольном порядке называет перечень слов, объединённых по тематическому принципу. Дети должны дать им общее наименование. Побеждает та группа, у которой больше правильных ответов.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
ягоды	воньщумут	пилыт
клюква, брусника, голубика, черника	<i>хумэсвөл, йохэм воньщэмут, тохтэувөл, сэвэпсы</i>	<i>саңкельпил, сүйпил, тāхтпил, сāвни</i>
деревья	йўх	ййвыт
сосна, берёза, лиственница, кедр	<i>вөнши, сўмэт, нанк, нохэр йўх</i>	<i>тарыг, хāль, нāнк, ўльпа</i>
животные	вой-хўл	ўйхул
олень, лось, медведь, росомаха, заяц, волк, песец	<i>вўлы, кўрэн вой, нўни, лошэк, шовэр, пурвой, лєпэк</i>	<i>сāлы, янгуй, вёртблнут, тўлмах, сбвыр, лэпак</i>
рыбы	хўл	хўлыт
налим, щука, окунь, карась, язь, сырок	<i>панне, сорт, йэв, мājэу хўл, мэвты, сурэх</i>	<i>сыг, сорт, сымри, тўрхул, хулюм хўл, сорх</i>

Игра «Угадай, что за предмет по описанию?»

Педагог произносит слова, связанные с частями предметов, дети по очереди должны отгадать предметы по их описанию. Победителем становится тот, кто отгадает большее количество предметов по их описанию.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (<i>дерево</i>).	<i>йўх вўр, лєпэс, йўх нўв, лыпэт, кар, йўх лєр (йўх).</i>	<i>йїв таганэтэл, тагыт, товыт, лўптат, сэм, тārыт (йїв).</i>
дно, крышка, ручка, край (<i>котёл</i>).	<i>пўт пāты, пўт āл, нөр, пўт йир (пўт).</i>	<i>патта, ала, пўт āла, ēр (пўт).</i>
глаза, лоб, нос, рот, брови, щёки (<i>лицо</i>).	<i>сем, вєшилўв, нбул, ўнэл, сем хўльэм, вєши пўнэл (вєши).</i>	<i>самаге, вильтъят, нёл, сўп, самхулюм, пāйт (вильт).</i>

Игра «Найди лишнее слово»

Педагог произносит перечень слов, объединённых одной темой, и предлагает детям по очереди называть в группе слов «лишнее слово». Затем просит объяснить, почему оно стало таковым. Сначала необходимо назвать лишние слова среди имён существительных, затем среди имён прилагательных, потом среди глаголов. Победителем становится ребёнок, нашедший большее количество «лишних» слов.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
лишнее слово среди существительных		
отец, мать, бабушка, дедушка, брат, сестра, зять, невестка, начальник , свекровь, дядя, тётя.	<i>ащи, аunki, щаци, щатьщаци, йай, уни, вєш, мэнь, көща, вөнтэп, аки, ими.</i>	<i>āтя, ома, сясёква /анёква, асьдйка / дна, увси, вāпс, маньнэ, кўсяй, днып, сасыг, аки.</i>
гусь, ворона, журавль, глухарь, утка, кулик, гагара, лебедь, лось .	<i>лөнт, вурна, тор, лўк, васы, хайэп, лор вой, хутэп, кўрэн вой.</i>	<i>лунт, ўринэква, тārыг, сёпыр, вāс, витютели, тāхт, хотап, янгуи.</i>

лишнее слово среди прилагательных		
грустный, глубокий , печальный, горестный.	м̄р̄ε̄м, м̄л , шумаль, воц̄а̄н̄.	к̄а̄с̄м̄о̄ст̄а̄л, м̄ил , марсюм тыстын.
желтый, красный, сильный , зелёный.	в̄ӯӣц̄л̄а̄м, в̄ӯр̄ты, й̄о̄р̄а̄н̄ , вусты.	восьрам, в̄ы̄гыр, ё̄рыу , н̄я̄р̄н̄ӯм̄о̄с̄на.
лишнее слово среди глаголов		
говорить, рассказывать сказки, сказать, прыгать .	лупий̄а̄л̄ты, моньци, пун̄а̄рт̄ты, нав̄арты .	потырта̄нкве, м̄о̄й̄тӯнкве, л̄а̄вӯнкве, пор̄гӯнкве .
смотреть, заглядывать, увидеть, упасть .	ван̄тты, оль̄а̄м̄тты, шивал̄а̄ты, р̄а̄к̄а̄нты .	сунсункве, а̄н̄к̄ва̄т̄а̄лы̄г̄ла̄нкве, к̄а̄с̄ала̄нкве, ёл-патӯнкве .



Игра «Назови четвертое слово»

Педагог называет пары слов, находящихся в определённом отношении. Затем называется третье слово, и детям нужно догадаться, каким будет четвертое слово, чтобы смысловой ряд был продолжен, например, карандаш – бумага, мел – ... (правильный ответ «доска»). Победителем становится тот ребёнок, который назвал больше слов.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
сеть – рыба, слопец – животное	хол̄эп – х̄ул, с̄ε̄сы – вой	х̄улуп – х̄ул, н̄я̄ль – уй
ветка – шалаш, бревно – дом	л̄ε̄п̄ε̄с – л̄ε̄п̄ε̄с хот, нав̄эрт – хот	тов – пумкол, нор – кол
болото – клюква, бор – брусника	н̄ьор̄ам – хум̄э̄с̄в̄о̄л, йох̄ам – йох̄ам вон̄ьц̄а̄мут	самайс – са̄н̄к̄в̄лы̄пил, с̄уй – с̄уйпил

река – лодка, снег – нарты	йухан – хоп, лоньц – өхэл	я̄ – хāп, туйт – сāлы сун
----------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Игра «Какое слово спрятано внутри слова»

Педагог объясняет, что в родном языке существуют слова, похожие на матрёшку. Произносишь одно – а внутри «сидит» другое слово. Учитель проговаривает слова, а дети должны определить, какое слово спрятано внутри. Например, мансийское слово тōрум (погода, бог, судьба), в котором спряталось слово тōр (платок). Победителем становится тот, кто найдёт больше слов.

Игра для детей младшего школьного возраста.



Ханты:

ларащ (ящик) – *лар* (ёрш)
лолмах (вор) – *лолма* (тайно)
майшэк (кулак) – *майш* (палка с рогатиной)
неман (нарочно) – *нем* (имя), *не* (женщина)
пайлат (высота) – *пайл* (ухо)

Манси:

алысь (оружие) – *алы* (верхний)
апыг (племянник) – *пыг* (юноша)
вōрунэ (ронжа) – *вōр* (лес), *нэ* (женщина)
майг (мёд) – *май* (земля)
писаль (ружьё) – *пис* (слой)

Игра «Определи вкус»

Педагог перечисляет разные продукты питания, а дети должны определить, какой у них вкус. Победителем становится тот, кто назовёт больше слов-определителей.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.



Ханты:

горький – *өһх, вущрэм, пйщар...*

кислый – *хумэсвөл...*

сладкий – *мав, саккар, мав...*

солёный – *щорэс йишк, сем йишк, шйшк йишк, сул...*

Манси:

горький – *ўльна бһх, восьрам, пасяр...*

кислый – *саңквыпил...*

сладкий – *мйг, сйккар, нйг, конпётка...*

солёный – *самвит, кёлп, рёг вит, солвал, сйрысь вит...*

Игра «Соглашусь – не соглашусь»

Взрослый читает небольшие стишки на русском языке, которые требуют от детей внимательности. Прослушав строчки, они должны правильно на них отвечать на мансийском языке. Ответы могут быть только «Да!» (*Сбль!*) или «Нет!» (*Ати!*).

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Предлагаю поиграть,

Да иль нет чтобы сказать.

Вы поможете, ребята,

Или мне позвать зверяток? – *Сбль!*

Ой, приснилась мне беда!

Солнце скрылось навсегда.

Может, спит где на кровати?

Это правда, дети? – *Ати!*

Принесли зайчата скатерть,

Чтобы смастерить с ней катер.

Что вы скажете зверятам?

Поплывёт ли он, ребята? – *Ати!*

Отчего, я не пойму,
Рыбки спрятались в пруду?
Может, есть у них король,
Что растит на дне фасоль?
Подскажите мне ответ.
Это правда или нет? – *Ати!*

Интересно мне порой,
Спит медведь в лесу зимой?
Дайте мне ответ простой.
Что ответите вы? – *Сбль!*



Игра «Может – нет, а может – да»¹⁰ (фрагмент)

русский	хантыйский	мансийский
У меня для вас игра: «Может – нет, а может – да!» Подскажите мне ответ: «Может – “да”, а может – “нет”»!	<i>Ның пилаңа йунты питлэм: «Мосэң – йтө, мосэн – па!» Интам йухлы мәнэма лупаты: «Мосэң – “па”, мосэң – “йтө”»!</i>	<i>Нән мӓгсылӓн ёнгил: «Эрың – ати, эрың – сбль!» Лӓвӓтена ӓнумн хотум: «Эрың – “ати”, эрың – “сбль”»!</i>
Рыбки спят на дне пруда. Это правда, дети? <i>(Да!)</i>	<i>Хӓлӓт лор йиңк илпийӓн уллӓт. Щит муй йина пӓлы? (Па!)</i>	<i>Хӓлыт тӓр паттат хуӓгыт. Номсӓгӓна, тьи сбль? (Сбль!)</i>
Быстро дайте мне ответ, Снег зимой бывает? <i>(Да!)</i>	<i>Сора йухлы лупаты, Тӓлӓн лоньцӓн вӓл муй йтө? (Па!)</i>	<i>Молях-молях номсахтӓна, Тӓйткве тӓлы порат юв? (Сбль!)</i>

¹⁰ Родителям для детей. URL.: www.schoolforbaby.ru (Перевод на хантыйский О. Д. Ерныховой, на мансийский Л. Н. Панченко).

<p>Солнце дарит людям свет? Отвечаем вместе! (Да!)</p>	<p><i>Хйтэл имийэн нуви хйтэл мунэва мал? Вотыца лунлэв! (Па!)</i></p>	<p><i>Хоталн посыл поставёва? Аквьёт суиңысь лавёв! (Соль!)</i></p>
<p>«Вискас» – Кошкина еда? Что вы скажете мне? (Да!)</p>	<p><i>«Вискас» – каты летэт? Муй нын лунлэты? (Па!)</i></p>	<p><i>«Вискас» – кати тэнутакве? Маныр лавегына ань? (Соль!)</i></p>
<p>Я продвину ваш ответ: Мышь боится кошки? (Да!)</p>	<p><i>Мосэн вөлэм ма тым йясэң: Каты эвэлт ай лаңки пал? (Па!)</i></p>	<p><i>Вәглум, маныр номсэгына: Пицпиц кәтирись пилы? (Соль!)</i></p>
<p>Может человек в 5 лет Дедом стареньким быть? (Нет!)</p>	<p><i>Вэтмит ол ханнэхө вол, Пирица йис лув вэтмит олэң? (Анто!)</i></p>	<p><i>Вёрми-ати ат тал яныт ныврам, Матум ойкаг ёмтапанке? (Ати!)</i></p>
<p>Каждый скажет без труда: За зимою лето? (Нет!)</p>	<p><i>Кашәң хуйат лунэл имухты: Тәлән мәнәл ки йәллы луң? (Анто!)</i></p>	<p><i>Касың хотна ёмас вәг: Тэлы юи-пәлт паты тув (Ати!)</i></p>
<p>Свет луны и солнца свет – Виден ли он людям? (Да!)</p>	<p><i>Тыләщ йош па хйтэл йош, Хантэт вантлэт? (Па!)</i></p>	<p><i>Этпос пос ос хотал пос Касың хотпан акваг нәңки. (Соль!)</i></p>
<p>Подскажите мне ответ: Спят зимой лягушки? (Да!)</p>	<p><i>Интам йухлы мәнәма лунаты: Тәлән навәрне муй ул? (Па!)</i></p>	<p><i>Лавән анузн тамле ләтың: Тэлы порат порыгпанэква хуи? (Соль!)</i></p>

<p>Дать мне можете ответ: Волк меняет шубу? (Нет!)</p>	<p><i>Интам йухлы мәнем лупа: Вўлы пурты вой «кўвцај» пелиийәлјәлјә? (Анто!)</i></p>	<p><i>Ләвән әнумн тамле ләтың: Хәйтнут сахи пунә пәнтсы? (Ати!)</i></p>
<p>Отвечайте, детвора, Вам понравилась игра? (Да!)</p>	<p><i>Тьөпәү нъавремийәт, лупаты, тәмәц йунтут омәц? (Па!)</i></p>	<p><i>Ань ос ләвән, нъяврамаквет, Соль ман тамле ёнгил мўстыс? (Соль!)</i></p>



Данетки – это разновидность головоломок-загадок, которые представляют собой описание странных, необычных ситуаций. Ведущий, как правило, задаёт вопросы, требующие ответа «да» или «нет». Отсюда и название игры.

История этой увлекательной игры началась в Америке, а её автором считается британский писатель Пол Слоун, который в 1998 году выпустил книгу «Загадки для думающих нестандартно».

3.4.2. Игры на развитие словесно-критического мышления

Критическое мышление – это очень важный навык. Оно даёт возможность анализировать, классифицировать, сравнивать, вычленять общее, критически анализировать информацию, не бояться высказывать своё мнение, находить причинно-следственные связи, делать свои собственные выводы. Игры на развитие словесно-критического мышления позволяют ребёнку уйти от стереотипного мышления и развивают способность во всём видеть только хорошее, что пригодится ему и во взрослой жизни.

Игра «Что чем было, что чем будет»

Педагог называет предметы, а дети по очереди должны отвечать на вопрос, как они изменятся, чем будут (мука, ткань и т. д.) Необходимо следить

за тем, чтобы ребёнок грамотно склонял имена существительные. Победителем становится тот, кто назовёт больше слов.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.



Ханты:

карэу пушэх – пушэха – тухлэу войа (яйцо – птенцом – птицей)

пөлан – сухама – суха – йёрнаса (крапива – нитью – тканью – платьем)

сем – ньань турна – сема – ланта – ньанья (ядрышко / семя – колосом – зерном – мукой – хлебом)

Манси:

муни – мәнть товлыу ййрисиг – товлыу уиг (яйцо – птенцом – птицей)

пāквсам – ййвыг – нййвыг – хулюмыг (ядрышко / семя – ростком – деревом – домом)

туйтсам – туйтыг – витыг (снежинка – снегом – водой)

Игра «Какое что бывает?»

Педагог задаёт вопросы, связанные со свойством предметов, дети по очереди отвечают. За правильный ответ каждый получает одно очко. Затем нужно дать возможность ребёнку проявить себя, предлагая ему объяснить, почему предметы имеют такие качества. Выигрывает ребёнок, набравший большее количество очков.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Что бывает высоким?	Муй кārэц вөллийэл?	Карсыг мāныр олы?
дерево, дом, чум, трава, лабаз...	ййх, хот, ньўки хот, турэн, лупас...	ййв, кōл, ёрнкол, янгуи, пум...
Что бывает широким?	Муй вөллийэл вўтэн?	Пāхвыныг мāныр олы?
платье, лодка, малица, река, дорога...	йёрнас, хоп, молици, йухэн, йош...	суп, хāп, мольсян, я...

Что бывает длинным?	Муй вөллийәл хўв?	Хосаг мāныр блы?
ствол дерева, дорога, платье, волосы, нить...	йўх вўр, йөш, йернас, өптәт, сухәм...	ййв таганәтәл, лёңх, сун, а́т тāрс, сэ́тап...

Игра «А они похожи»

Развивает мышление, словарный запас, память и воображение. Педагог называет два мансийских слова и просит детей подумать, что у этих предметов есть общего. Например, манс. **йөнтпың үй** (ёж) и **хөвт** (ель). Дети совместно со взрослым определяют, что и у ежа, и у ели есть колючки. Победителем становится тот, кто даст больше правильных ответов.

Игра для детей младшего школьного возраста.



Ханты:

кўр (ножка / нога) – лупас кўр, кўр
ньюл – (носик / клюв) – шай пўт, тухләң вой
пеңк – (зуб) – йўх эвәты карты, сорт пеңк
тухәл (крыло) – тухләң хоп, тухләң вой

Манси:

лёңх (след / дорога) – сāлы сун, ёсаг
пункыт (зубья / зубы) – сартнэкёр, сорт
товыл (крыло) – товлың үй, товлың хāп, тōртовыл
йөнтуп (игла) – йөнтпың үй, хөвт, тāрка



Игра «Логическая цепочка»

Педагог произносит слово, дети по очереди придумывают к нему другое слово, которое логически связано с первым. Следующий ребёнок называет последующее слово и т. д., например, небо – дождь – земля – трава – цветы – бабочка – стрекоза и т. д. Выигрывает тот, кто называет последнее слово в данной цепочке.

Игра для младшего школьного возраста.



Ханты:

вонт (лес), **вой** (зверь), **сесы** (слопец), **йӱх** (дерево), **лунас** (лабаз)...
хонӑу (берег), **йухан** (река), **лӑп** (весло), **хон** (лодка), **холӑп** (сеть), **хӱл** (рыба)...

Манси:

йӱв (дерево), **кол** (дом), **сумьях** (лабаз), **хӱп** (лодка), **улас** (стул), **пасан** (стол)...
кол (дом), **колала** (крыша), **иснас** (окно), **ӱви** (двери), **кӱр** (печь)...

Игра «Летает – не летает»

Педагог предлагает детям быстро называть объекты, которые могут летать, а затем которые не летают. Например, комар летает, а карандаш нет и т. д. Победителем становится тот, кто назовёт большее количество слов.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Кто (что) летает?	Муй пӧрлӑман йӱухӑл?	Хотъют / маныр тыламлы?
птица, ворона, бабочка, самолёт, сова, комар...	тухлӑн вой, вурна, тухлӑн хон, манкля, пӑлуа...	товлын уй, уринӑква, лӱпанты. товлын хӱп, мӱнквля, лӱмвой...
Кто (что) не летает?	Муй ан пӧрлӑтьлӑл?	Хотъют / маныр ат тыламлы?
кошка, корова, дерево, дом, собака, сверло, нож...	кӱты, мис, йӱх, хот, амп, пур, кӱши...	кати, мис, йӱв, кол, ӱмп, пӱсыглап, касай...



Если человеку приснилась летящая стрела в воздухе – этот сон сулит необыкновенную удачу во всех делах.

3.4.3. Игры со словами на умение парадоксально мыслить

Играя в эти игры, ребёнок упражняется в произвольном запоминании и воспроизведении, в классификации предметов или явлений по общим признакам, в выделении свойств и качеств предметов, в определении их по отдельным признакам. Во время выполнения условий игры закладываются смекалка, находчивость, способность ориентироваться в обстановке.

Игра «Слова-перевёртыши»

Перевёртыши – это очень занимательная интеллектуально-развлекательная игра. Педагог называет детям слова, которые читаются слева направо и справа налево, только не называет второе слово. Ребёнок сам должен произнести слово наоборот. Победителем считается тот игрок, который без ошибок назовёт больше слов.



Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ханты:

хөл (ель) – **лөх** (ворот)
лак (круг, колесо) – **кал** (болото без леса)
нух (вверх) – **хун** (живот)
рав (опилки) – **вар** (рыболовный запор)
сос (горностай) – **сос** (горностай)

Манси:

пӯт (котёл) – **тӯп** (весло)
сѐп (карман) – **пѐс** (старый)
сѓс (ручей) – **сѓс** (ручей)
тѓс (перекладина) – **сѓт** (счастье)
тӯр (озеро) – **рӯт** (родня)



Придумайте свои слова-перевёртыши.

Игра «Расшифруй загадочное слово» (1 вариант)

Педагог последовательно называет несколько слов, а дети по очереди должны из них выделить первый звук, затем соединить и произнести получившееся слово. Побеждает тот, кто быстро и правильно выполнит задание.

Игра для детей младшего школьного возраста.



Ханты:

сорт (щука), *а́ньцар* (клык), *лав* = *са́м* (сердце)

са́р (лопата), *а́спух* (сын тёти), *васы* (утка), *нумас* (ум), *ста́р* (эхо) = *савне* (сорока)

лу́й (палец), *у́в* (крик), *вонт* (лес) = *лу́в* (кость)

Манси:

а́мп (собака), *толыг* (сеть), *ятри* (куропатка) = *а́тя* (отец)

лунт (гусь), *у́льна* (кедр), *па́нт* (деверь), *тумп* (остров), *али* (тело) = *лу́нта* (листок)



Игра «Шифровальщик» (2 вариант)

Педагог предлагает зашифровать слова, используя алфавит хантыйского или мансийского языка. Шифрование производится по следующему алгоритму: сначала каждая буква заменяется следующей за ней буквой в алфавите (**А** на **Ӑ**, **Б** на **В** и т. д., вариант а). Задание можно усложнить, составляя небольшие предложения (вариант б). Победителем становится тот, кто правильно зашифрует больше слов.

Для детей младшего школьного возраста.

Хантыйский алфавит

а	ӑ	б	в	г	д	е	ё	э	ж
з	и	й	к	л	ӡ	м	н	ӧ	о
ө	п	р	с	т	у	ӧ	ф	х	ц
ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	с	ю	я

Мансийский алфавит

а	ā	б	в	г	д	е	ē	ё	ē	ж	з	и	й	й
к	л	м	н	ң	о	ō	п	р	с	т	у	ū	ф	х
ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ы̄	ь	э	э̄	ю	ю̄	я	я̄	

вариант а

русский	хантыйский	мансийский
кошка	кăтъи (лбуэй)	кати (лăуї)
щука	сорт (тəсу)	сорт (тōсу)
сорока	савне (тăгню)	сăквалѣк (сблгăмѣл)
чашка	ан (ăн)	āны (бн̄ы̄)
береза	сўмэт (тфнжу)	хāль (цбмэ)
трясогузка	вўрщэк (гфсьжл)	ворсик (гōстїл)
бурундук	кўшар (лфъăс)	косяр (лōтѣс)

вариант б

Нарты скрипят.	Өхэл вехшемэл (Пцжм гюцицунжм).	Мāнь катирись нѣвги (Нбнэ лăуїсїтэ нѣгдї).
Наступило утро.	Алѣнаѣа йис (Ăмжойкă кїт).	Āлпыл сѣрипос постыглас (Бмр̄ым түсїрōт рōтӯйдмāт).



Каждый человек – как буква в алфавите: чтобы образовать слово, надо слиться с другими.

О. Мандельштам

Игра-загадка (каламбуры)

Педагог задаёт детям шуточные вопросы, которые развивают нестандартное мышление. Дети отвечают по очереди. Победителем считается тот ребёнок, который ответит на большее количество вопросов.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
На какое дерево садится птица во время сильного ливня? (мокрое)	<i>Муйсар йўха латэл вой вөн йерт пурайэн?</i> (йиуки)	<i>Турап порат манырсыр ййвн товлыу уй унтылматы?</i> (витуу)
Сын моего отца, но мне не брат. Кто это? (я)	<i>Ма ацём пух, па мәнема йай айтө. Щит хуй?</i> (ма)	<i>Атям пыге, а́нумн кәуныг ат о́лы? Тыи хотъют?</i> (ам)
Что стоит между окном и дверью? (союз и)	<i>Муй лоль ишньи па ов кўтән</i> (союз па)	<i>Иснас ос а́ви халт маныр лю́ли?</i> (союз ос)
У стола отпилили один угол. Сколько теперь углов стало? (пять)	<i>Пасанэн и сўнэл нух эвәтса. Ин муй арат сўнәна пасанэн йис?</i> (вэт)	<i>Пасанныл акв сәм хот-яктапавес. Мансәвит сәм хультыс?</i> (ат)
Растут две берёзы. На каждой березе по четыре шишки. Сколько всего шишек? (на берёзе шишки не растут)	<i>Кәйт сўмәт енәмләүән. Кәйшәу сўмәтән ньал нохар енмәл. Муй арат нохәра йаха йил?</i> (сўмәтән нохәр айт енмәл)	<i>Кит хәль ййв яныгмөг. Кәсыу хәльт нила пәкв о́лы. Мәнсәвит пәкв?</i> (хәльтт пәквыт ат яныгмөгыт)

Игра-головоломка (логогриф)

Педагог предлагает детям отгадать головоломки. Ребёнок анализирует сказанное, подмечает совпадения, различия и находит ответ. Победителем становится тот, кто отгадает больше головоломок.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский
Имя моё из трёх букв состоит, Меня руками никак не поймать. Но если последнюю букву убрать, «Песней» сразу могу я стать. (<i>время, песня</i>)	<i>Ма нємәм хөләм пўквa эвэлт вөл, Май йошән айт кйтәллайәм. Па йулта вөлты пўквайәм йира вўлы, Щирән ма имәхты йиләм «Ар». (арт, ар)</i>
Жил я, жил, не тужил... Не считал свои года. Замените букву «и», Стану дядей я тогда. (<i>мужчина, дядя</i>)	<i>Вөсәм ма, вөсәм, ййама вөсәм... Оллам ма айт лўнәтман. Пелишалән «и» пўквайәм, Щирән йиләм акийа ма. (ики, аки)</i>
Была я шубою когда-то, Но не хочу я больше греть. Букву «х» мне поменяйте И на платье нашивайте. (шуба, бисер)	<i>Ма хөнәтты вөсәм сәха, Па айт ланхаләм хоимәлты. Пелишалән «х» пўквайәм, Па йернаса йонталән. (сәх, сәк)</i>

русский	мансийский
С буквой Т – не соглашусь, С буквой Г – молодой становлюсь. (<i>нет, девушка</i>)	<i>Т буква ёт ам ат кәсасәгум, Г буква ёт ам мәнълатыг бләгум. (āti, āgi)</i>
С буквой С зимой я развлечение для детей, А без неё я исчезну, удалюсь. К вам я больше не вернусь. (<i>кататься, исчезнуть/уйти</i>)	<i>С буква ёт ам тәлы порат сынныл ёл минәгум, Тав тәлэ ам пōхан минәгум, тўйтхатәгум. Ювле воссыг ат ёхтәгум. (тахсуункве, тахуункве)</i>
С буквой А я на лодке поеду, А с буквой Е на охоту пойду. (<i>лодка, охота</i>)	<i>А буква ёт ам хāпыл минәгум, Е буква ёт ам тах вōраянқве минәгум. (хāп, вōраянқве)</i>

С буквай А – становлюсь плохой отметкой, а с буквой Ā – я старый человек, который тебе сказки рассказывать сможет. (один, бабушка)	А буква ёт исколат лёль оценкаг длэ́гум, Ā буква ёт ам матум хд́тна, на́нын мб́йт мб́йтункве патэ́гум. (акв, ā ква)
---	---



Логогриф – такая загадка, по условиям которой из одного слова получается другое путём добавления или отбрасывания буквы (или слога).

3.5. Игры на развитие воображения

Развитие воображения – целенаправленный процесс, преследующий задачи развить яркость воображаемых образов, их оригинальность и глубину, а также плодотворность воображения. Воображение является основой наглядно-образного мышления, позволяющего человеку ориентироваться в ситуации и решать задачи без непосредственного вмешательства практических действий.

Игра «Сочини чистоговорку»

Педагог предлагает детям заняться словотворчеством: рифмовать слоги, подбирать слова, придумывать нелепицы. Согласные и гласные, рифмуя в фразе, приобретают особенную мелодичность. Победителем становится тот, кто сочинит больше чистоговорок.

Игра для детей младшего школьного возраста.



Ханты:

Мај, мај, мај – хотэ́на-муйэ́на йувмај

От, от, от – щи хурасэп хот

Өј, өј, өј – лүв ханты йасэп хөј

Са, са, са – хөјэн питса

Манси:

Ась, ась, ась – *тыхōтал сака нӯмась*

Ёсь, ёсь, ёсь – *āтям мӯйлумтас нётнэ сёс*

Эңкв, эңкв, эңкв – *тӯр нуми-пāлыт тэлапас сэңкв*

Ыг, ыг, ыг – *тэ́н колкан ловтысЫг*

Игра «Загадка – отгадка» (1 вариант)

Педагог произносит загадку, а дети по очереди её отгадывают. Победителем становится тот, кто разгадает больше загадок.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.



Ханты:

Нуви сух лярнийэл, ниты сух йувэрицэл.

Белая ткань разворачивается, чёрная ткань сворачивается.

Хйтэл (день) / *Ат* (ночь)

Ащи эвэлт пух тывэс, пух эвэлт ащи тывэс.

От отца сын появился, от сына отец появился.

Йсук (лёд) / *Йиук* (вода)

Йух тый хишем ньань пелэк.

На вершине дерева кусок заплесневелого хлеба.

Тылэщ (месяц)

Манси:

Войкан тōр акв пāлэ тāрамлы, āкв пāлэ сōхтаве.

У белого платка одна половина распускается, другая половина

свёртывается.

Тōрум хōтыглāлы ѓс этими (то день, то ночь наступает)

Нимсарэква Тāгт ўлтта хāйтум.

Паучиха через реку Тагт пробежала.

Я́нк поктул (трещина на льду)

Игра «Загадка – отгадка (2 вариант)»

Суть игры заключается в том, чтобы ребёнок, прослушав четверостишие, дополнил его недостающим рифмуемым словом. Победителем становится тот, кто правильно подберёт большее количество рифмованных отгадок.

Игра для младшего школьного возраста.

русский	хантыйский
На верхушки деревьев садится, Звуки «Хап-хап» издаёт, В слопец попасть может, Глухарём его... (называют).	<i>Йўх тыйа латыйәл, «Хәп-хәп» лүв верәл, Сесыйа лүв пэвәрәл, Лүк нәм лүв... (тайәл).</i>
Бывает узким, высоким, низким, Хвойным, лиственным, сучковатым, толстым. Из него делают бумажные деньги, В лесу растёт оно (дерево).	<i>Вөлъяәл ващ, кәрәщ, ләл, Ләпсәң, лыптәң, нүвәң, күл. Щәлта верла нәпэк вух, Вөнт хуца снәмты (йўх).</i>
Среди болотных кочек, В пору летнего зноя, В малице меховой он ходит, Медведем его... (называют).	<i>Ньөрәм хумсәт күтән, Лүнән шәңк пурайән, Күвицән ики шөшийәл, Мойпәр нәм щи... (тайәл).</i>
русский	мансийский
В дремучем лесу, среди деревьев Бородатый мужчина деньги собирает. Кто здесь находится, кто здесь собирает? Это медведь ягоды... (собирает).	<i>Сэр-мор вбрыт ййвыт халыт Тусың бйка олн аты. Хотъют тыт блы, хбунха тыт аты? Тыт вбртблнбйка пил... (вбты)</i>

Загадочный ты, золотой ты. Золотой, глазки утром открываешь. Вечером – закрываешь. Что это? Это у солнца... (лучи).	<i>А́мсин ут, сѳрнни ут. Сѳрни ут а́лпыл пўнсыяге. Э́типалаг – пантыяге. Тыи ма́ныр? Тыи хѳтал Э́ква ... (самаге).</i>
---	--



Эти рифмованные загадки сочинил мансийский писатель Юван Николаевич Шесталов.

Игра «Так не бывает»

Педагог произносит неправильные сочетания слов. Дети должны эти ошибки обнаружить и правильно сложить словосочетания, а затем пояснить, почему так не бывает. Победителем становится тот, кто правильно и быстро сложит правильные сочетания слов.

Для детей дошкольного и школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
железный бульон – вкусный бульон	<i>карты лант йиук – еплэу лант йиук</i>	<i>кѳр исмит – атыу исмит</i>
пушистая клюква – кислая клюква	<i>пўнэу хумэсвѳл – вўицмэм хумэсвѳл</i>	<i>пунуу сауквлыпил – восьрам сауквлыпил</i>
вкусная печка – же- лезная печка	<i>еплэу кѳр – карты кѳр</i>	<i>атыу кўр – кѳр кўр</i>
кислый кот – пушистый кот	<i>вўицмэм катыи – пўнэу катыи</i>	<i>восьрам кати – пунуу кати</i>

Игра «Послушаем небылицы»

Педагог называет какой-либо предмет. Детям по очереди необходимо придумать способ использования этого предмета не по прямому назначению. При этом нельзя повторять уже названный кем-то вариант. Выигрывает тот, кто последним назовёт небылицу.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
игла	йинтэп	йӧнтуп
Иглой гвоздь забивать.	<i>Йинтэпэн картлӱнк сӕукты.</i>	<i>Йӧнтупыл кӕрсоль рӱтункве.</i>
Иглой собирать ягоды.	<i>Йинтэпэн воньцийӓлты.</i>	<i>Йӧнтупыл пил вӱтункве.</i>
сверло	пур	пӱсыглап
Сверлом разрезать рыбу.	<i>Пурэн хӱл эвӓтты.</i>	<i>Пӱсыглапыл хӱл яктункве.</i>
Сверлом полы мыть.	<i>Пурэн хотхӱрэн льухӓтты.</i>	<i>Пӱсыглапыл колкан ловтункве.</i>

3.6. Игры на развитие устного счёта и определение геометрических фигур

Знакомят детей с числами, развивают внимание, воображение, умение различать форму предметов и соотносить её с геометрической фигурой (кругом, треугольником, прямоугольником, квадратом и овалом).

Игра «Угадай действие»

Педагог формулирует детям вопрос и предлагает назвать математическое действие (сложение, вычитание, умножение или деление). Например, какое действие нужно произвести между цифрами 3 и 4, чтобы получилось 12? Победителем становится тот, кто правильно и быстро угадает все действия.

Для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
3...4 = 12	умножение (3x4=12)	умножение (3x4=12)

$5 \dots 5 = 0$	<i>ира вўты</i> ($5-5=0$)	<i>хот-виукве</i> ($5-5=0$)
$12 \dots 4 = 3$	<i>ортты</i> ($12:4=3$)	<i>лāкква уртуукве</i> ($12:4=3$)
$9 \dots 3 = 12$	<i>ньотты</i> ($9+3=12$)	<i>нѐтуукве</i> ($9+3=12$)



Игра «Загадай число»

Педагог, называя варианты примеров, предлагает детям отгадать, какое число он задумал. Например, если к этому числу прибавить 7, то получится 10. Какое число было задумано? (3). Можно меняться ролями с детьми, ребёнок загадывает число, а взрослый отгадывает. Победителем становится тот, кто быстро и правильно вычислит загаданные числа.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Если к этому числу прибавить 3, то получится 5. Какое это число?	<i>кат</i> ($2+3=5$)	<i>китыг</i> ($2+3=5$)
Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи. Какое это число?	<i>хот</i> ($5 < 6 < 7$)	<i>хōт</i> ($5 < 6 < 7$)
Если к этому числу прибавить 8 и вычесть 5, то должно остаться 4. Какое это число?	<i>и</i> ($1+8-5=4$)	<i>аква</i> ($1+8-5=4$)
Если от моего задуманного числа отнять 5 и прибавить 2, то останется 7. Какое задуманное число?	<i>йау</i> ($10-5+2=7$)	<i>лов</i> ($10-5+2=7$)
Если мое задуманное число разделить на 2 и прибавить 6, то получится 10. Какое моё задуманное число?	<i>нивал</i> ($8:2+6=10$)	<i>нѐлолов</i> ($8:2+6=10$)
Если моё задуманное число умножить на 3 и отнять 4, то будет 5. Какое моё задуманное число?	<i>хөлам</i> ($3 \times 3 - 4 = 5$)	<i>хўрум</i> ($3 \times 3 - 4 = 5$)

Игра «Сколько концов у хорея?»

Педагог предлагает решить примеры, связанные с подсчётом концов у хорея. Победителем становится тот, кто правильно и быстро ответит на все примеры.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Сколько концов у двух хореев?	<i>нъӓл</i>	<i>нила</i>
Сколько концов у четырёх хореев?	<i>нивӓл</i>	<i>нёлолов</i>
Сколько концов у трёх с половиной хореев?	<i>нивӓл</i>	<i>нёлолов</i>
Сколько концов у десяти хореев?	<i>хӓс</i>	<i>хус</i>
Сколько концов у восьми с половиной хореев?	<i>нивӓлхӓс</i>	<i>нёлоловхуйпулов</i>

Игра «Счёт в загадках»

Педагог произносит загадку, затем предлагает детям найти в ней числительное, сказать отгадку и обосновать её. Выигрывает тот, кто быстро и правильно выполнит задания.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Один мужчина <i>сто</i> лепёшек бросает (следы от лыжной палки).	<i>И ики сот ньань тӓхӓл</i> (<i>сӓв кӓсы лак</i>).	<i>Акв хум яныг сӓт нӓйнянь нӓхвты</i> (<i>сув йӓв лӓнх</i>).
<i>Тридцать</i> мужчин в одном доме живут (осиное гнездо).	<i>Хӓлӓм йӓу хӓ и хотӓн вӓлӓт</i> (<i>нос хот</i>).	<i>Вӓт хум акв кӓлт блӓгыт</i> (<i>пӓлум кӓл</i>).
Четыре ненецкие женщины под одним платком скрылись (ножки стола).	<i>Нъӓл йурӓн ими и ухшам лыпийа лунмӓл</i> (<i>нӓсан кӓр</i>).	<i>Нила ёрн ӓкват акв тӓрыл лӓпантхатсыт</i> (<i>пӓсан лӓглыт</i>).

Игра «Геометрические фигуры в окружающих нас предметах»

Игра проводится в виде соревнования на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Педагог предлагает назвать предметы круглой, треугольной, прямоугольной, квадратной, овальной формы. За каждый правильный ответ участники получают одно очко. Правила предусматривают запрет называть два раза один и тот же предмет. В конце игры подводятся итоги, называется команда-победитель, набравшая самое большое количество очков.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
круг	лак	лāкв
солнце, чашка, кольцо, колесо, копейка, луна, часы, мяч...	<i>хйтэл, ан, лөйт, лак, вух, тылэщ, щос, метщөк...</i>	<i>хөтал, āны, туля, лāкв, олнкер, Этнос, сēs, мēчик...</i>
треугольник	хөләм сўнәп	хўрум сāmн ут
наконечник стрелы, чум, ель, зуб шуки, ухо кошки...	<i>ньюл тый, нўки хот, хөл, сорт пөнк, каты пāл...</i>	<i>нāл пунок, ёрнкол, хөвт, сөрт пунок, кати паль...</i>
прямоугольник	ньял сўнәп	нила сāmн ут
дверь, окно, столешница, доска, книга, картина, шкаф...	<i>ов, ииньи, пāсан хот, сохэл, киншка, хур, āшкап...</i>	<i>āви, иснас, пасан пāрт, пāрт, нэпак, пōслым хури, искап...</i>
квадрат	имурт ньял сўнәп	квадрат
платок, ящик, подушка...	<i>ухшам, ларац, усэм...</i>	<i>төр, тōтан, путыска...</i>
овал	вац хө йўснта	пувыр
лист, яйцо, жук, кедровый орех, кедровая шишка...	<i>лыпәт, карән пушәх, хумәлха, нохәр сөм, нохәр...</i>	<i>лōпыс, муни, хомлах, ўльна пāквсам, ўльна пāкв...</i>

Игра «Кто живёт у нас в избушке?»

Педагог предлагает детям перечислить, кто живёт у них в доме, и подсчитать всех жильцов. Если семья маленькая, то в неё можно включать и животных, и любимые игрушки, и даже дальних родственников. Победителем считается тот, кто быстро и правильно сосчитает количество проживающих в избушке.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский
<p>Кто живёт у нас в избушке? Два котёнка, кошка Маша, Папа, мама, братик Саша, Дедушка и дядя с тётей, Брат, сестра, затем и я! Вот и вся моя семья!</p>	<p><i>Хуй мўн хотэвэн вөл? Кйт ай кйтѳи, катѳем Маша, Ащем, аужем, ащем Саша, Щащем, акем па ай ныйем, Йайем, унем, щјлта ма! Иса ййха питјэв рётна!</i></p>
русский	мансийский
<p>Кто живёт у нас в избушке? Папа, мама, брат, сестрѳнка, Шустрый маленький котѳнок, Папа кот и мама кошка, Чашка, блюдецѳ, нож и ложка. Паучок ловушку вѳет, Скоро муха попадѳет. Дед приехал к нам вчера. Вот и вся моя семья!</p>	<p><i>Хотъют мјн колувт ѳлы? Атям, омам, канкум, йигирисюм, Мулум мјнь катирисюм, Кати ась ос кати ома, Аны, пјнтпис, касай ос нјлы. Нимсарѳкварисѳ пјтас вјри. Мосѳртын сѳривјруп тув ликми. Асьѳйкам мѳлхѳтал ѳхтыс. Тыи ам сѳмьям, ты!</i></p>



В традиционной культуре хантов и манси не принято считать количество оленей в стаде, точное число добытой пушнины или рыбы. Это сулит неудачу в промысле.

IV. СЛОВЕСНЫЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ (ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СЛОВ)

Основой сюжетно-ролевой игры как основного вида деятельности является то, что дети реализуют в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Очень важно, что сюжетно-ролевая игра имеет большое значение и для речевого развития ребёнка. Дети, находясь в игровой среде, общаются друг с другом, совместно решают поставленные речевые задачи. Поэтому использование сюжетно-ролевых игр в педагогическом процессе значительно упрощает миссию по речевому развитию ребёнка.

4.1. Сюжетно-ролевые игры, развивающие мышление

Игры развивают быстроту мышления, внимание, чувство юмора, учат умению сопоставлять, сравнивать, обдумывать свои мысли, совершенствуют коммуникативные способности. Также тренируется воображение, вырабатываются изобретательские навыки, которые можно успешно применять в жизни.

Игра «Праздник-проказник»

Задача ведущего заключается в том, чтобы запутать игроков, ответить неверно, сделать ошибки. Правила игры обговариваются в самом начале. Например, нельзя смеяться и улыбаться, белое и красное не надевать, цвета с буквой Р не называть, «да» и «нет» не говорить, табуированные слова не произносить. Роли дети сами распределяют между собой. Например, в рамках одной семьи: ты мама, ты папа, ты брат или сестра. И в связи с этим им задаются каверзные вопросы, на которые дети должны правильно ответить. Побеждает тот, кто без ошибок выполнит условия игры.

Для детей младшего школьного возраста.

русский	мансийский
– Мама, ты поедешь на праздник? – Поеду.	– <i>Сяня, нау тўлыглапын минэ́гын?</i> – <i>Минэ́гум.</i>
– А может, дома останешься? – Нет, поеду. Ой-ой-ей! «Нет» сказала.	– <i>Эрың юн хультэ́гын?</i> – <i>А́ти, минэ́гум. Ана-на! «А́ти» лāтың лāвсум.</i>
– Сестра, какого цвета у тебя платье будет? Белого? – Зелёного.	– <i>Эся, манхурип суп масэ́гын? Я́нк суп?</i> – <i>Пум оспа суп.</i>
– А платок тогда, конечно же, будет белый? – Нет, красный. Ой, ошибки сделала.	– <i>Тбнт тб́рын манхурипаг, улпыл тав я́нкыг б́лы?</i> – <i>А́ти, в́ыгыр. Ана-на, ошибка вāрсум.</i>
– Братик, на чём ты поедешь? – Запрягу оленей в нарты.	– <i>А́псим, нау манарыл минэ́гын?</i> – <i>Сāлың суныл минэ́гум.</i>
– Что ты наденешь из верхней одежды? – Шубу.	– <i>Маныр коныпāл масэ́гын?</i> – <i>Сахи (мольсяң).</i>
– Какую? Ту, что мама сшила?	– <i>Манхурип? Улпыл ся́нин хорамың вāрим сахи?</i>
– Ага. Ой... Забыл! И т. д.	– <i>Аха. Ана-на! Хот... та ёрувласум?</i> И т. д.

Игра «Дядя дал мне 100 рублей»

Сначала педагог знакомит с игрой, читая стихотворение, в котором изложены условия игры.

Дядя дал мне 100 рублей и велел собрать гостей.

«*Да*» и «*нет*» не говорить, *чёрный*, *белый* не носить.

Не смеяться, не скучать и платочки не снимать.

«*С*» и «*Т*» не говорить, «*ой*» и «*ай*» не бормотать

И в руках себя держать.

По согласию игроков правила могут меняться. После этого начинается диалог ведущего с игроками. Он задаёт такой вопрос, на который хочется сказать недозволенное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего.

Игра для детей младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
– Ты приедешь в гости к нам?	– <i>Нау йухэтлэн мойлэты мун хуцэва?</i>	– <i>Нау муйлуункве ман палтув ёхтэ́гын?</i>
– Приеду.	– <i>Йухэ́рлэм (йухэтлэм)</i>	– <i>Ёхсэ́гум (ёхтэ́гум)</i>
– Какое платье наденешь?	– <i>Муй хурасэн йернас лэмэтлэн?</i>	– <i>Манхурип сун масэ́гын?</i>
– Жёл́рое.	– <i>Ву́цлэм.</i>	– <i>Восьрам харна.</i>
– Ты приедешь с подарками?	– <i>Мойлэпсылан пила йухэтлэн?</i>	– <i>Муйлупсат тотэ́гын?</i>
– Обяза́тельно.	– <i>Хуры (хуты).</i>	– <i>Архунь (атхунь).</i>
– Что подаришь деду?	– <i>Муй мойлалэн щатъщатэна?</i>	– <i>Асьдйкан маныр муйлуптэ́гын?</i>
– Сер́ь рыболовную.	– <i>Холэн.</i>	– <i>Хулуп.</i>
– А что подаришь бабушке?	– <i>Щатэна на муй мойлалэн?</i>	– <i>Анэ́кван маныр муйлуптэ́гын?</i>
– Шумку для рукоделия.	– <i>Йонрэ́нхир (йонтэ́схир).</i>	– <i>Руча́н ху́рыг (туча́н ху́рыг)</i>
– Чем порадуешь детей?	– <i>Ньявремэт на муйэн амтэлалэн?</i>	– <i>Няврамыт манарыл сяйта́птэ́гын?</i>
– Конфе́рами.	– <i>Мавэн (мавэн).</i>	– <i>Конпéркарыл (конпéткатыл)</i>
– Какая погода сегодня?	– <i>Муйсар төрэм тэм хятэл?</i>	– <i>Хотал тыхотал маныр хурип?</i>

– Идёр снег.	– <i>Лоньщ пирэл (питэл).</i>	– <i>Руйр руйи (туйт туйи)</i>
– Снег какого цвета?	– <i>Лоньщэн на муй хурасэн?</i>	– <i>Туйт маньр хурип осна?</i>
– Белого. Ой!	– <i>Нуви. А-на-на!</i>	– <i>Яук. Ана-на!</i>

4.2. Сюжетно-ролевые игры на воспроизведение звукопроизношения

Цель этих игр создать благоприятные условия, стимулирующие процесс коррекции звуковой стороны речи у детей. Благодаря использованию игр процесс автоматизации поставленных звуков проходит в доступной и привлекательной для детей форме.

Игра «Угадай животное»

Воспитатель называет различных животных и птиц и просит вспомнить, какие звуки они издают. После каждого ответа ребёнок произносит звуко сочетание, например, помяукать, как котята, полаять, как собака, и т. д. Необходимо следить, чтобы дети чётко и правильно произносили звуки и достаточно громко выговаривали звукоподражания. Далее воспитатель знакомит детей со сказкой о самолюбивом мышонке на хантыйском или мансийском языке. После её прочтения детям предлагается взять на себя роль мышей из этой сказки. В беседе актёры-«мышата» угадывают по произносимым звукам животных и птиц и подражают им. После шуточного диалога воспитатель говорит: «Мышата, покажите ваши ушки. А хвостики у вас есть (воображаемые)? А что вы любите кушать? Как вы любите играть?» После игры детей обязательно нужно похвалить.

Для детей дошкольного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
– Мыши, мыши!	– <i>Ай лаукэт, ай лаукэт!</i>	– <i>Порсуй, порсуй!</i>
– Пи, пи, пи!	– <i>Ви, ви, ви!</i>	– <i>Пись, пись, пись!</i>

<p>– Есть хотите? – Ни, ни, ни!</p>	<p>– <i>Леты ланхалты?</i> – <i>Антө, антө, антө!</i></p>	<p>– <i>Тэукв таухегын?</i> – <i>Ати, ати, ати!</i></p>
<p>– Вы поедете к сестре На лодчонке, по реке? – Мы поедем, мы поедем, Мы поедем по реке.</p>	<p>– <i>Упэн хуца нын мәнләты</i> <i>Хопэн, йухан хұват?</i> – <i>Мұн мәнләв, мұн мәнләв,</i> <i>Йухан хұват мұн щи мәнләв.</i></p>	<p>– <i>Увсин палт</i> <i>Хāпылкве минэҫын?</i> – <i>Минэв, минэв,</i> <i>Яныл хāпыл минэв.</i></p>
<p>– Будете ли рыбу есть? Щук, сорог, ведь их не счесть! – Нет, нет, нет, пи-пи-пи, Кость застрянет у нас в груди.</p>	<p>– <i>Хұл леты питләты?</i> <i>Сорт, кэлыци, щи арат хұл!</i> – <i>Антө, антө, антө, ви-ви-ви,</i> <i>Тұрләв лүвэн пеллайэт.</i></p>	<p>– <i>Хұл тэукве патэҫын?</i> <i>Сортым, сорхым, тāнаныл ат вёрмёгн ловиньтаукве!</i> – <i>Ати, ати, ати, нись-пись-пись,</i> <i>Мāнь турыт лувыл ұнтавет.</i></p>
<p>– Подскажите мне скорей, Как пищит здесь воробей? – Пи-пи-пи, чик-чик-чирик, Греет лапки, как старик.</p>	<p>– <i>Сора мәнема лунаты,</i> <i>Муй вұрэн ай щищкилэнкэн лөйәл?</i> – <i>Ви-ви-ви, щик-щик-щик,</i> <i>Кұрнәл хошмәлман, пирәщ ики иты.</i></p>	<p><i>Молях āнумн лāвён,</i> <i>Хумус сянси сякырты?</i> – <i>Тив-тив-тив, аквтуп рбнхи яныг ййвт</i> <i>Матум дйка хольт кāтаге рёгтылым.</i></p>

<p>– Кто в чаще ночью «Ух-ух» – кричит?</p> <p>– А это филин. Он иногда Бывает шумным, как гроза.</p>	<p>– <i>Хуй вонт сямэн атлэн «Пўв-пўв», – ўвэл?</i></p> <p>– <i>Щит йипэн. Лўв тэх щос Веллийэл сыйэу, пйлэу хурасэн.</i></p>	<p><i>Хотьют Этинлаг вбрт «Пух-ув, пух-ув», – рбнхи?</i></p> <p>– <i>Тыи йипыг ойка. Тбва порат Сяхыл хольт, Суиуысь рбнхи.</i></p>
<p>– «Ку-ку, ку-ку», – чей это голосок?</p> <p>– Кукушка так выпускает комаров.</p>	<p>– <i>Көк-көк, көк-көк – тйм на муй вой тўр сый?</i></p> <p>– <i>Щитыса көккөкэн пелна есэл.</i></p>	<p>– <i>Кук-кук, кук-кук – тыи хотьют рбнхи?</i></p> <p>– <i>Куккук тох вохыльты, лёмуйт кон тбраты.</i></p>
<p>Никого не забыли?</p>	<p><i>Нэмэлт хуйат айт йуремасэв?</i></p>	<p><i>Нэмхотьют ат ёрувласув?</i></p>



Состав звукоподражаний, характерный для того или иного языка, различается в зависимости от особенностей культуры, фонетической системы народа, различных путей освоения языкового мира. Поэтому в русском языке кошки издают звук «мяу», а в японском – «ня», в русском языке мыши пищат «пи, пи», в хантыйском – «ви, ви», а в мансийском – «пись, пись» и т. д.



По представлениям обских угров, именно кукушка выпускает комаров на волю. В начале лета с кукованием кукушки комаров становится всё больше и больше.

V. КОМБИНИРОВАННЫЕ (СЛОВЕСНО-ДВИГАТЕЛЬНЫЕ) ИГРЫ

Словесно-двигательные игры – один из методов стимулирования и развития речи у детей, а введение двигательных упражнений в игры способствует выработке ловкости и быстроты реакции.

5.1. Словесно-двигательные игры, обучающие правильно употреблять глаголы и развивающие речь

Игра «Где мы были – мы не скажем, а что делали – покажем»

Игра направлена на правильное употребление глаголов в речи. Дети выбирают водящего с помощью считалки и садятся в круг. Водящий отворачивается, а ребята вместе с педагогом договариваются, что они будут изображать. Когда водящий поворачивается лицом к детям, один из детей начинает показывать какое-либо действие, например, рубить дрова. Водящий должен угадать, какое действие происходит, и правильно составить предложение с глаголом. После правильного ответа ребёнок садится в круг, и выбирается следующий водящий. Победителем считается тот игрок, который назовёт больше правильных предложений.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Он рубит дрова.	<i>Йұх сэвэрэҗ.</i>	<i>Тав нәйив сәгри</i>
Он танцует.	<i>Йакэҗ.</i>	<i>Тав ййкви</i>
Он скачет на одной ноге.	<i>И курән наврәтьҗэҗ.</i>	<i>Тав акв ләглыл порги</i>
Он моет посуду.	<i>Ан льухитэҗ.</i>	<i>Тав йныт ловты.</i>

Игра «Прогулка в осеннем лесу»

Игра направлена на формирование знаний об окружающем мире, развитие связной речи, её выразительности, двигательной реакции на речевой сигнал. Отгадки следует произносить на хантыйском или мансийском языке.

Для детей дошкольного возраста.

Ход игры:

– Ребята, отгадайте загадку.

Ханты: *Йўхэт лыпйтлал пйрылэт,
Вусты, вўщлэм, вўрты.
Мўвэв турйнлал щи хойсэйт.
Муйсэр төрма камэн йис?*

Сўс (Осень)

Манси: *Лўптат ййвныл ёл патыглэгыт,
Товлын ўйит мбртым мән тыламлэгыт.
Лавен, хунь тамле вйрмаль мән касалэв.
Хумус ты пора мән намаёв?*

Таквсы (Осень)

Воспитатель:

– Сегодня я предлагаю отправиться всем вместе в осенний лес.

Дети садятся «на лесной полянке» (сидят на стульях полукругом).

Воспитатель:

– А я про лесных зверей загадки знаю. Я вам буду загадывать, а вы отгадывать. Хорошо? – Да!

русский	хантыйский
Мужчина в красной шубке Семь озёр за всю ночь обойдёт, Семь озёр за весь день обежит Имя ему ... (лиса).	<i>Вўрты кўвщэң ики, Ланэт лор керэтлэллэ йт мйр, Ланэт лор хөхэллэлэ хйтэл мйр, Нёмэл – ... (вухсар).</i>

Серый всадничек На веточке сидит, Орешки добывает, Звуки издаёт, Зовётся ... (белкой).	<i>Хупшат ловән хөләнүки, Йӱх тыйән омәсәл, Нохрыйә павтыйәл, Щэвән сый вєрәл, Нємийәл ... (лаңки).</i>
Летом по тайге гуляет, Зимой в берлоге отдыхает (медведь).	<i>Лӱнән вөнтәт хұват шөшийәл, Тәлән мӱв хотәлән ул (мойпәр).</i>

русский	мансийский
Хитрая плутовка, рыжая головка, Хвост пушистеный – краса, А зовут её ... (лиса).	<i>Осьмарыу Эква, выгырпункуп Эква, лэге пуныу татем нётнэ Эква, Тав наме ... (охсар Эква).</i>
Что за зверь лесной, Встал как столбик под сосной, И стоит среди травы Уши выше головы? (заяц)	<i>Манырман вөрүй, тарыг ёлы-палт әнқвал хольт лӱли, Пум халт лӱли, туп паляге нӱнкөг? (сӱвыр)</i>
Летом по тайге гуляет, Зимой в берлоге отдыхает (медведь).	<i>Тув порат вӱр хосыт ёми, Тӱлы порат вӱнхат усьлахты. (вӱртӱлнүт)</i>

– Ребята, лесные жители хотят с вами поиграть, а вы хотите? Тогда станьте в круг.

Игра с медведем.

русский	хантыйский	мансийский
У медведя во бору (шагаем на месте) Грибы-ягоды беру (наклоняемся – «собираем грибы и ягоды»)	<i>Йив пухийән вөнт хуца Туләх, воньшумут әкәтләв.</i>	<i>Вӱрт, пунакве мӱт, минӱв Лӱхсыт, пилыт вӱтӱв.</i>

Грибок – в кузовок (делаем вид, что складываем грибы в кузовок), Ягоды – в роток (делаем вид, что едим ягоды).	<i>Тулхийэ – хинт лыпийа, Воньшумут – ўнэл лыпийа.</i>	<i>Лāхскве – пāйпын пинэв, Пилквет – сўпквен пинэв.</i>
---	--	---

– А кто знает, как мишка готовится осенью к зиме?

– Медведь всю зиму спит в своей берлоге, находит место под вывернутым из земли деревом, выкладывает свой дом сухими листьями, зимой снег завалит берлогу – тепло. Запасов нет. Медведь накапливает подкожный жир, который сохраняет ему жизнь, когда он спит.

Игра с лисой.

русский	хантыйский	мансийский
Впереди из-за куста	<i>Йэпелакэн варсэт сайэн</i>	<i>Элы-пāлыт нир сяхлыт</i>
Смотрит рыжая лиса. Мы лису перехитрим,	<i>Вўрты вухсар вантэл. Мўн вухсарэв лєпэлмалэв,</i>	<i>Вўгыр охсар сунсы. Мāн таве лāплэв,</i>
На носочках убежим.	<i>Кўр тыйлэвэн хунталэв.</i>	<i>Лāгыл тальх тармыл хāйтэв.</i>

– А кто знает, как лиса готовится осенью к зиме?

– Шубка к зиме у лисы тёплая становится, устраивает свой дом в норе, а как выйдет по свежему снегу на охоту, следы хвостом замечает, чтобы охотники не нашли. Охотится за молодыми тетеревами, куропатками. Мышкует. У лисы отличный слух.

Игра с зайчиком.

русский	хантыйский	мансийский
Зайке холодно сидеть,	<i>Шоврийэна āл омэсты ицки,</i>	<i>Сбвыррисин асирман ўнлункв,</i>

Нужно лапочки погреть (хлоп-хлоп, хлоп-хлоп).	<i>Мосэ́л толанла́л хоимэ́лты (хлоп-хлоп, хлоп-хлоп).</i>	<i>Э́ри ла́глагекве ре́гтылау́кв (хлоп-хлоп, хлоп-хлоп)</i>
Зайке холодно стоять,	<i>Шовры́эна рома лольщи и́щки,</i>	<i>Сбвы́ррисин асирман ли́лююкв,</i>
Нужно зайке поскакать (скок-скок, скок-скок).	<i>Йэ́ша мосэ́л навэ́рты́яа (скок-скок, скок-скок- скок...).</i>	<i>Э́ри мось поргу́нкве (скок-скок, скок-скок- скок...).</i>

– А кто знает, как заяц готовится осенью к зиме?

– Меняет шерсть, цвет, линяет. Питается корой деревьев, молодыми побегами, ветками.

Воспитатель:

– Лесным жителям понравилось с вами играть, а вам понравилось в лесу? (Да!) Придёте ещё? (Да!).

5.2. Игры, направленные на развитие реакции на речевой сигнал

Игра «Хлопок – Прыжок»

Педагог называет по одному съедобному и несъедобному предмету. В ответ дети должны хлопнуть в ладоши на съедобный предмет, а на несъедобный – подпрыгнуть. Дети могут путаться и делать ошибки. Обычно всех это веселит. Победителем становится тот игрок, который ни разу не ошибся.

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
картофель (<i>хлопок</i>)	<i>ка́ртэ́пка</i>	<i>карте́пка</i>
стул (<i>прыжок</i>)	<i>ома́сты пайсан</i>	<i>улас</i>
кровать (<i>прыжок</i>)	<i>нуры</i>	<i>пе́рина</i>
хлеб (<i>хлопок</i>)	<i>нянь</i>	<i>нянь</i>

молоко (хлопок)	<i>есам йиук</i>	<i>сйквит</i>
дерево (прыжок)	<i>йўх</i>	<i>ййв</i>
подушка (прыжок)	<i>усам</i>	<i>путыска</i>
сахар (хлопок)	<i>саккар</i>	<i>сйккар</i>
уха (хлопок)	<i>хўл хошам йиук</i>	<i>хўл исмит</i>
ягоды (хлопок)	<i>воньцумут</i>	<i>пилыт</i>
воробей (прыжок)	<i>щицки</i>	<i>сянси</i>

Игра «Заинька»

Дети повторяют за педагогом те движения, о которых говорится в стихотворении. Игроки должны быть очень внимательными, так как педагог может их намеренно запутывать, произносить одни слова, а выполнять другие движения. Побеждает тот ребёнок, который ни разу не ошибся.

Для детей дошкольного возраста.

русский	хантыйский	мансийский
Заинька, тебе шерсть,	<i>Шоврийэ, пўн воцхийэ,</i>	<i>Сбвыркве, пум маныгтэн,</i>
Вот так, этак тебе шерсть,	<i>Там иты, тўм иты пўн воцхийэ,</i>	<i>Ты сир, та сир пум маныгтэн,</i>
Вот так, этак тебе шерсть.	<i>Там иты, тўм иты пўн воцхийэ.</i>	<i>Ты сир, та сир пум маныгтэн.</i>
Заинька, вяжи варежки,	<i>Шоврийэ, пос тыйа,</i>	<i>Сбвыркве, пйсса саген,</i>
Вот так, этак вяжи варежки,	<i>Там иты, тўм иты пос тыйа,</i>	<i>Ты сир, та сир пйсса саген,</i>
Вот так, этак вяжи варежки.	<i>Там иты, тўм иты пос тыйа.</i>	<i>Ты сир, та сир пйсса саген.</i>
Заинька, надень кисы,	<i>Шоврийэ, вэйнуэлан лөмталы,</i>	<i>Сбвыркве, вй масэн,</i>

Вот так, этак надень кисы,	<i>Тай иты, туй иты вэйнуэлан лөмталы,</i>	<i>Ты сир, та сир вай масэн,</i>
Вот так, этак надень кисы.	<i>Тай иты, туй иты вэйнуэлан лөмталы.</i>	<i>Ты сир, та сир вай масэн.</i>
Заинька, надень шубу,	<i>Шоврийэ, сяхэн лөмтэ,</i>	<i>Собыркве, сахи масэн,</i>
Вот так, этак надень шубу,	<i>Тай иты, туй иты сахэн лөмтэ,</i>	<i>Ты сир, та сир сахи масэн,</i>
Вот так, этак надень шубу.	<i>Тай иты, туй иты сахэн лөмтэ.</i>	<i>Ты сир, та сир сахи масэн.</i>
Заинька, поцелуйся,	<i>Шоврийэ, мотьемэ,</i>	<i>Собыркве, аниглахтэн,</i>
Вот так, этак поцелуйся,	<i>Тай иты, туй иты мотьемэ,</i>	<i>Ты сир, та сир аниглахтэн,</i>
Вот так, этак поцелуйся.	<i>Тай иты, туй иты мотьемэ.</i>	<i>Ты сир, та сир аниглахтэн.</i>
Вот уже попрощайся,	<i>Пайэм вөлэм вєра,</i>	<i>Ос ёмас улум вāрен,</i>
Вот так, этак попрощайся,	<i>Тай иты, туй иты пайэм вөлэм вєра,</i>	<i>Ты сир, та сир вāре,</i>
Вот так, этак платком помаши.	<i>Тай иты, туй иты ухшамэн йовла.</i>	<i>Ты сир, та сир вāрен.</i>

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра – один из основных видов деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста, во многом определяющий их развитие. Педагог должен понимать, что он несёт ответственность за развитие игровой культуры ребят, за создание условий для игр, за то, чтобы игра способствовала разностороннему развитию детей. Интерес воспитателя к играм побуждает его принимать активное участие в них, а, следовательно, и усиливать педагогическое воздействие.

Игровая деятельность в детском образовательном учреждении должна организовываться, во-первых, как совместная игра педагога с детьми, где взрослый выступает как играющий партнёр и одновременно как носитель специфического «языка» игры. Естественное эмоциональное поведение педагога, принимающего любые детские замыслы, гарантирует свободу и непринуждённость, удовольствие ребёнка от игры, способствует возникновению у детей стремления самим овладеть игровыми способами. Во-вторых, на всех возрастных этапах игра должна сохраняться как свободная самостоятельная деятельность детей, где они используют все доступные им средства, свободно объединяются и взаимодействуют друг с другом, где обеспечивается в известной мере независимый от взрослых мир детства.

Реализация данных подходов возможна, если педагог проникся пониманием важности игры как ведущего вида деятельности, который обуславливает главные изменения психических процессов и психологических особенностей ребёнка.



Родное слово есть основа всякого умственного развития и сокровищница всех знаний: с него начинается всякое понимание, через него проходит и к нему возвращается.

Я. Каменский

Список использованной и рекомендованной литературы

1. Базанов А. Г. Игры детей народов Крайнего Севера / А. Г. Базанов, Л. В. Певгова. Л.: Гос. учеб.-пед. изд-во Минист. просвещения РСФСР. Ленинградское отд-е, 1949.
2. Бондаренко А. К. Словесные игры в детском саду. Пособие для воспитателя дет. сада. Изд. 2-е, испр. и доп. М.: Просвещение, Оргга, 1977.
3. Волдина Т. В. Обско-угорские игры для развития мыслительных способностей, игрушки «для думания». Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2020.
4. Воронина Т. П. Игры с рифмами: стихи-сочинялки. Ростов-на-Дону: Феникс, 2017.
5. Губанова Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации. М.: Мозаика-Синтез, 2006.
6. Дядюн С. Д. Хантыйские загадки как способ передачи детям культурной информации // История, языки и культура северных народов: материалы Всерос. науч.-практ. конф. XVII Югорские чтения, посвящ. 90-летию со дня рождения д. филол. н. Е. И. Ромбандеевой. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2019. С. 144–147.
7. Зак А. З. 600 игровых задач для развития логического мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1998.
8. Загадки мансийские (вогульские) / авт.-сост. Т. Д. Слинкина. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2002.
9. Kannisto A. Wogulische Volksdichtung / A. Kannisto, M. Liimola // MSFOu. Bd VI. 1963. Vol. 134.
10. Кирьянова Р. А. Игры со словами для развития речи: Картотека игр для детей дошкольного возраста. СПб.: КАРО, 2010.
11. Краснощёкова Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраст / Н. В. Краснощёкова. Ростов н/Д.: Феникс, 2008.
12. Крупенчук О. И. 300 игр со словами для детей, которые уже знают буквы, но ещё не читают. СПб.: Литера, 2014.

-
13. Кузакова Е. А. Игры мансийской деревни // Югра. 1991. № 2. С. 21–22.
 14. Кулемзин В. М. Игры детей обско-угорских народов / В. М. Кулемзин [и др.]; под ред. Е. А. Немысовой. СПб.: Алфавит, 1999.
 15. Мариничева О. В., Елкина Н. В. Учим детей наблюдать и рассказывать. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1996.
 16. Новосёлова С. Л. Игра дошкольника. М.: Просвещение, 1989.
 17. Няврём пуртэт: хантыйский детский фольклор / сост. С. Д. Дядюн. Екатеринбург: Баско, 2008.
 18. Попова С. А. Пособие по развитию устной речи детей дошкольного возраста, не владеющих мансийским языком / Под ред. Е. И. Ромбандеевой. М.: ИКАР, 1996.
 19. Соловар В. Н. Хантыйско-русский словарь. Новосибирск, 2020. 689 с.
 20. Федин С. Н. Лучшие игры со словами. М.: Рольф, 1999.
 21. Хантыйские загадки: Хӑнты мир моньшуптэт / сост. В. Н. Соловар, С. Д. Морокко. Ханты-Мансийск, 1997.
 22. Шер. Б. 101 игра, развивающая интеллект / Б. Шер; пер. с англ. Е. А. Бакушева. Минск: Попурри, 2007.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Хантыйские считалки

*Перә, нарә, сохә, лөхә, җеты, шөты,
сукә, кәрәт, рәт.*

*А эколкем, пукәлкем, сәкем, мүйкем,
хүв ньул, ван ньул, сотпәл, көвләщ.*

Кәт-кәт щөрүм, перүм, тонтәм, вүйцләх.

*Имем ими, имем ими,
Тоин пурне кавәни мукәни,
Хортйухи рысса-росса, тара кума,
Такәнь ими түйкәйәң лүк пука хушәп.*

Имем ими эви,

Имем ими пух,

Имем ими хилнә,

Имем ими хилы,

Имем ими ай ный,

Нәң мүйнты кәнишә.

*Имем ими төй, төй, шара кәли, вара кәли, ләпәс турән, хәры
турән, щүртәм ов, пура нә, ропәх, ропәх, ропәх, ропәх. Наңка
кәли вөн вой мөстәл, мөстәл, мөстәл. – Ма щи хәщсәм.*

Тәм өмпиз, викишиэ, нирватайэ, варкавойэ, ворки.

Ищи щи, лүйтәпсы щи.

Мансийские считалки

Аква, китыг, хӯрум, нила.

Ам палтум ёхтыс килум.

Ат, хõt, сãт.

Ат та хõнты такви ампе

Хотталь минас ампе? (вõрн, тӯрн ос мõт мãн хотталь)

Хуньт тах хõнтэ́гын мãнавн!

Вапи, вапи кинсэн.

Щёхри-хохри пувёлын!

Минэн, ё́мен, вõнхан сятэн!

Пыгрись – пыгрись мãныр э́ри?

Тыт ты сыртэ́п, кав поталы

Тыг-тув повари.

Маньсик-маньсик му́й колэ,

туда сёрна кав поталы тыг-тув повари.

А́квын а́ги, а́квын пыг,

А́квын а́гирись, а́квын пыгрись,

А́квын мãнь ный, каляй – наң ты!

Хоса мãнавн кинсэн!

Ины́гийвум – тю́нтярум,

Сёри – хори,

Рõсюм – тумпум,

Сãвва, ку́ккук, рума, рас.

Учебно-методическое пособие

Авторы-составители

**О. Д. Ерныхова, А. Д. Каксин, М. В. Кумаева,
Г. Б. Новыхова, Л. Н. Панченко**

Обско-угорские словесные игры

Художественное оформление –
Н. А. Жеманская, член Союза художников РФ

Подписано в печать 20.12.2021.
Формат 205x240. Гарнитура Times New Roman, PT Serif.
Тираж 323 экз. Заказ № 1943 от 23.12.2021.

Отпечатано ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск»
г. Ханты-Мансийск, ул. Мира, 46.
тел. +7 3467 334991