Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №61 «Рябинка» города Белово»

Сборник дидактических игр
«Кузбасс - мой край родной»

Беловский городской округ
2020

Горюнова Анастасия Андреевна,
Кель Зинаида Михайловна,
Моисеенко Наталья Валерьевна.
МБДОУ детский сад № 61 города Белово
ул. Октябрьская,11,г. Белово, Кемеровская область,652600,
Российская Федерация
Воспитатели

Номинация: «Лучший сборник дидактических игр»

Тема: «Кузбасс – мой край родной»

для детей младшего и старшего дошкольного возраста

Геральдика Страны, области, города.

«Герб России»

Цель: способствовать закреплению знания герба своей страны, (города, области, областного центра) закрепить знания о том, что нарисовано на гербе и что это обозначает.

Материал: картинка герба, разрезанная на 6-8 частей

Ход игры: воспитатель показывает детям герб России, и предлагает детям составить герб из частей картинки.

«Найди герб Кемеровской области»

Цель: закрепить знания детей о гербе родного края, умения находить свой герб среди других.

Материал: конверты с различными гербами нашей Родины.

Ход игры: в конвертах находятся изображения гербов разных городов нашей огромной Родины. Необходимо выбрать герб своей области и описать каждую деталь в нем.

«Герб города Белово»

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.

Знакомство с городом, областью

«Где эта улица, где этот дом"

Цель игры: формирование понятия «Город».

Задачи:

- пополнять и расширять знания детей о родном городе;
- учить узнавать и называть значимые объекты родного города;
-учить составлять приблизительную модель инфраструктуры города; свободно пользоваться понятиями «Улица», «Дом», «Микрорайон»;
- развивать умение сопоставлять, сравнивать, делать соответствующие выводы;
- повышать интерес к истории родного города;
- уточнять и расширять знания детей о видах городского транспорта;
- воспитывать любовь, бережное, заботливое отношение к родному городу;
- пополнять и активизировать словарь детей; развивать монологическую и диалогическую речь детей.

Категория участников: игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста и рассчитана на количество игроков от 1 до 3 (зависит от размера магнитного игрового поля). Может быть рекомендована для использования в образовательной деятельности в старших группах детского сада.

Для создания, пополнения и замены игровых деталей можно активно привлекать родителей и детей, так как совместная деятельность сближает, способствует развитию коммуникативных навыков, формированию позитивной самооценки, росту психоэмоционального благополучия и здоровья участников процесса.

Ход игры

Первый вариант: ребёнок создаёт «свой» город, самостоятельно или с помощью взрослого располагая объекты; придумывает названия улиц, вокзалов, площадей и парков; определяет начальную и конечную точку

путешествия. Далее путешествует по городу с выбранным одним или несколькими героями, преодолевая различные препятствия при условии соблюдения правил путешествия по городу и общепринятых норм. Партнёром может выступить взрослый, «примерив» на себя образ полицейского, светофора, случайного прохожего, потерявшегося гостя города и т.д. Игра завершается, когда конечная цель путешествия достигнута.

Второй вариант: аналог игры «Строители». Партнёры по игре договариваются о строительстве «своего микрорайона», определяя место его расположения на игровом поле. По завершении строительства своего участка объединяют его с участками партнёров, используя макеты дорожного полотна, мостов и т.д. Игра завершается по договорённости игроков о выходе из игры по каким - либо причинам или завершении игровых действий.

Третий вариант: «Путешествие между городами». Для игры ребёнок или дети используют импровизированную модель города. На игровом поле модели располагаются по желанию игроков. Определяется маршрут следования из города в город и транспорт следования между городами. Схематичные карточки – подсказки помогут детям выполнить необходимые задания и действия (гимнастика для глаз, физминутка, музыкальная пауза, логическая задачка и т.д.). Игра заканчивается, когда игроки доберутся до последнего города, выполнив итоговое задание.

«Прогулка по городу»

Задачи: - закрепить представления воспитанников об улицах ближайшего микрорайона и расположенных на них зданий;

- расширять представления о зданиях и их назначении;
- закреплять правила безопасного поведения на улице;
- расширять пространственные представления (слева, справа, перед, за, между, рядом, напротив, посередине и т.д.);
-развивать связную монологическую речь;
- воспитывать любовь и уважение к родному городу.

Материал: игровое поле зеленого цвета, на которой серым цветом

обозначены схемы автомобильных дорог со светофорами и зеленой зоной; фотографии городских заведений и учреждений (10-15 шт.), ближайших к детскому саду; постоянные объекты (ориентиры) на игровом поле (например,вокзал, памятники, парки); карты со стихами-загадками – 10-15 шт.; кубики с наклеенными на каждую грань фотографиями учреждений – 3 шт.; фигурка человечка – 1 шт.; фотографии города, разрезанные в форме мозаики.

В игре может участвовать как один ребенок, так и подгруппа детей – 3-5чел.

1 вариант – «Найди улицу».

Ребенку предлагается поставить фигурку человечка на ту улицу, которую назовет воспитатель. (Все здания находятся на игровом поле).

2 вариант – «Загадки на улицах города».

В игре используется игровое поле и карточки-стихи. Воспитатель раздает играющим детям фотографии, читает стихи-загадки, а дети отгадывают, о каком заведении идет речь. Ребенок, у которого находится фото загаданного здания, помещает его на игровое поле. Следует добиваться использования в речи пространственных терминов. Вначале можно загадывать наиболее знакомые, ближайшие к детскому саду объекты, затем – более удалённые.

3 вариант – «Доберись до дома».

Ребенку предлагается определить на игровом поле местоположение своего дома – поставить туда фигурку человечка. Задание – описать путь движения от дома до детского сада и обратно, соблюдая правила дорожного движения.

4 вариант – «Подскажи дорогу».

В игре используется игровое поле со всеми закрепленными на нем объектами и кубики с фотографиями. Ребенок бросает кубик. Задание – объяснить дорогу от детского сада до выпавшего на кубике заведения, соблюдая правила дорожного движения.

5 вариант – «Что перепутано?»

Воспитатель намеренно неправильно расставляет фотографии зданий на игровом поле. Детям предлагается исправить ошибки, комментируя свои

действия.

6 вариант – «Дополни картинку».

Детям дается задание вместе с родителями прогуляться по ближайшим к детскому саду улицам и найти на них заведения, которые не встречаются в игре.

7 вариант – «Собери мозаику».

Разрезанные фрагменты фотографий перемешиваются, детям предстоит правильно собрать изображение и объяснить, где оно находится и для чего предназначено.

«Расскажи мне, расскажи»

Цель игры: формирование понятия «Город», «Область»

Задачи:

- пополнять и расширять знания детей о родном городе, области;
- учить узнавать и называть значимые объекты родного города, области;
- повышать интерес к истории родного города;
- уточнять и расширять знания детей о видах городского транспорта;
- воспитывать любовь, бережное, заботливое отношение к родному городу, природе, памятниках;
- пополнять и активизировать словарь детей; развивать монологическую и диалогическую речь детей.

Ход игры: (аналог «Поле чудес»)

В игре учувствуют 7 детей, по очереди крутят стрелку, на каком секторе останавливается стрелка, ребенок рассказывает о деревьях, достопримечательности города, травах, памятниках и т.д.

"Узнай, где я нахожусь"

Цель: Закрепить знания о достопримечательностях Белово.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одной открытке с видами родного города и предлагает им рассказать о том, что там изображено, не называя самого места. Остальные дети должны догадаться, о какой достопримечательности родного города им рассказывают. В начале игры

воспитатель может дать свой рассказ-образец. После рассказа воспитатель показывает детям открытку с изображением того места. О котором загадывалась загадка. Далее, дети по очереди рассказывают о достопримечательности родного города, изображенных на открытках.

1. Я нахожусь в центре города, на улице Советская. Передо мной большое красное здание красного цвета. Здание украшено изображением российского флага. (администрация)

2. Я нахожусь возле памятника. Он напоминает нам о тех людях, которые построили наш город. Здесь всегда лежат цветы. На этом месте проходят самые торжественные праздники нашего города. (Мемориал)

3. Я нахожусь на улице Советская. Передо мной высокое здание, в нем много окон. Каждое утро сюда спешат ученики за новыми знаниями. В этом здании трудится много учителей. (Школа №8)

4. Я нахожусь возле очень красивого здания, на улице Железнодорожная. Отсюда уезжают на поезде жители города в отпуск и возвращаются сюда обратно. Возле этого здания стоит памятник - паровоз. (Вокзал).

5. Я нахожусь в центре города. Это любимое место отдыха всех беловчан. Здесь установлены аттракционы для детей, проводятся интересные праздники и развлечения для всех жителей. (Городской центральный парк)

6. Я нахожусь в центре города. Здесь можно получить или отправить письма, посылки, открытки. (Почта и телеграф)

7. Я нахожусь возле большого здания, которое находятся на улице Октябрьская, в этом здании проходят различные мероприятия праздники, развлечения. (Центральный Дворец Культуры)

8. Я нахожусь на улице Юбилейная, возле красивого фонтана, рядом есть детские развлечения. Сюда приходят люди чтобы отдыхать. Парк Молодежный)

9. Я нахожусь на Цинк-Заводском переулке, дети сюда приходят чтобы научится играть на музыкальных инструментах. (музыкальная школа)

«Где находится памятник?»

Цель: познакомить детей с памятниками, учить ориентироваться в родном городе.

Материал: изображения памятников.

Ход игры: Воспитатель демонстрирует детям изображения памятников, просит рассказать, что это за памятник и где установлен. За каждый правильный ответ игрок получает фишку. Победил тот, у кого больше фишек.

«Знаешь ли ты»?

Цель: знакомить детей со знаменитыми людьми родного края.

Материал: портреты известных соотечественников, которые оставили свой след в истории родного края.

Ход игры: Воспитатель показывает портреты, предлагает детям назвать того, кто изображен на портрете и рассказать, чем он знаменит. За каждый правильный ответ игрок получает фишку.

Победил тот, у кого больше фишек.

«Найди отличия»

Цель: 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.

Материал: картинки с видами старого и современного города.

Ход игры: В игре принимают участие 2 команды по несколько человек. Они рассматривают одну и ту карточку и находят отличия. Кто больше назвал различий, тот и победил. Игра повторяется с другой картинкой.

«Сложи картинку»

Цель. Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей. Воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность.

Игровое правило: складывать картинки из частей.

Ход игры: выигрывает тот, кто раньше других сложил свою картинку.

Материал: целые картинки с изображением объектов родного города те же картинки, только разрезанные на несколько частей.

«Профессии родного края»

Цель: Закрепление знаний детей о профессиях людей родного города: их названии и роде деятельности. Воспитание уважения к труду взрослых

Ход игры: детям предлагается следующее задание: Рассмотреть картинки, назвать профессии родителей всех детей. Ответ обоснуйте.

«Транспорт нашего города»

Цель: Обогащать и активизировать словарь по теме «Транспорт»;
закреплять знания о видах транспорта родного города, названиях профессий людей, управляющих различными видами транспорта.

Ход игры: детям показывают 3 карточки с изображением различных видов транспорта. Дети находят и исключают те карточки, на которых изображен транспорт, не характерный для родного города.

«Моих родителей зовут…»

Цель: закрепляем знания имени и отчества родителей, дедушек, бабушек…

Материал: семейные фотоальбомы, мяч.

Ход игры: дети, передавая друг другу мяч, быстро называют фамилию, имя, отчество мамы и папы и других членов семьи.

«Наш детский сад»

Цель: закрепить знаний детей о детском саде, о работниках детского сада. Какие обязанности они выполняют. Где находятся группа, музыкальный зал, и т.д.

Материал: фотографии и иллюстрации детского сада, работников детского сада.

Ход игры: по фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках детского сада.

«Профессии»

Цель: учить детей узнавать профессию по описанию; совершенствовать

знания о профессии взрослых; развивать сообразительность, внимание.

Материал: картинки с профессиями взрослых, куклы.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что куклы Алена, Настенька, Ксюша и Наташа мечтают стать взрослыми и получить профессию.

Воспитатель. Кем именно они мечтают стать - отгадайте!

Воспитатель описывает профессию взрослого, если дети отгадали, то выставляет картинку с этой профессией.

«Кому что нужно для работы»

Цель: совершенствовать знания детей о профессиях взрослых; находить предметы, необходимые для определенной профессии; развивать память, сообразительность, мышление.

Материал: большие картинки с профессиями взрослых (врач, повар, водитель) маленькие карточки с предметами, необходимыми для этих профессий.

Ход игры: на стульчиках стоят большие картинки с профессиями взрослых, а на коврике разбросаны карточки с предметами, необходимыми для этих профессий. Детям предлагается взять одну карточку на полу и подойти к картинке с той профессией, для которой нужна эта вещь. Дети объясняют, почему подошли к той или иной картинки с профессией.

«Родословное дерево»

Цель: расширить представление о семье; учить ориентироваться в родословных отношениях; пополнять знания о родных им людях; прививать любовь к ним.

Материал: фотографии членов семьи, рис. генеалогического дерева.

Ход игры: - А у тебя есть дедушка? Где он живет? Как его зовут? Сколько ему лет. Какой он? Расскажи, какая у него была профессия раньше. И чем он занимается сейчас. Как часто вы встречаетесь (аналогично о бабушке)? Семья – это взрослые и дети, которые живут вместе, любят друг друга и заботятся друг о друге. У всех вас есть своя семья. (Информация о родословном дереве на обороте).

«Составь карту»

Цель: Закреплять знания детей о карте России; развивать зрительную память; воспитывать гордость за нашу Родину.

Ход игры: Для проведения игры требуется предварительная работа по ознакомлению дошкольников с картами России, области, города и т.д. Цветную физическую карту России формата А4 разрезают на 6-8 частей (в зависимости от возраста детей). Предлагается составить из частей целую карту страны. Усложнение: собрать карту на время.

«Мой адрес…»

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицу города Белово, номер дома, квартиры, телефона, этаж закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Материал: мяч

Ход игры: все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: Я живу на … этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т. д.

«Малая Родина»

Цель: Выявить знания детей о своей Малой Родине, об истории нашего города, памятниках и достопримечательностях города Белово

Материал: картинки иллюстраций, фотографий города Белово.

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, залает вопросы. Дети отвечают по картинке.

«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.

«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 вперёд для того, чтобы попасть па красное поле; попав на красное поле, игроки должны будут определить, контур какого сооружения здесь изображён и где находится это сооружение.

Выбирают себе вопросы, за которые можно получить соответственно 2 или 3 очка. Отвечая на вопросы, игроки продвигаются вперёд, 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».

«Жилище человека»

Цель: закрепить знания детей о жилище человека, о том из чего они сделаны. Прививать любовь к родному дому, Родине.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища человека

Ход игры: воспитатель начинает рассказ в том где живет человек, что жилище бывает разное яранга, хата, изба

«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 Кукольного театра.

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).

«Города Кемеровской области»

Цель: способствовать закреплению знаний о городах области

Материал: карта Кемеровской области с отмеченными городами, таблички с названиями городов.

Воспитатель знакомит детей с картой области, предлагает найти на ней города и разложить на них таблички с соответствующими названиями.

«Народные промыслы»

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

Материал: фишки домино с изображением народных промыслов

Ход игры: дети по очереди выкладывают фишки таким образом, чтобы одинаковые изображения оказывались рядом. Проигрывает последний положивший фишку участник.

«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.

Ход игры: дети рисуют простой узор по образу.

«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

Ход игры: дети собирают картинки из фрагментов.

«Путешествие по городу»

Цель: знакомить с родным городом

Материал: альбом фотографий родного города

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

«Думаем о родном городе»

Цель: закрепление правил поведения в городе и в природе, развитие экологических представлений. Воспитывать у детей любовь к родным местам, желание видеть их всегда красивыми.

Материал: карточки-иллюстрации

Ход игры.

1 вариант: Воспитатель спрашивает детей, в каких ситуациях, можно считать, что человек любит свой город. Если ребенок считает, что человек любит город, то объясняет почему.

• Человек вернулся из леса с букетом ландышей.

• Человек сажает в парке, возле своего дома деревья.

• Человек моет в водоеме на плотине свою машину.

• Человек выбросил мусор в канаву возле дома.

• После отдыха в лесу человек собрал весь мусор.

• Человек выгуливал свою собаку на детской площадке, на газоне и т.д.

Затем выбирается ведущий из числа детей. Выбранный ведущий сам придумывает ситуации.

2 вариант: Детям предлагаются карточки с изображением действий людей в различных ситуациях. Дети делают выбор. в каких ситуациях, можно считать, что человек любит свой город. Ответ обосновывают.

«Что есть в нашем городе»

Цель: закрепить имеющиеся знания детей о городе, о достопримечательностях города, чем он славится. Развитие мышления, речи

Ход игры: Детям предлагаются карточки – стихи. Ведущий читает стихи - загадки, а дети, отгадывают, о чем идет речь, есть ли такие заведения в родном городе, где они находятся

Варианты загадок:

Малыши приходят утром
И проводят вместе день
С воспитательницей доброй
Им играть и петь не лень.
(Детский сад)

Аллеи зовут прогуляться
Скамейки манят посидеть.
Здесь можно играть, развлекаться,
И просто на небо смотреть.
(Парк)

В павильоне и с лотков
Народ всегда купить готов.
Поторговавшись по цене
Продукты, вещи по цене.
(Рынок)

Здесь дети учатся читать,
Писать и цифры складывать,

Законы мира изучать,
Теории доказывать.
(Школа)

Зеленое поле, трибуны горой,
Сиденья рядами, простор голубой.
Спортсменов игра, ее счет на табло,
Болельщиков крик - значит, опять повезло!
(Стадион)

Кассы в нем и кинозал.
Это вовсе не спортзал.
Здесь экран и стулья есть,
Можно всем удобно сесть.
(Кинотеатр.)

Здесь покупают и продают,
Здесь на витринах всё люди найдут.
Могут продукты любые купить
И для детей что-нибудь не забыть.
Могут одежду себе присмотреть,
Обувь, посуду и ткань приглядеть.
(Магазин.)

В этом доме только книги.
Здесь их можно взять домой.
И в читальном зале тихом
Почитать журнал любой.
(Библиотека.)

Электрички, поезда приезжают все сюда.
Пассажиров доставляют,
Расписанье они знают.
Здесь билеты продают,
Приезжающих здесь ждут.
Пассажиры все в дорогу
Чемодан большой берут. (Вокзал.)

Чтобы детишки здоровыми были,
Нужно, чтоб где-то врачи их лечили,
Чтоб за здоровьем следили всегда.
С мамами ходят детишки куда? (Поликлиника.)

«Кому что нужно для работы?»

Цель: знакомство детей с представителями профессий Кузбасса и соответствующими атрибутами, необходимыми для работы.

Задачи:

закрепить название предметов, принадлежащих данной профессии;

развивать логическое мышление, связную речь дошкольников;

воспитывать познавательный интерес и уважение к труду.

Краткое описание игры: шесть мягких игровых кубиков, с гранями размером 8*8 сантиметров каждая, на которых изображены представители разных профессий Кузбасса и атрибуты, необходимые для работы: один кубик содержит изображения только представителей профессий, на гранях других кубиков изображены атрибуты.

Упрощается игра тем, что каждая профессия и атрибуты, принадлежащие к ней, закреплены за гранью кубика одного и того же цвета.

Профессия учитель - соответствующие атрибуты: глобус, учебная доска, мел, указка, учебники.

Профессия шахтер: каска, отбойный молоток, кирка, фонарь, кувалда.

Профессия металлург: доменная печь, фартук и нарукавники, литьевой ковш,

каска с защитной маской, железо.

Профессия химик: колбы, защитные очки, препараты, микроскоп, химический аппарат.

Профессия доктор: спецодежда, шприц, аптечка, кушетка, стетоскоп.

Профессия фермер: вилы, трактор, комбайн, корова, тележка.

Методические указания к игре:

предварительная работа с детьми.

рассказ о профессиях, характерных для Кузбасса.

После того как будут изучены все материалы, можно приступать к игровым действиям. Игру нужно начинать под руководством взрослого, в дальнейшем, по мере её освоения, дети могут играть самостоятельно. Так как игра содержит объемные фигуры, которые доступны для просмотра всем участникам, игра может быть, как настольной, так и напольной.

Правила игры: каждый участник должен правильно выбрать атрибут, подходящий к профессии. В игре учувствует от 2 до 5 человек.

Первый игрок-ведущий, выбирается по считалочке, остальные игроки участвуют по очереди. Игра строится, таким образом, чтоб правила игры соответствовали возрастным особенностям детей.

Вариант 1: (средняя группа)

Игра рекомендуется для индивидуальной работы.

Ребенку предлагается рассмотреть пирамиду, состоящую из кубиков составленную таким образом, что в первом ряду стоит три кубика, во втором ряду два кубика. На гранях предложенных кубиков изображены предметы, относящиеся к той или иной профессии. Задача играющего подобрать подходящую профессию и поставить в завершение пирамиды. В данном варианте и в дальнейшем, игра считается правильно выполненной, если все кубики выставлены гранями одного цвета.

Вариант 2: (старшая группа)

Играющим предлагается рассмотреть предметы, изображенные на кубиках, которые выставляются ведущим в количестве трех штук. Задача играющих

поставить в следующем ряду два подходящих кубика, а затем подобрать загаданную профессию и поставить кубик в завершении пирамиды.

Ход игры:

Ведущий, которого выбрали по считалке, кидает кубик, на котором изображены профессии. Называет профессию, которая выпала на кубике. Остальные участники рассматривают кубики, подбирают грань с изображением материалов или инструментов, необходимых для этой работы, объясняют свой выбор. Почему именно эта профессия важна и ее нужно уважать. Игра заканчивается по мере уставания детей.

«Найди пару»

Задачи:

- закреплять умение устанавливать отношения между объектами и людьми, работающими на этих объектах;
- развивать зрительную память, восприятие;
- развивать умение анализировать свой ответ.

Ход игры:

Карточки с изображением учреждений города педагог раздает детям, другие – оставляет у себя. Ведущий берет по одной карточке с изображением людей, работающими на этих объектах, показывает ее игрокам и просит внимательно посмотреть на карточки, которые находятся у них. Тот, к кому относится эта карточка, называет, что изображено на ней.

Игровое правило: Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор карточек.

Игровое действие: Поиск нужных карточек.

«Наш город»

Цели: Формирования навыков культуры поведения на улице.

Задачи: Закреплять знание детей дорожных знаков, умение работать в группе из четырёх детей, выполнять поставленную перед ними задачу-ситуацию.

Игра рассчитана на 6-8 детей, карточки с заданиями -10 заданий – пунктов

отправки и прибытия. На макете изображены места, наиболее часто посещаемые детьми с родителями в повседневной жизни. Парк, детская площадка, магазин Мария-Ра, Пятёрочка, Магнит, детская поликлиника, школа, детский сад, аптека, детская поликлиника, цветочный магазин, Сбербанк, детский гипермаркет игрушек, остановочные пункты маршрутных такси и автобусов, полиция. Все модули передвигаются и меняются местами.

Карточки

- Выйдя из магазина Магнит, где нужно перейти дорогу, чтоб попасть в детский сад.
- Даша с родителями вышла из детского сада, и направились к цветочному магазину - как пройти?
- Как попасть в полицию, если человек находится возле школы № 76.
- Мама завела ребёнка в детский сад, а сама отправилась на работу в банк, где ей нужно перейти дорогу.
- Бабушка зашла за внуком в школу и вместе они отправились в детскую поликлинику.
- Вова в выходной день пошёл с мамой погулять в парк «Городской», а после прогулки пошли на Центральную площадь.
- Дедушка снял пенсию в сбербанке, забрал внука Диму с детского сада и отправились домой на улицу Ленина.
- Старшая сестра шла из школы№8 и зашла в аптеку, где ей нужно перейти дорогу.

«Какие праздники ты знаешь?»

Цель: развивать у детей сообразительность, память, закрепить знания о праздниках, (народные, государственные, религиозные), закреплять правила поведения в общественных местах.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением праздников, открытки к разным праздникам.

Ход игры: воспитатель начинает рассказ о том, что праздники бывают разные, показывает карточки и открытки. Предлагает подобрать карточку с

праздником, а к ней тематическую открытку.

«Продолжи»

Цель: формировать умение понимать смысл услышанной фразы, запоминать, составлять высказывание; закреплять знания о достопримечательностях Балашиха.

Материал: открытки с изображение достопримечательностей.

Ход упражнения:

Педагог начинает фразу, дети заканчивают:

Наш город называется...

Жителей нашего города называют ...

В нашем городе есть памятники ...

Возле нашего города есть река, которая называется ...

В нашем городе много....

«Времена года в городе»

Цели: закрепить и уточнить представления детей о разных временах года; развивать связную речь при составлении и описательных рассказов о временах года;

развивать наблюдательность, зрительное внимание, память; воспитывать интерес к природе родного города.

Ход игры:

Игра по типу лото, ребенок должен подобрать карточки с каким-то временем года и аргументировать свой ответ. В дальнейшем при подборе картинок можно усложнить задание, предложив придумать рассказ о времени года.

«Дверная скважина»

Цели: формировать представления о памятниках архитектуры в нашем городе развивать

память, внимание, пространственное мышление у детей старшего дошкольного возраста, воспитывать интерес к родному городу.

Ход игры:

Играть лучше всего группой в 4 - 5 человек. Ведущий прикрывает картинку

листом с замочной скважиной и кладет ее перед игроками. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет
ведущего.

«Кто знает, тот угадает!»

Цель:
Закрепить знания детей о достопримечательностях родного города;
Развивать память, речь;
Воспитывать наблюдательность, любознательность.

Ход игры: Ребёнок закрытыми глазами берёт на столе одну открытку с видами родного города, затем даёт краткое описание, не называя самого места. Остальные дети задают наводящие вопросы, до того момента пока место родного города не будет отгадано. Ответивший верно ребёнок, становится ведущим. Игра повторяется. В начале игры воспитатель может дать свой рассказ – образец.

«Город будущего»

Цель: учить детей фантазировать, придумывать собственные названия улиц, уметь объяснять, почему именно так названа улица. Воспитание внимательного отношения к родному городу, чувство гордости за него.

Описание игры: Воспитатель предлагает детям представить город Белово через много, много лет. Составляют рассказ о городе в будущем. Все варианты рассматриваются с позиции «хорошо-плохо».

«Так бывает»

Цель: формировать умение рассказывать о городе, в определении которого указаны нетипичные признаки, развивать мышление и воображение.

Описание игры: воспитатель называет словосочетание, ребёнок раскрывает его значение (например: холодный Белово (город зимой), весёлый Белово (город в праздник), мокрый Белово (город во время дождя) и т. д.

«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.

Квест-игра для детей старшего дошкольного возраста

«Путешествие по чудесам Кузбасса»

Цель: расширение представлений детей о родном крае.

Задачи:

- познакомить детей с семью чудесами Кузбасса;
- закрепить знания детей о достопримечательностях и животных Кемеровской области;
- развивать логическое мышление при выполнении заданий;
- обогащать активный и пассивный словарь детей;
- воспитывать патриотические чувства и любовь к малой Родине;
- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

Оборудование: эмблемы команд «Любознайки» и «Всезнайки» по 4 штуки для каждой команды; фишки двух цветов по 7 штук; телевизор; фотослайды

«Семь чудес Кузбасса»; разрезные картинки карты Кузбасса; маршрутная карта-2 штуки; спортивный тоннель-2 штуки; дидактическая игра «Чьи следы?»; дидактическая игра «Найди отличия»; дидактическая игра «Скажи какой»; лабиринт «Помоги шахтеру выйти из шахты»-2 штуки; маркеры-8 штук; мольберт-2 штуки; указательный конус-2 штуки; плоскостное изображение камней-4 штуки; аудиозапись песни «Мы-туристы»; фотомагниты.

Предварительная работа: беседа «Мой любимый город»; презентация «Мой родной край»; рассматривание иллюстраций с достопримечательностями Кузбасса; загадывание загадок.

Ход квест-игры:

1. Организационный момент

Ребята, я очень рада видеть вас. Сегодня нам предстоит участвовать в квест-игре «Путешествие по чудесам Кузбасса».

Кто знает, что такое квест? (вопросы, задания…)

Мы будем путешествовать по нашей области, знакомиться с новыми чудесами, и выполнять интересные задания.

Ребята, вы согласны отправиться в путешествие и поучаствовать в квест-игре?

Представляю вам жюри, которое будет наблюдать за тем, как вы выполняете задания.

Дети делятся на 2 команды (берут эмблемы «Любознайки» и «Всезнайки» и делятся на две команды).

У каждой команды на столе есть маршрут нашей квест-игры «Путешествие по чудесам Кузбасса». Каждый пункт на карте пронумерован. После прохождения каждого испытания команды, которые лучше и быстрее справятся с заданиями, получают деталь пазла.

2.Основная часть

Первое чудо Кузбасса, которое мы посетим (посмотрите на вашу карту) – Томская писаница.

2.1. Музей-заповедник «Томская Писаница» (фото)

«Томская писаница» - первый в Сибири памятник наскального искусства. Здесь можно увидеть петроглифы (наскальные рисунки), возраст которых 5-6 тысяч лет. Всего на скалах обнаружено около трехсот петроглифов, среди которых изображения разных животных птиц, божеств и загадочных знаков. А какие это животные и птицы вы узнаете, отгадав загадки.

За правильный ответ вы получаете фишки. У кого будет больше, та команда получает деталь пазла, которая пригодится нам в конце путешествия.

Загадки

Трав копытами касаясь,
Ходит по лесу красавец,
Ходит смело и легко,
Рога раскинув широко. (лось)

Хозяин лесной
Просыпается весной,
А зимой под вьюжный вой
Спит в берлоге снеговой. (медведь)

Кто зимой холодной
Ходит злой, голодный? (волк)

Догадайтесь, что за птица:
Ночью ей совсем не спится,
Не поможет сон-трава,
Только днем заснет…(сова)

Хвост пушистый, мех золотистый,
В лесу живет, в деревне кур крадет.(лиса)

2.2. Золотая Шория (фото)

«Золотая Шория» - это огромная скульптура, расположенная в городе Таштагол. На шее величественного мощного лося восседает изящная шорская красавица. В руках у девушки чаша, символизирующая духовное богатство и изобилие. Сама скульптура является символом благополучия

Горной Шории.

2.3. Азасская пещера (фото)

В Горной шории находится еще одно чудо Кузбасса «Азасская пещера», она расположена в дремучей тайге. И чтобы попасть туда, нам надо проползти по тоннелю. (Дети передвигаются по тоннелю)

Местные охотники сообщили о замеченных у пещеры человекообразных существах. При приближении людей неведомое чудище скрылось в глубине пещеры, оставив большие следы на земле. Говорят, что именно в этой пещере живет Йети-снежный человек.

Дидактическая игра «Чьи следы?»

А мы тоже встретили в тайге чьи-то следы. Каждой команде нужно подобрать какому животному подходит тот или иной след и прикрепить на мольберт. Чья команда быстрее справится с заданием, получит деталь пазла. Удачи вам, команды!

2.4. Поднебесные Зубья (фото) — это один из живописнейших горных районов рядом с городом Междуреченск. Здесь можно любоваться красивыми горными видами.

Как вы думаете, ребята, почему горы так назвали?

Район Поднебесных Зубьев пользуется большой популярностью у туристов, совершающих летние пешие и зимние лыжные походы. В зимний сезон здесь катаются горнолыжники и сноубордисты, а в летний сезон сюда приезжают спортсмены-водники, использующие горные реки для водного туризма.

Эстафета «Поход в горы»

В гору нужно идти по камням, поэтому и вы сейчас отправитесь в путь с помощью двух камней. На один наступаем, другой передвигаем, и так до вершины горы. Чья команда первая пройдет этот сложный путь и получит следующую деталь пазла.

2.5. Мариинск (фото) – один из старейших городов Кузбасса. В этом городе сохранилось очень много старинных зданий, поэтому весь город Мариинск можно считать достопримечательностью.

Дидактическая игра «Найди отличия»

Здесь мы проверим какие вы внимательные при просмотре городских достопримечательностей. Каждой команде нужно найти отличия в рисунках и обвести их в кружок. На это задание дается 1 минута. Кто найдет больше отличий, тот и получит деталь пазла.

2.6. Кузнецкая крепость (фото) - каменная крепость, построенная для защиты Южной Сибири от китайской угрозы. В наши дни Кузнецкая крепость в Новокузнецке — это памятник истории и архитектуры, внутри крепости располагается музей.

Дидактическая игра «Скажи какой»

Камень-каменный, пушка-пушечный, музей-музейный, защита-защитный, война-военный. (Команда, ответившая первой, получает фишку).

А дальше мы отправляемся в г.Кемерово, это главный город нашей области, ведь наша область называется Кемеровская область. А как еще можно назвать нашу область? (Кузбасс)

2.7. Монумент «Память шахтерам Кузбасса» (фото) - это бронзовая скульптура в городе Кемерово. Монумент является символом героического шахтерского труда и посвящен памяти погибших шахтеров Кузбасса.

Кто такой шахтер?

Для чего нужен уголь?

Как вы думаете, каким должен быть шахтер? (сильным, смелым, отважным)

Игра-Лабиринт «Помоги шахтеру выйти из шахты»

Шахтеры работают под землей в шахте. Давайте поможем им выбраться из шахты, пройдя лабиринт. Чья команда быстрее справится с заданием, получит следующую деталь пазла.

3. Заключительная часть

3.1. Карта «Кемеровская область – Кузбасс»

(Команды вместе собирают из заработанных деталей картинку).

3.2. Рефлексия, подведение итогов

Флора Кемеровской области

"От какого дерева лист?"

Цель: закреплять знания детей об окружающей их природной среде, формировать мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация) и воспитывать любовь к природе, бережное к ней отношение.

Ход игры: на столе выкладываются листочки от деревьев, которые находятся на территории Кемеровской области (на территории детского сада, в городе, и т.д.) ребенку нужно назвать от какого дерева листок, описать его.

«С какого дерева листок»

Цель: закрепить знания детей о природе родного края, закрепить умение образовывать относительные прилагательные (береза –березовый, дуб – дубовый и т. д.)

Материал: картинки и иллюстрации с изображением деревьев и кустарников, и листьев

Ход игры: воспитатель показывает картинки с изображением листка, затем дерева.

«Зеленая аптека»

Цель: закрепить знания детей о лекарственных растениях родного края; о правильном использовании их в лечебных целях.

Материал: гербарий, картотека лечебных трав.

Ход игры: воспитатель показывает картинку с изображением лечебной травы, дети отгадывают рассказывает о ее целебных свойствах.

"Чьи плоды?"

Цель: Обобщить знания детей о деревьях родного края. Формировать интерес к красоте окружающего мира.

Ход игры: воспитатель раскладывает карточки с деревьями и раскладывает картинки с их плодами. Воспитатель просит детей разложить карточки деревьев и найти его плод.

«Что за ягода такая»

Цель:

- познакомить детей с видами ягод и учить называть их;

- учить узнавать ягоды, которые произрастают в Кемеровской области;

- развивать у детей внимание, интерес, бережное отношение к растениям.

Материал: карточки с различными ягодами

Ход игры

1 вариант:

Карточки лежат на столе у детей. Воспитатель называет ягоду, дети показывают нужную карточку.

2 вариант:

Из общего количества карточек дети выбирают те ягоды, которые растут в родном крае.

«Лекарственные растения Кузбасса»

Цель: Формировать знания о лекарственных растениях.

Дидактический материал: Карточки «Среда обитания растений (луг, поле, огород, болото, овраг)», «Лекарственные растения», корзинка.

Ход игры: Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт. И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей).

Фауна Кемеровской области

"Найди животных нашего края"

Цель: учить детей узнавать животных по внешнему виду и определять их место обитания.

Ход игры: Воспитатель раскладывает карту Кемеровской области, раскладывает картинки животных (лисы, соболя, ласки, горностая, рыси, волка, косули и барсука, зебры, верблюд, носорог и т.д.) просит разложить животных, живущих в нашем крае.

На карту Кемеровской области поселить животных, живущих в нашем крае.

«Помоги зверюшке добраться до дома»

Задача: повторить названия растений, животных, их внешние признаки, места обитания; развивать внимание, мышление, память, речь.

Правило: Проходя этапы в игре называть растения, животных, птиц.

Ход игры: кидать кубик с цифрами, выполнять нужное количество шагов и называть встречающихся на пути *(нарисованных на игровом поле)* животных, растения и птиц.

«Кто где живёт?»

Задача: закреплять представления детей о растениях и животных края, развивать умение группировать их по местам обитания и произрастания (тайга, смешанный лес, луг, река Амур, морское побережье, озеро, север края, развивать самостоятельность мышления, внимательность, активность.

Правило: Соревноваться, кто скорее выберет из предложенных нужные картинки растений и животных и закроет ими пустые клетки-пробелы на больших картах, на которых нарисованы тайга, смешанный лес, луг, река, озеро, морское побережье, север края.

Ход игры: Дети (индивидуально, парами или подгруппами- командами, соревнуясь подбирают картинки из предложенных и закрывают пустые места.

«Какие из данных птиц зимуют в нашем крае?»

Задача: развивать умение узнавать и называть зимующих птиц нашего края, развивать внимание, память, мышление.

Ход игры: Выбрать картинку с птицей и назвать её.

Правило: из предложенных картинок выбрать зимующих птиц нашего края и назвать их *(можно индивидуально, можно в виде соревнования)*

«На суше, в небе, по воде, под водой (животный мир)»

Цель: совершенствование грамматического строя речи, закрепление в речи предлогов.

Материал: таблица, на которой изображены небо, море, картинки животного мира.

Ход игры: воспитатель просит детей назвать маленькие картинки, а потом найти место для каждой из них на большой картине и составить предложение.

«Найди птицу Кузбасса по силуэту»

Цель: Учить детей определять птиц по силуэту. Расширять знания о птицах, обитающих в Кузбассе.

Ход игры: Воспитатель располагает силуэты птиц на фланелеграфе и говорит детям, что их заколдовала злая колдунья. Их теперь никто не может узнать. Помогите, ребята, расколдовать птиц. (вместо расколдованной ставится цветная картинка).

«Подбери перо»

Цель: Учить детей по перьям определять и называть птицу, развивать память, внимание. Расширять знания о птицах, обитающих в Кузбассе.

Ход игры: На столе выкладываются картинки птиц и картинки с изображением перьев. Детям нужно правильно подобрать перо к птице и назвать ее.

«Угадай, чей хвост»

Цель: Учить детей по частям тела узнавать животное, развивать память, внимание. Для игры брать только хорошо знакомых животных: кошку, мышку, собаку, корову, лису, зайца.

Ход иры: 1 вариант: Воспитатель закрывает на картинке животное, оставляя только хвост. Если дети угадали правильно, животное открывается.

2 вариант: Используя разрезные картинки, детям дают хвост, и они ищут его хозяина.

«Птицы нашего города»

Цель: знакомить детей с птицами родного города

Материал: карточки с изображениями разных птиц, в том числе и не живущих в наших краях.

Ход игры: Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет. Возможен вариант подвижной игры-эстафеты, когда дети на скорость собирают картинки и раскладывают их в разные места.

«Угадай, какой я зверь»

Цель: расширять знания о животных Кузбасса, умение задавать наводящие вопросы, по описанию, образу жизни и повадкам узнавать животное.

Ход: Один ребёнок отворачивается. На спину ему прикрепляется иллюстрация какого-либо животного родного края. Воспитатель задаёт вопросы, на которые дети должны отвечать «да» или «нет». Ребёнок, слушая вопросы и ответы, должен отгадать загаданное животное. Некоторые ребята могут попробовать задавать вопросы сами. Вопросы строятся по следующему образцу (например, был заяц):

1. Этот зверь живёт в лесу? – Да.
2. Этот зверь большой? – Нет.
3. Этот зверь среднего размера? – Да.
4. У него маленькие уши? – Нет.
5. У него короткий хвост? – Да.
6. Он зимой спит? – Нет.
7. У него меняется зимой цвет шубки? – Да.
8. Этот зверь травоядный? – Да. И т.д.

Игра проигрывается несколько раз. В результате дети хорошо запоминают новых зверей, особенности их внешнего вида и жизнедеятельности.

«Четвертый лишний»

Цель: закрепление представлений о природе родного края. Развитие логического мышления.

Материал: карточки с птицами, животными и растениями, обитающими на территории Кемеровской области и других стран.

Ход игры: детям показывают карточки с изображениями четырех животных, птиц или растений. Дети находят и исключают тех, которые не живут, (не

растут) в нашем районе.

«Красный огонек»

Цель: закрепление знаний детей о растениях и животных Кемеровской области, занесенных в Красную книгу.

Оборудование: Красные книги растений и животных, карточки с изображением растений и животных.

Ход игры: дети выбирают из карточек всего растительного и животного мира Кемеровской области края те растения и животных, которые в опасности, помещают их в Красную книгу и рассказывают о них.

«Красная книга. Фауна «лото

Детское лото - это занимательная настольная игра для детей от 5 лет, которая способствует развитию внимания, логического мышления и зрительной памяти ребёнка, а также знакомит детей с животными красной книги Кузбасса, расширяет кругозор.

Лото включает 4 игровых карточки и 16 фишек:

1. Дикие животные: северный олень, медведь, суслик краснощекий, барс снежный, кабарга, волк, кабан, выдра, лось.

2.Пресмыкающие: лягушка сибирская, тритон обыкновенный.

3. Птицы: журавль – красавка, журавль чёрный, удод, сокол – сапсан.

Ход игры:

В "Детское лото" могут играть одновременно от двух до шести человек. Участникам игры раздаются карточки. Фишки складываются в мешочек и перемешиваются. Ведущий достаёт по одной фишке, называет изображённый объект и показывает фишку. Игрок, на чьей карточке находится соответствующая картинка, забирает фишку и накрывает ею названный объект. Выигрывает тот, кто первым закроет фишками лото все картинки на своей карточке.

1 вариант- «Кто первый?»

Участникам игры раздаются карточки. Фишки складываются в мешочек и перемешиваются. Ведущий достаёт из мешка по одной фишке, называет и

показывает её игрокам. При усложнённом варианте игры ведущий только показывает фишку, не называя её.

Игрок, на чьей карточке находится соответствующая картинка, забирает фишку и накрывает ею совпавший рисунок. Если желающих забрать фишку нет, фишка возвращается в мешок.

Выигрывает тот, кто первым и без ошибок закрыл фишками лото все картинки.

2 вариант- «Что изменилось?»

Ведущий выкладывает от 3 до 6 разных фишек картинками вверх. За некоторое время игроки должны постараться запомнить их.

Затем участники отворачиваются, а ведущий что-то меняет, например, убирает или докладывает одну, или несколько фишек, меняет их местами. Игроки поворачиваются и стараются определить, что изменилось. Тот, кто сделает это первым (и разумеется, без ошибок), сам становится ведущим.

3 вариант- «Подбери фишку»

На игровой поверхности раскладываются фишки картинками вверх. Ведущий предлагает выбрать фишки с изображением:

а) животных;

б) птиц;

и т.п. в зависимости от вида лото (например, если лото с видами транспорта, то выбираются только легковые машины или только грузовики и т.д.).

Участники игры по сигналу ведущего начинают выбирать фишки. Когда все фишки выбраны, игроки проверяют правильность выбора и подсчитывают количество фишек.

Победителем становится тот, у кого оказалось больше всех фишек с заданным признаком.

4 вариант- «Что общее?»

На игровой поверхности ведущий выкладывает три фишки с картинками, имеющими один общий признак. Задача игроков – определить признак и найти ещё фишки с этим признаком.

Выигрывает тот, кто нашёл большее количество подходящих фишек. Он становится ведущим.

5 вариант- «Какая фишка лишняя?»

На игровой поверхности ведущий выкладывает несколько фишек с картинками, имеющими один общий признак и одну лишнюю фишку. Задача игроков – догадаться, по какому признаку собраны фишки, и определить лишнюю. Эта игра способствует развитию логики у детей.

Выигрывает тот, кто первым нашёл верное решение и смог его обосновать.

«Кузбасс многонациональный»

Цель игры: расширение и обогащение знаний дошкольников о родном крае, истории и культуре народов и народностей, населяющих Кузбасс, воспитание чувства гордости за свою малую родину; воспитание толерантности.

Задачи:

- воспитывать доброжелательное отношение и уважение к людям разных национальностей;
- дать понять детям, что все люди похожи друг на друга;
- закрепить знания детей об обычаях и традициях жителей разных национальностей Кузбасса;
- развивать ассоциативное мышление и связную речь.

Краткое описание игры: 5 карточек в центре каждой изображена пара (мужчина и женщина) в национальной одежде:

-русские;

-татары;

-шорцы;

-телеуты;

-чуваши.

Каждая карточка имеет 5 пустых окошек:

-одежда;

-жилище;

-посуда;

-музыкальный инструмент;

-национальное блюдо.

Методические указания:

•беседа о людях разных национальностей, проживающих в Кузбассе, по алгоритму:

-одежда;

-жилище;

-посуда;

-музыкальный инструмент;

-национальное блюдо.

•рассматривается фотоальбом;

•просмотр видеофильмов и презентаций.

Ход игры: детям раздаются карточки с окошками, в центре каждой карточки изображены различные национальности Кузбасса.

Игроки берут по одной центральной карточке. Остальные карточки находятся у ведущего. На столе разложены маленькие карточки, игроки должны подобрать карточку, которая соответствует его игровому полю.

Игрок, смотрит на свою карточку и определяет: подходит она к его карточке или нет. Побеждает тот, кто сделает это первым. Можно провести игру на скорость, когда две карточки с предметами лежат перед игроками изображением вверх и среди них нужно как можно быстрее найти подходящие.

Список литературы

1. Алешина Н.В. Знакомство дошкольников с родным городом и страной (патриотическое воспитание). Конспекты занятий. − М.:Перспектива, 2011. −143 с.

2. Данилина Г. Н. «Дошкольнику – об истории и культуре России»: Пособие для реализации программы «Патриотическое воспитание граждан Р. Ф.», М.2003г.

3. Ковалева Г.А. Воспитывая маленького гражданина…: Практическое пособие для работников дошкольных образовательных учреждений.- М.:АРКТИ,2005.

4. Кацюба Д.В. История Кузбасса, Изд. 4-е, Кемерово: Кн. изд-во, 1983, 192 с., ил.

5. Козлова, С.А. Дошкольная педагогика: учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 3-е изд., исправ. и доп./ С.А. Куликова, Т.А. Куликова. - М.: Издательский центр Академия, 2001. - 416 с.

6. Колобков М.Н. Исследователи Кузбасса. Кемерово: Кн. изд-во, 1959. 58 с.

7. Комратова Н.Г., Грибова Л.Ф. Патриотическое воспитание детей 4–6 лет: Методическое пособие. -М.: ТЦ Сфера, 2007.

8. Красная книга Кемеровской области: Коллектив авторов Издатель Жанр Азия принт, Кемерово , 2012208 (том 1); 192 (том 2)

9. «Краеведческое воспитание дошкольников» Практическое пособие/ Под ред. Л. Н. Прохоровой. – 2-е изд., исп. и доп. – М. 2004г

10. Леонова Н.Н. Нравственно-патриотическое воспитание старших дошкольников. Целевой творческий практико-ориентированный проект. ФГОС ДО. −Волгоград: Учитель, 2015−187 с.
11. Маханева М.Д. Нравственно-патриотическое воспитание детей старшего дошкольного возраста: Пособие для реализации Государственной программы Матова В.Н. «Краеведение в детском саду СПб.: ООО «Издательство «Детство-пресс». 2014.
12. «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2015–2025 годы». - М.: АРКТИ, 2005.
13. Патриотическое воспитание дошкольников средствами краеведо-туристской деятельности: Пособие для реализации государственной программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2001–2005 годы» / Под ред. А.А.Остапца, Г.Н.Абросимовой, М.Е.Трубачевой. - М.: АРКТИ, 2004.
14.Федорова А. Г., Чекмазова Л. В., Леднева Е. М., Какуева А. К. Основные задачи и формы краеведческой работы в ДОУ // Молодой ученый. - 2016. - №28. - С. 953-954. - URL https://moluch.ru/archive/132/36707/
15. Энциклопедия для детей. Том 2. Москва, «Аванта+», 2009г.
16. Яворский В.И. Очерки по истории геологического исследования Кузнецкого бассейна. - Тр. ВСЕГЕИ, нов. серия, т.69, 1962.