

«Путешествие по городу Артему»

Цель: знакомить с родным городом, с достопримечательностями города, с памятниками культуры. Материал: альбом фотографий родного города, иллюстрации и открытки с изображением достопримечательностей города.

Ход игры: Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

Дидактическая игра "Собери флаг"

Цель: дать представление о символике родного города и страны.

Программное содержание: - Научить детей отличать флаг своей страны от флагов других стран, рассказать детям о флаге - как об одном из главных и отличительных символов страны, развивать интерес к истории своей страны. - Познакомить с флагами Приморского края, и города Владивостока. - развивать зрительное внимание, память, мышление; - воспитывать любовь к своей стране.

Ход игры: рассмотреть флаг России, Приморского края, Владивостока, Артема, рассказать о символике. Предложить собрать разрезанный флаг по образцу

«Узнай по описанию кто это»

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Прививать любовь к Родному краю, к Родине

Материал: Картинки и иллюстрации с изображением животного мира.

Ход игры: Воспитатель описывает животное, дети отгадывают "Кто где живет?"

«Кто где живет?»

Цель игры: повторить название животных, птиц, насекомых Приморского края; развивать память, внимание, воспитывать любовь к родному краю, бережное отношение к природе.

Ход игры: играют 2-3 ребенка. Дети должны распределить животных, птиц по месту его обитания. Каждому дается по 2 картинки, на которых изображены река, лес, горы и т. д. Дети должны подобрать 4 животных, птиц, обитающих на данной территории. Выигрывает тот, кто сделает это правильно и быстро.

Дидактическая игра "Гости города"

Цель: воспитывать интерес к жизни родного города и страны.

Программное содержание: - воспитывать патриотические чувства, интерес к своей Родине, городу, краю; - развивать связную монологическую речь и диалогическую речь; - развивать память, мышление; - закреплять знание достопримечательностей города, памятников; - воспитывать любовь к своему городу.

В комплект игры входят: карточки с видами города Артема пронумерованные, кубик с цифрами, несколько машинок.

Ход игры: Педагог предлагает считалкой выбрать экскурсовода по городу. Ребёнок-экскурсовод бросает кубик, выпавшее число на кубике ищет на открытке. Задача ребёнка - рассказать о том месте, которое изображено на карточке, как можно интереснее, доступнее. «Экскурсовод» выбирает "транспорт" и с "гостями" города отправляется на экскурсию. .

«Отгадай военную профессию»

Задачи: закрепить знания детей о военных профессиях (танкист, военный лётчик, артиллерист, пограничник и др.); развивать наблюдательность, память; воспитывать любовь к Родине.

Ход игры Ведущий (ребёнок) описывает представителя одной из военных профессий. Дети должны определить по характерным особенностям, кого загадал ведущий. Кто отгадал первым, становится ведущим.

«Угадай, о ком рассказ»

Задача. Закрепить знания детей о характерных промыслах жителей Приморского края: охота, рыболовство, животноводство и т. д. Упражнять в составлении рассказа по картине, выделяя существенные признаки, действия с предметами.

Материал. Сюжетные картинки.

Игровые правила. Рассказать о человеке так, чтобы остальные догадались, о ком идет речь.

"Четвертый лишний"

Цель игры: повторить название животных, птиц, растений и грибов; развивать память, внимание, логическое мышление; воспитывать любовь к родному краю, бережное отношение к природе.

Ход игры: Воспитатель называет группу из четырех предметов связанных с родным краем. Дети должны из перечисленной группы выбрать лишнее слово и объяснить, почему это слово является лишним в этой группе. За правильный ответ ребенок получает жетон. Кто наберет больше всех жетонов, тот будет победителем этой игры

«Подбери наряд кукле»

Цель: знакомить с национальной одеждой, прививать интерес к национальной культуре., любовь к Родине, Родному краю

Материал: кукла, национальные костюмы для куклы, картинки и иллюстрации с изображением народных костюмов»

Ход игры -Дети одевают куклу в национальную одежду .

«Отгадай-ка жилище»

Задача. Закрепить знания детей о жилище. Упражнять детей в составлении описательного рассказа о предмете, не глядя на него, выделяя существенные признаки.

Узнавать предмет по описанию.

Материал.Иллюстрации: юрты, избы.

Игровые правила. Рассказывать о предмете надо так, чтобы игроки не сразу догадались, о каком жилище идет речь.

«Наоборот»

Задача. Учить детей классифицировать предметы быта по времени их изготовления: старинные, современные. Воспитывать интерес к вещам и предметам старины.

Материал. Мяч. Игровые правила. Воспитатель называет старинный предмет быта, и бросает мяч игроку. Тот называет современный предмет или бытовой прибор отвечает тот, кому ведущий бросит мяч. Если игрок затрудняется ответить, ударяет мяч о пол и бросает его ведущему. .

Дидактическая игра «Думаем о родном городе».

Цель: закрепление правил поведения в городе и в природе, развитие экологических представлений.

Оборудование: мяч.

Ход игры. Дети встают в круг. Воспитатель по очереди бросает мяч каждому ребенку и спрашивает, в каких ситуациях, можно считать, человек любит свой город. Если ребенок считает, что человек любит город, он ловит мяч, а если нет – не ловит и объясняет почему. • Человек сажает в парке, возле своего дома деревья. • Человек моет на озере свою машину. • Человек выбросил мусор в канаву возле дома. • После отдыха на острове человек собрал весь мусор. • Человек выгуливал свою собаку в парке возле ДК им. 1

мая и т.д. • Затем выбирается ведущий из числа детей. • Выбранный ведущий сам придумывает ситуации.