

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО НРАВСТВЕННО –
ПАТРИОТИЧЕСКОМУ
ВОСПИТАНИЮ СТАРШИХ
ДОШКОЛЬНИКОВ**



Гармоничное развитие ребенка - основа формирования будущей личности. Оно зависит от успешного решения многих задач, среди которых особое место занимают вопросы нравственного и патриотического воспитания.

Нравственное воспитание подразумевает воспитание дружеских взаимоотношений между детьми, привычку играть, трудиться, заниматься сообща; формирование умений договариваться, помогать друг другу; стремления радовать старших хорошими поступками. Сюда же мы относим воспитание уважительного отношения к окружающим людям; заботливого отношения к малышам, пожилым людям; умения помогать им.

Чувство патриотизма так многогранно по своему содержанию, что не может быть определено несколькими словами. Это и любовь к родным местам, и гордость за свой народ, и ощущение своей неразрывности со всем окружающим. Любовь маленького ребенка- дошкольника к Родине начинается с отношения к самым близким людям - отцу и матери, любви к своему дому, улице, детскому саду, городу.

Дети должны понять, что их город, лес, река, поле - частица Родины. Дошкольникам надо знать, какие заводы есть в родном городе; о лучших людях родного края. Знакомя детей с родным городом нужно обратить внимание на достопримечательности, памятники, музеи; следует подчеркнуть, что и в родном городе можно побывать в музее, увидеть исторические места. Мысль, что родной край интересен всем, кто сюда приезжает, побуждает гордость и уважение.

Важным средством патриотического воспитания является приобщение детей к традициям народа.

С младенчества ребенок слышит родную речь. Песни матери, сказки открывают ему окно в мир, эмоционально окрашивают настоящее, вселяют надежду и веру в добро. Слушая сказку, ребенок начинает любить то, что любит его народ, и ненавидеть то, что ненавидит народ. Сказки, пословицы, поговорки, народные игры формируют начало любви к своему народу, к своей стране.

Игра естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Поэтому в своей работе мы, воспитатели, всегда обращаемся к дидактической игре.

В игре ребенок активно переосмысливает накопленный нравственный опыт, в игре каждому приходится добровольно отказаться от своих желаний, согласовывать свои замыслы, договариваться о совместных действиях, подчиняться правилам игры, сдерживать свои эмоции, преодолевать трудности. Игра учит справедливо оценивать собственные результаты и результаты товарищей.

Пояснительная записка

Обучающие задачи:

- обогащать словарный запас и образный строй речи;
- формировать и расширять представление детей о нравственных категориях: добро-зло, согласие-вражда, трудолюбие-лень и т.п.;
- формировать чувство бережного отношения к родной природе и всему живому.

Развивающие задачи:

- развивать интерес к русским традициям и промыслам;
- развивать навык связной речи детей и навыков речевого общения в деятельности.

Воспитательные задачи:

- воспитывать у ребенка чувства любви и привязанности к родной улице, городу, родной стране;
- воспитывать чувство целостности, сопричастности к живому миру.

Дидактические игры структурированы по следующим направлениям:

- отражающие ценности отечественной культуры, родной страны;
- отражающие культурный облик родного города;
- отражающие семейные ценности;
- отражающие мир природы;
- отражающие жизнь и деятельность известных людей России, в том числе и наших земляков.

Картотека дидактических игр состоит из 5 разделов:

1. Россия – родная страна.
2. Родной город.
3. Природа родного края.
4. Моя семья.
5. Они прославили Россию.

СОДЕРЖАНИЕ:

РАЗДЕЛ I. «РОССИЯ – РОДНАЯ СТРАНА»

- 1. Иностранец**
- 2. Узнай наш флаг (герб)**
- 3. Кто в какой стране живёт**
- 4. Скажи красиво о России**
- 5. Оденем куклу в народный костюм**
- 6. Собери узор**
- 7. сложи картинку**
- 8. Русский народный костюм**
- 9. Подбери головной убор к сарафану**
- 10. Праздники**
- 11. Какие праздники ты знаешь**
- 12. Какой подарок (букет) ты хотел бы подарить маме, бабушке**
- 13. Русские богатыри**
- 14. С кем бились богатыри**
- 15. Служу России**
- 16. Что нужно артиллеристу**
- 17. Кем я буду в армии служить**
- 18. Кто защищает наши границы**
- 19. Отгадай военную профессию**
- 20. Соберём картинку**
- 21. Как прадеды мир отстояли**

РАЗДЕЛ II. «РОДНОЙ ГОРОД»

- 1. Где я живу?**
- 2. Улицы родного города**
- 3. Гости города**
- 4. Собери картинку**
- 5. Наш детский сад**
- 6. Как найти дорожку в детский сад**
- 7. Погуляем по городу**
- 8. Где находится памятник**
- 9. Герб города Острова**
- 10. Узнай герб своего города**
- 11. Ленты дорог**
- 12. Район, в котором мы живём**
- 13. Загадки о городе**
- 14. Особенности жизни в современном городе**
- 15. Ассоциации**
- 16. Найди пару**
- 17. Сложи картинку**
- 18. Путешествие из прошлого в настоящее**

РАЗДЕЛ III: «МОЯ МЕМЬЯ»

- 1. Дом, в котором я живу**
- 2. Мой адрес**
- 3. Помощники в семье**
- 4. Родословное дерево**
- 5. Расскажи о своей семье**
- 6. Моих родителей зовут...**

7. Волшебный цветок («Как я дома помогаю», «Кто я в семье»)
8. Дом добрых дел
9. Кто живёт в квартире
10. Кто прячется за дверью (загадки)
11. Угадай, о ком я говорю
12. Моя семья – самая...

РАЗДЕЛ IV: «ПРИРОДА РОДНОГО КРАЯ»

1. Что за ягодка такая
2. Малая Красная книга
3. Зелёная аптека
4. С какого дерева листок
5. Птицы нашего края
6. Узнай по описанию, кто это
7. У кого какой домик
8. Богатства недр земли
9. Природа и человек
10. Животные нашего края
11. Третий лишний
12. Думаем о родном городе

РАЗДЕЛ V: «Они прославили Россию»

1. Великие соотечественники
2. Назови кто
3. Слава земли Русской

РАЗДЕЛ I. РОССИЯ – РОДНАЯ СТРАНА

«Иностранец»

Цель игры: в игровой форме закрепить знания детей о России, о Москве.

Ход игры

Воспитатель предупреждает детей, что сейчас к ним в гости придет иностранец, который ничего не знает о нашей... (стране, столице).

Дети должны рассказать иностранцу самое главное. В роли иностранца выступает приглашенное лицо, незнакомое детям (например, воспитатель из другой группы с соответствующими атрибутами: фотоаппарат, очки, яркая одежда туриста, дорожная сумка).

«Иностранец» с помощью наводящих вопросов побуждает детей рассказывать:

О России: название нашей страны, столицы, особенности климата, растительного и животного мира, символическое значение цветов флага и герба, знаменитые россияне.

О Москве: что такое столица, как называется столица России, чем она знаменита?

В конце игры «иностранец» благодарит детей за рассказ и дарит сладкий приз.





«Узнай наш флаг (герб)»

Цель игры: закрепить знания детей о государственном флаге (гербе), научить узнавать флаг (герб) России среди флагов (гербов) других стран.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям рассмотреть государственный флаг РФ, назвать, из полотен каких цветов он состоит. Затем на наборное полотно выставляются крупные изображения флагов разных стран (около 10). Воспитатель предлагает детям найти российский флаг.

Затем воспитатель предлагает детям закрыть глаза; в это время меняет расположение флагов РФ. Открыв глаза, дети снова пытаются найти наш флаг среди других. Игра повторяется несколько раз.





«Кто в какой стране живет»

Цель игры: закрепить названия стран, населения этих стран, формировать понимание, что на свете много разных стран.

Ход игры

Воспитатель. Давайте вспомним жителей разных стран.

Воспитатель задает вопрос, дети отвечают. На наборном полотне выставляется картинка с изображением ребенка, который держит в руках соответствующий национальный флаг.

Воспитатель.

Кто живет в Америке? — Американцы.

Кто живет в России? — Россияне.

Кто живет в Японии? — Японцы.

Кто живет в Китае? — Китайцы.

Кто живет в Украине? — Украинцы.

Кто живет в Грузии? — Грузины.

Кто живет в Англии? — Англичане.

Кто живет в Испании? — Испанцы.

Кто живет в Литве? — Литовцы.

Кто живет в Бразилии? — Бразильцы.





«Скажи красиво о России»

Цель: упражнение в умении дополнять предложения;
упражнение в установлении причинно-следственных связей;
составление предложения с использованием двух разных картинок.

Материал: иллюстрации с изображениями различных городов страны, природных пейзажей.

Вариант 1. Игровые действия: дополнить предложения, подобрать слова-определения.

Воспитатель. Ребята, наша страна очень красивая, в ней много озер, рек. Я люблю нашу страну.

А теперь расскажите мне, как вы любите свою страну. Помогут вам в этом предложения, которые нужно дополнить.

Я рад, что живу в России, потому что.

Я люблю свою страну за то, что.
Города страны становятся красивее, потому что.
Мне нравится отдыхать в России, потому что.
Я люблю свой народ за то, что.
Я горжусь тем, что Россия...
Я уверен, что Россия...

Вариант 2. Игровые действия: подобрать две картинки, составить на их основе предложения.
Воспитатель. Я приготовила для вас необычное задание: вам нужно рассказать о нашей стране, опираясь на картинки, иллюстрации.

«Оденем куклу в русский народный костюм»

Цели: Совершенствовать знания о народных костюмах. Развивать у детей связную речь путем сравнения и обобщения.

Игровое задание: Одеть куклу.

Правила игры: В игре могут участвовать от 1 до 5 человек. Играющие выбирают силуэты вырезных кукол, находят понравившийся бумажный костюм, «одевают» куклу, и рассказывают, почему именно этот костюм выбран, описывают части костюма, вышивку, цвет.





«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.



«Сложи картинку»

Цель: Формировать представления о народных головных уборах. Развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление, память.

Игровое задание:

1 вариант:

Составить картинку в точности по образцу.

2 вариант:

Составить картинку в точности по памяти.

Правила игры:

1 вариант:

В игре могут участвовать от 1 до 5 человек. Детям предлагается изображения барышень с кокошниками. Ребенок должен рассмотреть картинку внимательно и по образцу составить полное изображение из частей (по типу «пазл»). Выигрывает тот, кто закончит сбор первым.

2 вариант

В игру могут играть от 1 до 5 человек. Детям предлагается изображения барышень с кокошниками. Ребенок должен рассмотреть картинку внимательно, послеб просмотра изображение изымается, и ребенок самостоятельно, по памяти воспроизводит изображение из частей.

"Русский народный костюм"

Цель игры: приобщать детей к прошлому национальной культуры. Закреплять знания об особенностях русского костюма: головные уборы, элементы одежды. Развивать эстетический вкус, воспитывать чувство гордости за русский народ.

Активизация словаря детей: "кокошник", "кафтан", "лапти", "душегрейка".

Ход игры:

Игра рассчитана на то, что дети знакомы со сказками (А.С.Пушкин).

Предварительная работа проводилась и по ознакомлению с творчеством художников-иллюстраторов (Рачев, Билибин), с картинами художника Васнецова.

Педагог читает отрывок из сказки и предлагает одеть героя в костюм, объяснить выбор костюма, название деталей костюма.

Вариант игры: детям предлагается сравнить костюмы героев русских народных сказок и героев зарубежных сказок.

Русский народный костюм



Северорусский сарафанный комплекс



«Подбери головной убор к сарафану»

Цель: учить различать между собой и называть предметы женских костюмов; воспитывать интерес к русскому народному костюму.

Ход игры.

Детям предлагаются отдельные изображения сарафанов и головных уборов, перемешанные в произвольном порядке. Затем дети подбирают пары и дают названия каждому предмету (сарафан, кокошник и др.)

Таким образом, опыт работы в детском саду по приобщению детей к русской народной культуре является результатом многолетних наблюдений, практических наработок, в основе которых лежит теория развития ребенка как личность, его социализация. Правильно организованное воспитание и процесс усвоения ребенком опыта общественной жизни, сформированное условие для активного познания дошкольником окружающей его социальной действительности имеет решающее значение в становлении основ личности.



«Праздники»

Цель:

- ввести детей в круг основных праздников жизни своего народа;
- развивать логику и мышление.

Ход игры

Карточки лежат на столе у детей. Дети внимательно смотрят и подбирают соответствующие друг другу картинки.

Игровое правило:

Выигрывает тот, кто первым осуществит подбор соответствующих карточек.

Игровое действие:

Подбор нужных карточек.

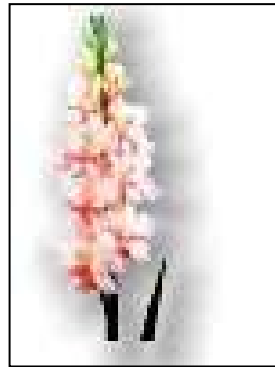
В комплект игры входит 12 карточек: 4 с видом праздников и по 2 карточки - с основными атрибутами к ним. В игре могут участвовать два игрока и более.

«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.



**«Какой подарок (букет) ты хотел бы подарить маме,
бабушке,....»**

Цель: воспитывать внимание, доброжелательность, готовность доставлять близким удовольствие и радость. Закреплять умение общаться в вежливой форме, считаться с интересами других.

Материал: картинки и иллюстрации праздников и праздничных подарков.

Ход игры Воспитатель начинает рассказ о том, что все любят получать подарки, как их следует преподносить и когда..



«Русские богатыри»

Цель: Закрепить представления о некоторых аспектах жизни древних славян на основе былин. Воспитывать интерес к малым фольклорным жанрам, уважение к истории и культуре русского народа.

Ход игры

На карте - портреты богатырей под цифрами. У детей цифры на столах.

Воспитатель:

- Отгадайте, о ком идет речь, и поднимите соответствующую цифру.

Вопросы:

1. О чьей силе говорится в былине: «Борозды кладет, как рвы глубокие, из земли дубы вывертывает, камни – валуны в сторону отбрасывает» (2) (Микула Селянинович)
2. Знаменитый гуслияр из Великого Новгорода. Он играл на гусях, пел голосом таким дивным, что однажды царь морской заслушался его и в гости к себе пригласил. (4) (Садко)
3. Какого богатыря поразил своей силой Микула Селянинович? (5) (Святогор)
4. Юный богатырь, в 15 лет со своей дружиною уничтоживший огромную Салтанову силу в Золотой орде? (1) (Вольга Всеславьевич)
5. Какому богатырю передал Святогор свой меч – кладенец? (3) (Илья Муромец) (6,7)



«С кем бились богатыри»

Цель: Воспитывать интерес к малым фольклорным жанрам, уважение к истории и культуре русского народа.

Ход игры

В игре участвуют 2 команды: у каждой команды карта (вложена в файл А3) и даны маркеры.

За 1 минуту дети должны стрелками соединить богатырей с героями (Змей Горыныч, Соловей разбойник, Тугарин Змей) с которыми они бились.

Получается игра многоразового использования.



«Служу России»

Цель: Учить подбирать воинскую должность к виду войск (например: танк-танкист). Воспитывать любовь и уважение к Российской армии.

Игровое действие: Разложить карточки на столе, изображением вниз. Ребенок (или группа детей) выбирает карточку. Рассказывает, что на ней изображено, и подбирает к изображению военную профессию.



«Что нужно артиллеристу»

Задачи: Закрепить знания детей о военной профессии артиллерист; развивать зрительное внимание; воспитывать гордость за нашу Армию.

Ход игры

Дети выбирают фотографии или картинки с изображением военной техники, атрибутики (танк, военный самолёт, флаг, пистолет, лошадь, фляжка, бинокль, пушка и т.д.). Выбранные картинки должны соответствовать военной профессии артиллерист. Ребёнок аргументирует свой выбор (для чего нужен этот предмет артиллеристу).

«Кем я буду в Армии служить?»

Задачи: Закрепить знания детей о военных профессиях; развивать воображение; воспитывать гордость за нашу Отчизну.

Ход игры

Перед детьми располагают картинки или фотографии с изображением оружия, техники, предметов и атрибутов, используемых военными. По тому выбору, что сделал ребёнок, следует определить военную профессию.

Назвать в каких войсках хочет служить ребёнок, когда вырастет.

«Кто защищает наши границы»

Задачи: Закрепить знания детей о военном воздушном, сухопутном, морском транспорте; развивать познавательную активность; воспитывать патриотов своей страны.

Ход игры:

На карте воспитатель показывает границы нашей страны. Обращает внимание детей на то, что границы проходят не только по суше, но и по воде. Уточняет, что по воздуху пересекать границу тоже нельзя. Дети отвечают на вопросы воспитателя относительно того, на каком виде военного транспорта охраняют границы. Обосновывают свой ответ. Например, если враг нападёт с моря, границу защитят военные корабли, катера. Если угроза на суше, то на страже стоят танки, пушки, военная техника.

«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.

«Соберём картинку»

Задачи: Закрепить знания детей о военном транспорте; развивать мелкую моторику рук; воспитывать гордость за нашу Армию.

Ход игры

Детям предлагаются разрезные картинки танка, военного самолёта, военного вертолёта, военного катера, подводной лодки, военной машины. Предложить собрать из частей целое изображение. Варианты игры: дети собирают из частей целое изображение в паре, составляют целое из частей на время, на скорость.

«Как прадеды мир отстояли»

Задачи: Закрепить понятия: водный, наземный, воздушный военный транспорт; развивать зрительное и слуховое внимание; воспитывать чувство гордости за наших прадедов, которые отстояли мир для нас.

Ход игры

Ребёнок выбирает картинку с изображением военной профессии. В соответствии с выбранной профессией подбирает военный транспорт. Далее в соответствии с выбранным военным транспортом «встаёт» на границе нашей страны. Например, профессия – военный моряк, транспорт – военный катер, граница – морская акватория.

РАЗДЕЛ III. РОДНОЙ ГОРОД

«Где я живу?»

Цель: Учить детей свободно использовать свои знания о родном городе, его своеобразии, достопримечательностях. Формировать желание как можно больше узнать о своей Родине, воспитывать чувство любви к ней и гордости за нее.

Игровое задание: заинтересовать других рассказом о родном городе .

Материал: Художественные открытки или рисунки детей, изображающие город, где живут дети; картинки с изображением достопримечательностей:

1. Спасо – Казанский Симанский женский монастырь
 2. Цепные мосты через реку Великую
 3. Собор Троицы Живоначальной
 4. Церковь Николая Чудотворца
 5. Церковь Жен Мироносиц
 6. Островский краеведческий музей.
 7. Памятник Герою Советского союза партизанке Клавдии Ивановне Назаровой
 8. Воинское кладбище и мемориал Великой отечественной войны.
 9. Памятник Павлику Морозову.
 10. Памятник погибшим в годы Великой Отечественной войны
 11. Обелиск Победы в городском парке
 12. Кирха Святого Иоанна
 13. Усадьба Валугевых – Неклюдовых
 14. Остатки Островской Крепости
 15. Дом Купца Антипова.
 16. Усадьба купца Ф.В.Семендяева
- и др. по выбору воспитателя.

Ход игры

Воспитатель показывает детям картинки с изображением тех товаров, которые производятся местной промышленностью. Просит вспомнить все, что они знают о родном городе (селе). Предлагает им представить себя взрослыми и решить, где бы они хотели работать. Просит рассказать об этом так, чтобы другим тоже захотелось работать там же; проводится конкурс рассказов: побеждает тот, кто интереснее других расскажет о родном городе, придумает больше вариантов. Как быть полезным родному городу.

Игровое правило: Не повторять предыдущий ответ. Рассказывать увлекательно.





«Улицы родного города»

Цель игры: в игровой форме закрепить названия улиц родного города.

Ход игры

Воспитатель задает детям вопросы, за каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

- Что такое улица?
- Назовите части улицы (тротуар, мостовая, перекресток).
- Кто такие пешеходы?
- Как надо переходить улицу?
- На какой улице стоит наш детский сад?
- Какие еще улицы вы знаете?
- Что такое площадь?

В конце игры воспитатель подчитывает фишки, побеждает тот, кто набрал больше.



Улица 25 Октября



Улица 1 Мая



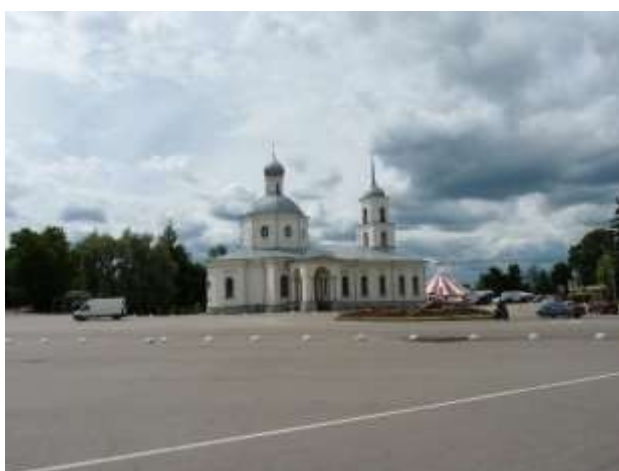
Улица Ленина



Улица Пригородная (автовокзал)



Улица Островских Молодогвардейцев



Центральная площадь города им. К.И. Назаровой

«Гости города»

Цель: рассказать о том месте, которое изображено на открытке.

Материал: Для игры вам понадобятся открытки с видом вашего города пронумерованные, несколько машинок

Ход игры: Воспитатель предлагает считалкой выбрать экскурсовода по городу. Ребёнок — экскурсовод бросает кубик, выпавшее число на кубике ищет на открытке.

«Собери картинку»

Цель: собрать картинку и рассказать, что на ней изображено.

Материал: Вам понадобятся старые ненужные кубики, которые найдутся в любой группе, открытки с видами вашего города (2 экземпляра). Обклеив кубики, вы увидите, какая простая и интересная игра у вас получилась. Для младших детей обязательно надо использовать образец, старшие дошкольники могут справиться самостоятельно.

«Наш детский сад».

Цель: закрепить знаний детей о дет. саде, о работниках дет сада.. Какие обязанности они выполняют. Где находятся группа, столовая, и т.д. .Закрепить умение ориентироваться по плану в пространстве

Материал: фотографии и иллюстрации детского сада, работников дет.сада. Планы дет сада, 1, 2 этажа, группы

Ход игры: По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках детского сада . По плану дети ориентируются в пространстве



«Как найти дорожку в детский сад?»

Цель: Закрепить умение детей ориентироваться по плану местности, уметь объяснять расположение объектов по отношению друг к другу. Закреплять умение определять направление движения. Развивать абстрактное мышление.

Материал: план местности (микрорайона) макет местности микрорайона.

Ход игры: дети ориентируются по плану и на макете.

«Прогулка по городу»

Цель: 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: памятники, городская центральная площадь); 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 – 3-5 чел.

Предварительная работа: целевые прогулки на близлежащие улицы, рассматривание расположенных на них зданий; беседы о том, что можно увидеть, открыв дверь заведения, для чего оно предназначено; рассматривание фотоальбома города; сравнение больших фотографий с маленькими карточками игры; знакомство с игровым полем-схемой ближайших улиц.

Варианты игры:

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.

«Где находится памятник?»

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

Материал: изображения памятников

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



« Герб города Острова»

Цель: способствовать закреплению знания герба своего города, 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 Макеевки, и предлагает детям составить герб одно целое из частей картинки.



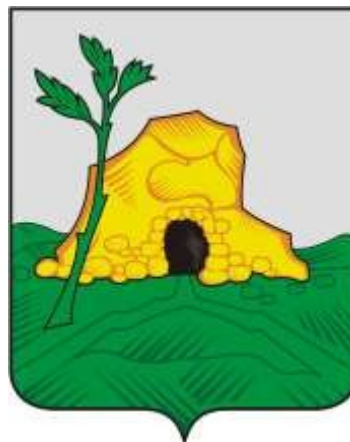
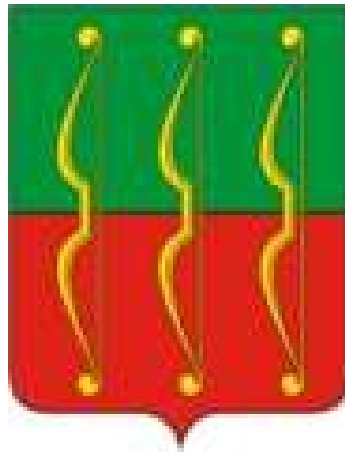
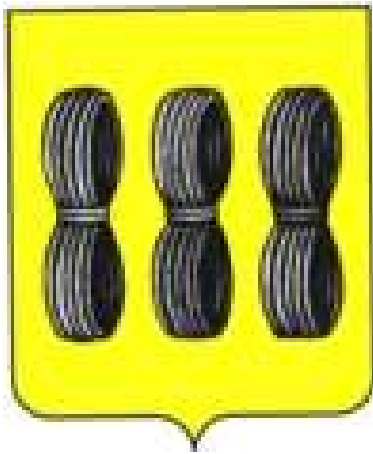
«Узнай герб своего города»

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 Псковской области.

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.



«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 на 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».

«Район, в котором мы живем»

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 изображёнными 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 вперёд. 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.

«Загадки о городе»

Цель: знакомить с родным городом

Воспитатель загадывает детям загадки из жизни родного города.

«Особенности жизни в современном городе»

Цель: познакомить с предметами обихода, их функциями и назначением., воспитывать бережное отношение к предметам созданным человеком.,

Материал : картины и изображения различных предметов созданных людьми

Ход игры: Дети поочередно выбирают картинку и объясняют для чего нужен этот предмет.

«Ассоциации»

Цель игры: развивать умение самостоятельно находить отдельные конструктивные решения на основе анализа сооружений.

Ход игры

Педагог раздает детям одну карточку с изображением храма и несколько карточек – схем. Дети внимательно смотрят и подбирают к карточке, с изображением храма, соответствующую карточку – схему. Затем каждый ребенок объясняет свой выбор, говорит, что обозначает та или иная форма храма.

Игровое правило:

Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор карточек.

Игровое действие:

Поиск нужных карточек – схем.

В комплект игры входят карточки – схемы и карточки с изображением храмов. В игре могут принимать участие 2-4 человека.

«Найди пару»

Цель: закреплять умение устанавливать отношения между объектами и людьми, работающими на этих объектах; 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, показывает ее игрокам и просит внимательно посмотреть на карточки, которые находятся у них. Тот, к кому относится эта карточка, называет, что изображено на ней.

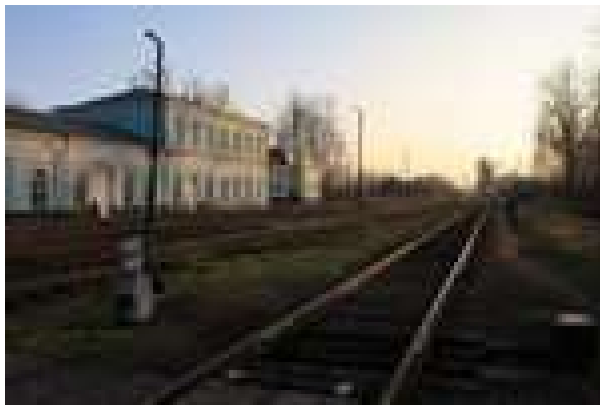
Игровое правило:

Выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор карточек.

Игровое действие:

Поиск нужных карточек.

В комплект игры входит 10 карточек с изображением наиболее значимых учреждений города (музей, школа, церковь, вокзал, художественная школа и т.д.) и 10 карточек с изображением людей разных профессий, работающих в этих учреждениях. В игре могут принимать участие 2-3 человека.





«Сложи картинку»

Цель: закреплять знания детей о внешнем виде зданий города Острова;
учить складывать из частей целое.

Ход игры

1. Ребенок собирает из частей картинку с видом музея (детского сада, виды города, памятники или др. по выбору воспитателя).
2. Участвуют 2-3 ребенка. Используется несколько комплектов разрезных картинок, части картинок перемешиваются. Дети выбирают нужные части картинок.

Игровое правило:

Выигрывает тот, кто соберет картинки первым.

Игровое действие:

Подбор нужных частей картинок.

В комплект игры входят картинки с видом музея, детского сада, дома детского творчества, разрезанные на несколько частей. В игре могут принимать участие 1-3 человека.



«Путешествие из прошлого в настоящее»

Цель: закреплять знания детей об историческом прошлом и настоящем города Острова, о внешнем виде зданий; упражнять детей в умении выделять и называть наибольшее количество отличительных признаков во внешнем виде зданий.

Ход игры

1 вариант:

В игре могут принимать участие от 2 до 6 детей. Дети берут карточки, внимательно рассматривают их, находят сходства и различия зданий в старом и современном виде. По очереди дети рассказывают о назначении здания для жителей города. За правильный ответ ведущий выдает фишку.

2 вариант:

Детям предлагается по представлению внести изменения во внешний вид здания, представить и рассказать, каким оно станет в будущем.

Игровое правило:

Выигрывает тот, кто соберет больше фишек.

В комплект игры входят карточки, на которых изображены здания города Острова в старом и современном виде.



Г. Островъ. Соборъ и торговые ряды.

Ostrow. gouw. Pskow.





Островъ. — Ostrov. No. 7.
Видъ на крѣпость.



РАЗДЕЛ IV: «МОЯ СЕМЬЯ»

«Дом, в котором я живу»

Цель: Формировать у детей конкретное представление о доме, как о жилище, которое спасает от ненастья; а также более общее представление, что дом – это место, где живут близкие люди, которые заботятся друг о друге.

Материал: Стены из картона с проёмами для окон и дверей, рисунок дома.

Ход игры:

Рассмотреть рисунок дома

- Для чего нужна крыша? (Защищает от снега и дождя)
- Для чего нужны стены? окна? (Защищают от снега, холода, дождя)

Предложить составить дом из частей:

- Кто будет жить в твоём доме? Как зовут твою маму(папу, бабушку, дедушку)?
- А у тебя есть брат или сестра? Как их зовут?
- По какому адресу находится твой дом?



« Мой адрес...»

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицы города Острова, номер дома, квартиры, 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. Аналогично проводится игра на умение называть домашний адрес и т. п.



«Помощники в семье»

Цель: Воспитывать у детей уважение к труду взрослых членов семьи, желание помочь, освободить от хлопот. Учить детей строить отношения с другими людьми. Развивать речь детей.

Материалы:
сюжетные картинки с бытовыми сценами.

Ход игры:

Воспитатель: «У каждого из вас есть своя семья. Семья- это взрослые и дети, которые живут вместе, любят друг друга, заботятся друг о друге. Посмотрите на картинку:

-Что делает дедушка. А как помогает малышка?

-Расскажи как ты помогаешь маме(папе, бабушке, бабушке)».



«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:

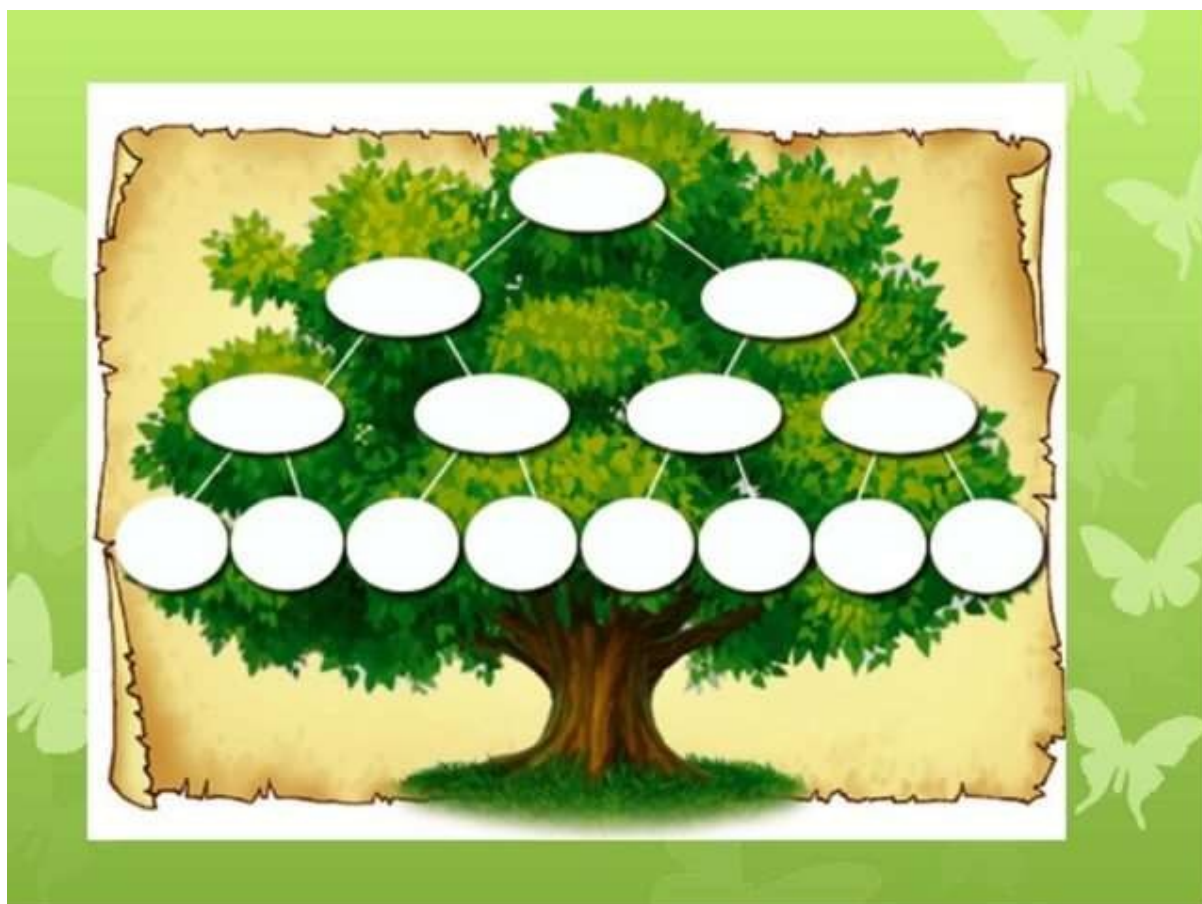
2 мл. гр.

Расспросить, знают ли дети как зовут бабушек и дедушек, маму и папу.

Ср. гр.

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.



«Расскажи о своей семье»

Цель: Сформировать представление о себе как о члене семьи. Показать значение семьи в жизни человека. Формировать желание рассказывать о членах своей семьи, гордиться ими, любить их.

Материал: Фотоальбом, составленный совместно с родителями с семейными фотографиями с генеалогическим древом семьи.

«Моих родителей зовут...»

Цель: Закрепляем знания имени и отчества родителей, дедушек , бабушек...

Материал: семейные фотоальбомы

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



« Волшебный цветок » (со второй младшей группы)

1 вариант « Как я дома помогаю? »

Цель: Формировать представления о домашних обязанностях женщин и мужчин, девочек и мальчиков. Воспитывать желание оказывать помощь людям.

Материал: цветок из разноцветного картона, лепестки съемные, вставляются в серединку

Ход игры: Дети поочередно отрывают лепестки от цветочка, называя обязанности, которые они выполняют в семье (поливают цветы, подметают пол, ухаживают за животными, «воспитывают» младших сестер и братьев, чинят игрушки и др. . Можно разнообразить игру. Пусть дети перечисляют обязанности, которые выполняют в семье их мамы, а потом папы.

2 вариант « Кто я в семье? »

Цель: Формирование представлений о родственных связях. Учим детей правильно употреблять такие слова, как сын, внук, брат, дочь, внучка, сестра (в старшем возрасте – племянник, племянница, двоюродный брат и т.д.)

Материал: цветок из разноцветного картона, лепестки съемные, вставляются в серединку

Ход игры: С помощью наводящих вопросов взрослого, дети должны дать ответ, кем они являются для своей маме (своему папе, своей бабушке)? и т. д.



«Дом добрых дел» (со средней группы)

Цель: Формировать представления о домашних обязанностях женщин и мужчин, девочек и мальчиков. Воспитывать желание оказывать помощь в семье и другим людям.

Материал: конструктор

Ход игры: Дети берут детали конструктора и строят большой дом, проговаривая при этом добрые поступки и дела, которые они совершают, помогая своим родным и близким. В конце рассматривают, какой большой дом мы построили. Сколько добрых дел мы можем сделать!

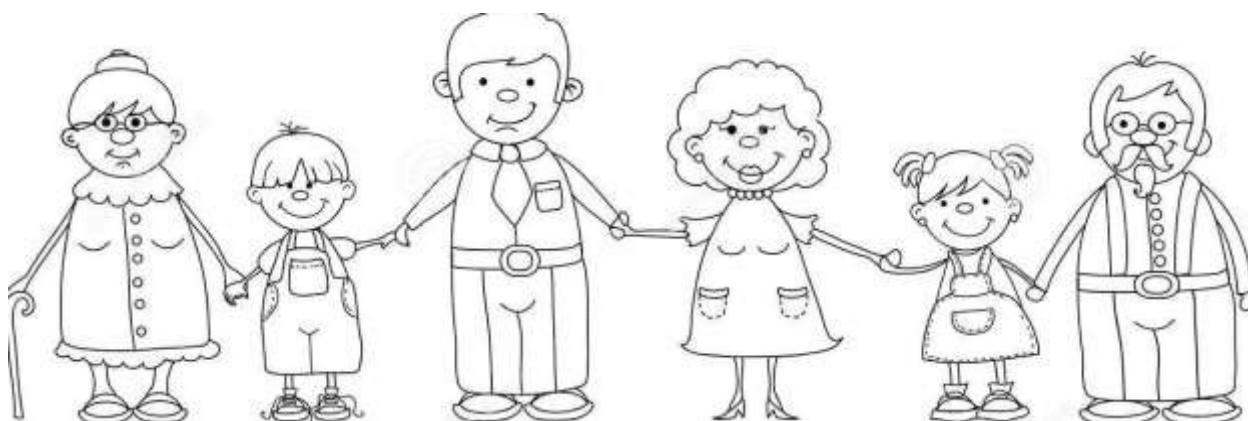


«Кто живет в квартире».

Задачи: активизировать в речи детей слова, обозначающие членов семьи; учить отвечать на вопросы полным предложением.

Ход игры: дети подбирают к контурным изображениям членов семьи цветные изображения, условно обозначающие членов семьи.

Вопрос: - Объясни, почему ты так думаешь?



«Кто прячется за дверью» (загадки)

1. Он трудился не от скуки,
У него в мозолях руки,
А теперь он стар и сед-
Мой родной, любимый ...дед.
2. Кто любить не устает,
пироги для печет,
Вкусные оладушки?
Это наша... бабушка
3. Кто милее всех на свете?
Кого любят очень дети?
На вопрос отвечу прямо:
-всех милее наша... мама
4. Фотография стоит
В золоченной рамочке,
Чей взгляд солнцем согревает?
Взгляд любимой ...мамочки
5. Кто не в шутку, а всерьез
Нас забить научит –гвоздь?
Кто научит смелым быть?
С велика, упав, не ныть?
И коленку, расцарапав,
Не реветь? Конечно...папа
6. Я у мамы не один,
У нее еще есть сын,
Рядом с ним я маловат,
Для меня он старший ...брат

Задачи: совершенствовать умение детей отгадывать загадки; обогащать словарь детей по теме «Семья».

Ход игры №1: педагог загадывает загадку, ребенок называет ответ и, открывая окошки на полотне, ищет соответствующую картинку, отвечая почему выбрал именно ее.

Ход игры №2: ребенок выбирает нужную картинку, объясняя свой выбор и помещает ее в нужное окошко на полотне.

«Угадай, о ком я говорю».

Задачи: активизировать в речи детей слова, обозначающие членов семьи; совершенствовать умения детей подбирать определения, характеризующие членов семьи, отвечая на поставленные вопросы (Какой? Какая?).

Ход игры №1: педагог открывает окошко и предлагает:

1. По цветному изображению угадать и правильно назвать члена семьи (мама, папа, бабушка, дедушка, брат, сестра и т.д.), объяснить по каким признакам догадался.
2. Подобрать определения: какая, какой (заботливая, добрая, трудолюбивая, нежная, ласковая или работающий, сильный, смелый, любимый, заботливый).
3. Рассказать, какую работу выполняет по дому.

Ход игры №2: педагог (другие дети) перечисляет определения, характеризующие членов семьи, а ребенок должен отгадать, кто это и открыть нужное окошко.

- Любимая, заботливая, нежная – мама;
- Добрая, ласковая, милая – бабушка;
- Младший, непоседливый, драчливый – брат;
- Серьезный, сильный, трудолюбивый – папа;
- Весёлая, умная, красивая, старательная – сестра;
- Добрый, серьезный, умный – дедушка.

«Моя семья-самая...»

Задачи: пополнить словарь детей определениями, характеризующие семью; продолжать учить детей проводить аналитико-синтезирующую работу.

Ход игры: дети поочередно на полотне выкладывают картинки, условно обозначающие членов своей семьи и отвечают на вопросы:

-Какая у тебя семья?

-Моя семья самая веселая (дружная, трудолюбивая, читающая, любит путешествовать, спортивная), потому, что...

РАЗДЕЛ III. ПРИРОДА РОДНОГО КРАЯ

«Что за ягода такая»

Цель: познакомить детей с видами ягод и учить называть их; учить узнавать ягоды, которые произрастают в Псковской области; развивать у детей внимание, интерес, бережное отношение к растениям.

Ход игры

1 вариант:

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

2 вариант:

Из общего количества карточек дети выбирают те ягоды, которые произрастают в области.

В комплект игры входят карточки с изображением ягод, произрастающих и не произрастающих в Псковской области.







«Малая Красная книга»

Цель: закреплять знания детей о видах животных, занесенных в Красную книгу Псковской области; воспитывать у детей понимание неповторимости каждого вида животного, необходимости их защищать.

Ход игры

1 вариант:

Из предложенного ряда карточек, дети выбирают тех животных, которые занесены в Красную книгу Псковской области.

2 вариант:

Педагог показывает карточку с тем или иным животным, занесенным в Красную книгу Псковской области, дети называют его.

3 вариант:

Педагог называет название животного, дети из предложенного ряда карточек выбирают нужную.

Игровое правило:

Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

В комплект игры входят карточки с изображением животных, занесенных в Красную книгу Псковской области и ряд карточек, содержащих животных занесенных в Красную книгу и нет.



Рысь



Чёрный аист



Рыжая вечерница



Кроншнеп



Орлан – белохвост



Серебристый карась



Кумжа, ручьёвая форель



Хариус



Жук – олень



Краснобрюхая жерлянка



Лебедь – кликун



Европейская норка



Ёж белогрудый



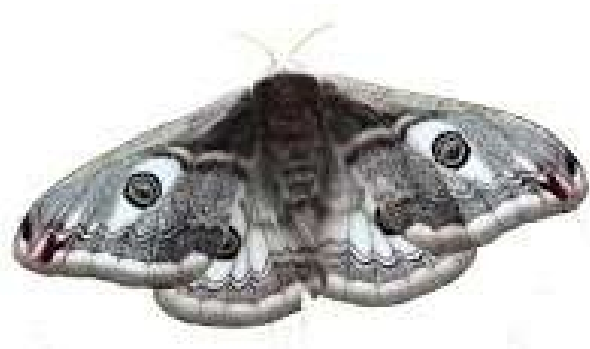
Обыкновенная летяга



Бурозубка крошечная



Малая выпь



Павлиний глаз ночной малый

«Зеленая аптека»

Цель игры: закрепить названия лекарственных растений, их полезные свойства.

Ход игры

Дети делятся на две команды.

У одной команды картинки с изображением лекарственных растений: подорожник, крапива, шалфей, ромашка, липа, одуванчик, мята, лопух, облепиха.

У второй команды картинки: порезанный палец, мальчик с перевязанным горлом, мальчик с градусником под мышкой, кружка с чаем, салат из одуванчиков, щи из крапивы, пузырек с облепиховым маслом.

По команде воспитателя дети из разных команд находят друг друга, соединяют картинки, потом объясняют свой выбор.

- Подорожник прикладывают к ранке.
- Из крапивы варят витаминные щи.
- Отваром шалфея и ромашки полощут горло при ангине.
- Из одуванчика делают полезный салат.
- Из мяты заваривают ароматный спотворный чай.
- Из облепихи делают масло для смазывания ссадин.
- Отвар цветков липы принимают при простуде и т. п.





«С какого дерева листок»

Цель игры: закрепить названия деревьев родного края.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям рассмотреть листья с разных деревьев, это могут быть крупные картинки или гербарий листьев с участка.

- С какого дерева прилетел этот листок?

Дети отвечают: с дуба, с березы, с тополя, с клёна, с осины и т.п.



КЛЕН



БЕРЕЗА



РЯБИНА

ОСИНА

«Птицы нашего края»

Цель игры: формировать обобщённое представление у детей о зимующих и перелётных птицах: повадках, внешнем виде, питании, месте обитания.

Варианты игры:

1. «Найди перелётных и зимующих птиц». Детям предлагается найти перелётных птиц и зимующих на картине.
2. «Отгадай и назови». Педагог загадывает загадку, ребёнок должен отгадать и найти птицу.
3. «Найди по описанию». Педагог даёт описание птицы: внешний вид, особенности образа жизни, некоторые повадки и т. д. Ребёнок отгадывает и находит птицу.
4. «Найди, кого назову». Необходимо найти птицу по названию.
5. «Найди, о ком расскажу». Педагог подбирает заранее произведения художественной литературы: стихи, рассказы, сказки. После прочтения, дети отгадывают и находят птицу.
6. «Опиши, а мы отгадаем». Ребёнок старшей и подготовительной группы может описать птицу или назвать несколько отличительных признаков, не говоря название птицы. Дети отгадывают.

7. «Кого не стало? » Воспитатель предлагает детям посмотреть на птиц, а потом закрыть глаза. В это время педагог закрывает одну птицу. Дети по памяти называют, какой птицы не стало.

8. «Расскажи, чем питается». Педагог называет птицу, ребёнок находит и рассказывает, чем она питается.

ПТИЦЫ

ЗИМУЮЩИЕ И ПЕРЕЛЁТНЫЕ



«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,

«У кого какой домик »

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Пояснить, что животные тоже имеют право на жильё и неприкосновенность жилища

Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища животных .

Ход игры: Медведю – берлога Белке – дупло

«Богатства недр земли».

Цель: расширять представление детей о богатстве недр земли полезными ископаемыми (уголь, минералы, железная руда, драгоценные камни).
Расширять представления детей о внутреннем строении земли

Материал: коллекция камушков, ископаемых земли, картинки и иллюстрации природных ресурсов земли

Ход игры - Воспитатель показывает детям картинку (природное ископаемое) предлагает назвать его.

« Природа и человек»

Цель: закрепить знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа. Формировать навыки бережного отношения к природе

Материал: картинки и иллюстрации по теме.

Ход игры: Воспитатель проводит беседу, и предлагает рассказать что сделано человеком,, а что природой и как человек использует природу для того чтобы людям лучше жилось.

«Животные нашего края».

Цель: Закрепление знаний детей о животных нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: схема описания животных с условными обозначениями, карточки с изображением животных.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. Ребенок выбирает карточку с изображением животного и в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- Как называется животное;
- Как выглядит;
- Какие звуки издает;
- Чем питается;
- Как называется жилище;
- Что делает зимой;
- Как называются детеныши животного.

Варианты карточек:



«Третий лишний»

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

Оборудование: карточки с птицами, животными и растениями, обитающими на территории Псковской области, России 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.

Варианты карточек:



«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.

Оборудование: 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

РАЗДЕЛ IV. ОНИ ПРОСЛАВИЛИ РОССИЮ

«Великие соотечественники»

Цель: Дать краткие сведения о некоторых знаменитых соотечественниках и тех областях, в которых они прославились. Вызвать желание узнать больше о родной стране и соотечественниках.

Ход игры:

Воспитатель предлагает разные варианты игры от простого - к сложному.

1. Показ портрета и краткий рассказ о личности. В конце рассказа подвести детей к выводу о его деятельности с показом и наложением маленькой карточки на большую.
2. Самостоятельное наложение детьми маленькой карточки на большую, с кратким пояснением.
3. Показ маленькой карточки и поиск соответствующего портрета, наложение их друг на друга.
4. Сообщение сведений о предложенных героях без показа, отгадывание детьми большой и маленькой карточки. «О ком говорю? »
5. Заранее неверно наложенные большие и маленькие карточки. Предложить детям найти ошибки и исправить. «Что не так? »

«Назови кто»

Цель: знакомить детей с главными людьми

Материал: портреты известных соотечественников

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

«Слава Земли Русской»

Цель: Закрепить представления детей о великих соотечественниках: художниках, полководцах, композиторах, детских поэтах, святых защитниках земли русской, об их достижениях.

Материал:

Альбом "Слава Земли Русской".

2. Карточки с символами без цветного фона.
3. Кубик с точками на гранях, определяющий очередность.
4. Фишки.

Правила игры:

В игре участвуют от одного до пяти человек.

Ведущий раскладывает на столе 5 карточек без фона размером (7 на 9 см).

Дети по очереди листают книгу, определяя, в соответствии с символами, чем занимался человек, портрет которого находится на странице книги.

Если ответ правильный, фон выбранного сектора и фон, на котором расположен портрет, совпадают. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает ребенок набравший большее количество фишек.