

Дидактические игры.

«Изобрази явление природы».

Дидактическая задача: закрепить знания о явлениях природы, характерных для Ульяновской области (радуга, разлив, листопад, дождь, снег, туман, гроза, смерч, и др.)

Материалы: картинки с изображением явлений природы.

Ход игры: Ребенок изображает с помощью пантомимы явление природы, остальные — угадывают. После угадывания воспитатель показывает картинку с изображением этого явления. После этого обсуждается, когда это явление бывает, как часто, благодаря чему появляется, как долго длится.

«ПРИМОРСКИЕ ТРОПЫ».

Дидактическая задача: закрепить умение ориентироваться по карте.

Материалы: карта ПРИМОРЬЯ, маленькие магнитики.

Ход игры: Детям задается маршрут от пункта А до Б, проложить дорогу по карте, показывая свой маршрут похода, отмечая его магнитиками.

«Как избежать неприятностей на природе».

Дидактическая задача: закрепить правила поведения в лесу, на водоёмах.

Материалы: картинки с изображением опасных ситуаций на природе.

Ход игры: Воспитатель раздает картинки изображением опасных ситуаций на природе, а дети поочередно объясняют ситуацию, чего нельзя делать, и как надо было поступить.

«Знакомьтесь, родной край».

Дидактическая задача: закрепить и систематизировать знания о родном крае.

Материалы: фотографии с видами АРТЕМА, знаковыми историческими местами, экскурсионными объектами, достопримечательностями.

Ход игры: Воспитатель показывает фрагмент какой-то известной достопримечательности, а дети должны догадаться, что это, дать название.

«Назови памятники архитектуры».

Дидактическая задача: закрепить знания о памятниках, имеющих культурную и историческую ценность, созданных человеком (памятники писателям, врачам, выдающимся людям, музеи, вокзалы, библиотеки и др.).

Материалы: изображения памятников архитектуры, карта АРТЕМА.

Ход игры: Дети выбирают памятники, созданные человеком, из всего многообразия достопримечательностей, и распределяют по карте.

«Красный огонек».

Дидактическая задача: закрепить знания о растениях и животных ПРИМОРСКОГО КРАЯ, занесенных в Красную книгу.

Материалы: картинки растений и животных.

Ход игры: Дети выбирают из всего растительного и животного мира растения и животных, которые в опасности, рассказывают о них.

«Моя улица».

Дидактическая задача: закрепить знания о современных и старых названиях улиц.

Материалы: старые фотографии города АРТЕМА, карта с улицами АРТЕМА

Ход игры: Дети на карте города находят свою улицу и подписывают её название, затем в скобках пишут старое название(если есть).

«Собери кубики» (наборы старых кубиков, которым дали новую жизнь)

Дидактическая задача: Поддерживать активный интерес дошкольников к родному краю; Развивать внимание, мышление, усидчивость, и др.

«Найди отличия».

Дидактическая задача: учить детей сравнивать характерные особенности старого и современного города, находить сходства и различия; развивать мышление, внимание, речь; закреплять знания о родном городе; воспитывать интерес к его настоящему и прошлому. Объяснить детям, что город растет, благоустраивается и лучшие его новостройки, удачно дополняют и развивают исторический облик древнего города.

Ход игры: Дети находят отличия сравнивая фото из прошлого и настоящего.

«Волшебные ленты дорог» (учебно-развивающая игра)

Материалы: игровое поле, где изображены дороги, улицы, скверы, парки. На красных полях — силуэты хорошо известных в городе зданий, памятников и других сооружений; карточки с вопросами и заданиями; кубик; фишки по количеству играющих.

Ход игры. Играют 2 команды (или 2 игрока). Бросают кубик, продвигаясь вперед для того, чтобы попасть на красное поле; попав на красное поле, игроки должны будут определить, контур какого сооружения здесь изображен и где находится это сооружение.

Выбирают себе вопросы, за которые можно получить соответственно 2 или 3 очка. Отвечая на вопросы, игроки продвигаются вперед, также попадая на красное поле, на котором отгадывают по контурам памятные места.

Игроки могут моментально оказаться на красном поле, но для этого им нужно будет ответить на вопросы под знаком «блиц».

«Герб города» (игра)

Цель: закрепить представление детей о гербе родного города; уметь выделять герб родного города из других знаков.

Материалы: шаблон-образец с изображением герба города; контурный шаблон этого же герба; «мозаика» герба города в разобранном варианте.

Ход игры. Детям предлагается рассмотреть герб города и отметить отличительные особенности от гербов других городов нашей страны.

1. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона-образца собирают из мозаики герб города.

2. Дети собирают герб без помощи шаблона-образца, опираясь на память.

3. Детям предлагается собрать герб города из отдельных деталей при помощи шаблонов-накладок.

4. Детям предлагаются гербы других городов для подобной же игровой задачи.

«Район, в котором мы живём» (настольная игра)

Цель: обобщить знания детей о районе города, в котором они живут, с его особенностями и достопримечательностями.

Материалы: игровое поле, наложенное на план района, с маршрутом следования и изображенными на нём достопримечательностями района и названиями улиц; кубик с числовыми фигурами от 1 до 6; фишки в виде автомобиля и человечков; «бабушкина энциклопедия» с краткими справками по теме игры.

Ход игры. Играть может любое количество детей. Они самостоятельно выбирают, на каком виде транспорта отправляются в путешествие, или идут пешком. В зависимости от этого выбирается игровая фишка. Дети по очереди бросают кубик: сколько числовых фигур выпадает, на столько делений продвигаются вперед. Участникам необходимо пройти весь маршрут и вернуться назад в детский сад (или дом). Если фишка попадает на красное поле, для продвижения дальше необходимо ответить на вопрос, обозначенный номером этого поля; если фишка попадает на зелёное поле, то ребёнок может воспользоваться подсказкой «бабушкиной энциклопедии».

Примечание. Если ребёнок не знает ответа на вопрос «красного поля», он может воспользоваться подсказкой «бабушкиной энциклопедии», но пропускает ход; «бабушкину энциклопедию» необходимо показать и прочитать детям предварительно.

«История родного города» (игра-лото)

Цель: закрепить у детей представление об истории родного города.

Материалы: игровые поля (9 штук) с изображениями видов города от его зарождения до наших дней; карточки с изображениями отдельных построек и мест, относящихся к разным временным отрезкам истории города.

Ход игры. Играть могут 3-9 детей. Ведущий раздаёт игровые поля и показывает карточки участникам. Игроки должны полностью закрыть своё игровое поле карточками, подходящими временному отрезку.

Примечание. На каждой карточке есть надпись с названием объекта и временным отрезком.

Если ребенок ошибается, то даётся «справка ведущего», которым может быть как воспитатель, так и ребёнок.

«Заколдованный город»

Задачи: закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города.

Материалы: альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

Цель: «расколдовать» город.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини-беседу:

- Как называется наша страна?
 - Как называется город, в котором вы живёте?
 - Как давно был основан наш город?
 - Какие улицы города вы знаете?
 - Как называется улица, на которой ты живёшь?
 - Какие памятники нашего города вы знаете?
 - Какие памятники старины есть в нашем городе?
 - Каких великих людей, прославивших наш город, вы знаете?
 - Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?
 - Что бы ты ещё хотел узнать о нашем городе?
- Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями. Например: контур здания Планетария - фотография здания планетария.

Примечание. По ходу игровых действий «восстановления заколдованного города» воспитатель проводит заочную мини-экскурсию по этим местам (возможно с опорой на личные знания и опыт детей).

«Путешествие по городу»

Цель: знакомить с родным городом

Материал: альбом фотографий родного города

Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

«Где находится памятник?»

Цель: знакомить детей с памятниками, учить ориентироваться в родном городе

Материал: изображения памятников

Воспитатель демонстрирует детям изображения памятников, просит рассказать, где установлен этот памятник.

«Знаешь ли ты?»

Цель: знакомить детей со знаменитыми людьми родного города

Материал: портреты известных соотечественников

Воспитатель показывает портреты, предлагает детям назвать того, кто изображен на портрете и рассказать, чем он знаменит.

«Продолжи пословицу».

Цель: знакомить с устным народным творчеством
Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

Лото «Народные промыслы»

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

В игре могут участвовать от 1 до 5 человек.

Разложить на столе или полу карты.

Разрезные карточки перемешать и выложить лицевой стороной вниз в центре.

Каждый участник игры берет по одной карточке и стопки и определяет, на какую большую карту ее положить.

Побеждает тот, чья карта (или карты) будет заполнена первой.

«Птицы нашего города».

Цель: знакомить детей с птицами родного города

Материал: карточки с изображениями птиц

Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет.

«Нарисуй узор».

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: карточки с нарисованным узором и полем, расчерченным для рисования.

Дети рисуют простой узор по образцу.

«Одень куклу».

Цель: знакомить с национальной одеждой, прививать интерес к национальной культуре

Дети одевают куклу в национальную одежду.

«Сортируй узоры»

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: картинки народных промыслов

Дети сортируют картинки по принадлежности к тому или иному народному промыслу.

Собери узор.

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: разрезные картинки с изображениями народных промыслов

Дети собирают картинки из фрагментов.