Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад общеразвивающего вида»

***«Город Братск»***

***Дидактические игры***

***Подготовила: Молчанова И.Л.,***

***воспитатель 1 кв. категории***



г. Братск

**1.«Где находится памятник?»**

**Цель.** Учить ориентироваться по карте-схеме города, закреплять знания о памятниках города.

**Материал к игре:** карта-схема города, указка, фотома­териалы видов города.

**2.«Найди отличия»**

**Цель.** Учить сравнивать характерные особенности старого и современного города, развивать мышление и речь, закреплять знания о родном городе; воспитывать интерес к его настоящему и прошлому.

**Материал к игре:** фотографии и иллюстрации, изображающие улицы и людей старого и современного города.

**3.«Знатоки»**

**Цель.** Закрепить знания детей о достопримечательностях города, обогащать словарный запас детей.

**Материал к игре:** фотографии видов города, главных достопримечательностей.

**4.** «Собери из **частей целое»**

**Цель.** Учить из частей составлять целое(из фрагментов - вид города).

**Материал к игре:** разрезные картинки.

5.«Пройдемся **по улицам города»**

**Цель.** Учить ориентироваться по карте схеме города, закрепить знания о названиях улиц города.

**Материал к игре:** фотоматериал, карта города, указка.

6.«Как зовут **тебя, деревце?»**

**Цель.** Учить сравнивать и называть характерные особенности разных видов деревьев, произрастающих в городе. Развивать память, мышление, речевую активность.

**Материал к игре:** пазлы с изображением частей разных видов деревьев, произрастающих в нашем городе, а так же их листьев, плодов и семян.

7.«Городской лабиринт»

**Цель.** Закреплять умение детей ориентироваться в условиях города, находить выход из любой ситуации. Материал к игре: Карта-лабиринт города, фишки, кубик.

1. **«Логическая цепочка** «Мир профессий и организаций»»

**Цель.** Учить детей думать, отгадывать загадки о профессиях, называть характер работы, учебное заведение, в котором учат этой профессии, организацию, в которой эта профессия нужна.

**Материал к игре:** загадки-картинки (например, врач - Медицинская академия, больницы, поликлиники, школы, детские сады).

1. **«Экскурсии по городу»**

**Цель.** Закреплять у детей навыки ориентировки, знания административных и культурных зданий, жилых кварталов.

**Материал к игре:** фотовыставка (ребёнок в игре является гидом).

**10.«Вот моя улица, вот мой дом».**

**Цель.** Учить детей называть улицы ближайшего окружения; знать, в честь кого они названы.

**Материал к игре:** фотографии улиц, карта города.

**11. «Птицы нашего города»**

**Цель.** Закреплять представления детей о птицах нашего города; уметь отличать их по характерным признакам, образу жизни.

**Материал к игре:** фигурки птиц, макет «фрагмент города», или картинки с изображением птиц.

**12**. **«Интервью»**

**Цель.** Учить детей составлять небольшой связный рассказ по теме

«Мой город». Воспитывать уверенность в себе, любовь к родному

городу, желание поделиться своими впечатлениями с другими.

**Материал к игре:** микрофон, бейджик с надписью «Корреспондент

газеты».

13.«Игровое упражнение «Продолжи»»

**Цель.** Формировать умение быстро схватывать смысл услышанного; запоминать, составлять собственное высказывание; закреплять знания о достопримечательностях города.

**14.«Город будущего»**

**Цель.** Учить детей фантазировать, придумывать собственные названия улиц, уметь объяснять, почему именно так названа улица.

**15**. «Так бывает или нет?»

Цель. Учить находить и исправлять ошибки в описании родного города, развивать логическое мышление, воображение.

**Материал к игре:** карточки с составленными неточными рассказами о городе, его достопримечательностях.

**16. «Наградной знак»**

**Игровое задание:** принять участие в создании наградного знака, которым может быть отмечен г. Братск, (район, область, край и т. п.) за заслуги перед Родиной.

**Оборудование и материалы:** белый бумажный силуэт наградного знака в виде ордена размером 50 на 50 см.; плоскостные изображения животного и растительного мира региона, магнитная доска, магниты.

**Описание игры:** на магнитную доску помещается силуэт ордена и изображения представителей местной флоры и фауны, которые символизируют те или иные качества (например, дуб издавна означал мощь и силу). Воспитатель рассказывает детям о различных наградах, орденах, о том, что такими почетными знаками награждаются не только люди, но и города, области. Детям предлагается создать собственный наградной знак, которым мог бы быть отмечен родной край (город, область). Для этого можно использовать изображения деревьев, зверей, живущих в данной местности. Необходимо также договориться о цвете награды и разместить на её лучах символы - пожелания. Предлагаемые участникам цвет и символы рассматриваются в процессе обсуждения с позиции «хорошо - плохо». Укрепляя на лучах ордена изображения растений и животных, дети желают своему краю долголетия (сосна), силы (медведь) и т.д. Можно проявить инициативу и придумать новые условные обозначения (но в этом случае нужно обязательно объяснить их смысл).

**17.«Экспедиция «Чистая река»»**

**Игровое задание:** «пройти» по реке от её истока до устья и выяснить, какие опасности угрожают водоёму, предложить варианты его охраны, познакомиться с достопримечательностями, ландшафтами, расположенными вдоль русла реки.

**Оборудование и материалы:** игровое поле, размером 45 на 45 см. с изображением реки. По руслу реки расположены кружки красного и зелёного цветов.

**Карточки № 1** - с изображением рисунков, Символизирующие те или иные проблемы загрязнения (попадание в воду бензина моторных лодок, удобрений, сбросы загрязненных стоков заводами и др.). **Карточки №2** - с изображением наиболее интересных ландшафтов и памятных исторических мест, расположенных вблизи реки.

Кубик, фишки.

**Описание игры:** в игре принимает участие 4-5 детей, которые отправляются в экспедицию по реке, использую кубик и фишки. Карточки комплектов №1 и №2 лежат на столе, перевернутые изображениями вниз. В начале игры фишки устанавливаются у истока реки.

В процессе игры участники по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку вниз, по течению реки на столько кружков, сколько точек показывает подброшенный кубик. Если фишка одного из игроков попадает на красный кружок, игра приостанавливается. Ведущий открывает карточку комплекта №1. Дети предлагают свои варианты решения проблемы, обозначенной на этой карточке (используется метод «мозгового штурма, когда все участники по очереди выдвигают предложения, которые затем обобщаются ведущим). Игра продолжается после окончательного выбора варианта решения проблемы. При попадании на следующий красный кружок открывается следующая карточка и т.д. Если фишка одного из игроков попадает на зелёный кружок, то открывается карточка комплекта №2. Ребёнок пропускает 1-2 хода (это указано на карточке) для того, чтобы познакомиться с интересным ландшафтом или историческим местом. Финиш игры обозначен в устье реки. Особенность игры состоит в том, что побеждает не тот, кто первым добрался до финиша, а тот. Кто больше увидел и запомнил. Кто выдвинул больше идей по решению природоохранных проблем (в конце игры составляется своеобразный отчет экспедиции, подводящий итог всему путешествию).

**18**.«Бабушкин сундучок»

**Игровое задание:** придумать проект и оформить комнату (домик) куклы Кати.

**Оборудование и материалы**: комната куклы Кати, построенная из детских стульчиков и других подсобных материалов; сундучок с бабушкиными изделиями, старинная утварь местного производства. **Описание игры.** Воспитатель предлагает ребятам стать дизайнером по интерьеру и украсить комнату для куклы Кати так, чтобы она была уютной и красивой. При этом обращает внимание детей на то, что жители области издавна использовали для жилищ кружева, изделия из дерева, бересты. Они знали секреты украшения и бережно передавали их из поколения в поколение. Эти тайны до сих пор живут в бабушкином сундучке. Воспитатель предлагает юным дизайнерам заглянуть в такой сундучок и выбрать предметы, которые могут украсить комнату куклы. Дети предлагают свои варианты оформления помещения, украшают домик вышитыми полотенцами, скатертями, лоскутными яркими покрывалами, домоткаными дорожками, расставляют кухонную утварь и расписную посуду. Подводится итог: комната стала красивой и сделать её такой помогли секреты бабушкиного сундучка. Теперь кукла Катя с удовольствием пригласит к себе гостей (игра продолжается).

Для старших дошкольников - рассказать о вещах, их истории.

19. «Карта моего города»

**1-й вариант игры**

**Игровое задание:** познакомить Гнома (или другого персонажа) со своим районом, городом.

**Оборудование и материалы:** карта микрорайон (города), игровой персонаж, магнитная доска, магниты.

**Описание игры.** Дети узнают о том, что Гном очень хочет попасть в библиотеку, где его ждут ребята, но он не знает, как туда пройти. Дети должны помочь герою найти дорогу с помощью карты. По пути они знакомят Гнома с достопримечательностями города, советуют, где надо остановиться, на что обратить внимание, объясняют происхождение названий улиц.

**2-й вариант игры**

**Игровое задание**: предложить некоторые (доступные для понимания старшими дошкольниками) варианты охраны окружающей среды от объектов, представляющих опасность для здоровья.

**Оборудование и материалы:** карта - схема района (города),

в котором находится детский сад; красные (сигнальные) и зеленые кружки, магнитная доска, магниты (для крепления картосхемы и кружков).

**Описание игры.** Воспитатель (в дальнейшем это делают сами дети) обозначает объекты, представляющие опасность для окружающей среды (автозаправочные станции, автовокзал, котельные, заводы и т.д.) Дети методом «мозгового штурма» решают проблемы защиты окружающей среды. Каждая высказанная идея отображается на картосхеме зеленым кружком, который располагается рядом с красным (сколько идей, столько зеленых кружков). Например, возле красного кружка, обозначающего автовокзал, располагаются зеленые кружки, отражающие идеи уменьшения его отрицательного влияния на окружающую среду. В конце игры проводится обсуждение предложений ребят и их обобщение.

20. **«Город будущего»**

**Игровое задание:** придумать и построить город будущего.

**1-й вариант игры**

**Оборудование и материалы:** доска или лист ватмана для записей.

**Описание игры.** Воспитатель предлагает детям помечтать, каким будет город через сто, двести или даже тысячу лет. Дети предлагают свои идеи: город должен стать безопасным, уютным, красивым. Педагог пишет на доске или бумаге какое-нибудь слово, размещая его вертикально (как в кроссворде).

Участники игры должны подобрать к каждой букве этого слова определения, каким город не должен быть в следующем веке. Придуманные слова располагаются по горизонтали (опять, как в кроссворде).

Возьмём для примера название города:

Б - больным

Р - разрушенным

А - антисанитарным

Т - тёмным (тревожным)

С - скучным

К – т.д.

Затем к придуманным словам подбираются антонимы, и дети описывают город таким, каким он, по их мнению, должен стать. По завершению обсуждения создаётся объёмный макет (коллективный рисунок, аппликация) города будущего.

**2-й вариант игры**

На секторах колец расположены карточки и условные обозначения. На первом даны варианты улиц, на втором - варианты домов, на

третьем - варианты озеленения, на четвертом изображении различные виды транспорта, на пятом - различные места отдыха, на шестом - люди. Кроме того, для создания макета города понадобятся различные материалы: ленты, веревки, куски ДВП, картон, на подставках, изображения деревьев, домов, транспорта, фигурки людей и т.д.

**Описание игры.** Воспитатель предлагает ребятам представить, как преобразится город через сто, двести лет. Если бы мы попали в будущее, то наверное, не сразу бы узнали свой любимый город. Попробуем его описать с помощью колец Луллия. Дети вращают кольца, после остановки, которых рассматривают получившиеся сочетания секторов разных колец. Опираясь на находящиеся, на одной линии изображения транспорта, людей и т.п., они составляют рассказ о городе будущего. Все варианты рассматриваются с позиции «Хорошо-плохо». Неприемлемые варианты с общего согласия исключаются, оставшиеся же становятся основой проекта города будущего. Затем проект «воплощается в жизнь». Из подручных материалов дети строят на ковре макеты. В городе вырастают деревья, появляются дома, транспорт (все в соответствии с принятым проектом). Улицы получают названия. Со временем, дети, по желанию, изменяют макет, добавляя новые объекты.

21. **«Мой город»**

**Игровая задача:** определить исторические памятники природы и место их расположения, дать описание.

**Оборудование и материалы:** картосхема города 60 на 80см., на которой квадратами 5 на 5 см. отмечено расположении наиболее интересных памятных мест, карточки такого же размера с изображением памятников и других достопримечательностей города. Содержание карточек может быть разным в зависимости от варианта игры.

**1-й вариант** - изображение и название достопримечательностей.

**2-й вариант** - описание памятных мест.

**3-й вариант** - цифры, указывающие местоположение памятника на картосхеме.

**Описание игры.** В игре могут принимать участие 4 -5 детей. На столе раскладывается картосхема города. Дети получают карточки с изображением памятных мест. Воспитатель предлагает отправиться на экскурсию по городу и перемешивает карточки с описаниями, положив их «рубашками» вверх. Игра может постепенно усложняться.

**1-й вариант**

Ведущий достаёт карточки, называя памятник и цифру, обозначающее его местонахождение на карте. Ребёнок, у которого есть карточка с изображением названной достопримечательности, закрывает ею соответствующее место на картосхеме.

**2-й вариант**

Ведущий достаёт карточки с описанием, читает текст, не называя памятник и цифру, которой обозначено его расположение. Дети должны догадаться, о чем именно говорит ведущий, назвать памятник или историческое место, найти его на карте и выложить нужную карточку.

**3-й вариант**

Ведущий достаёт карточки с цифрами. Ребёнок, у которого есть карточка с изображением соответствующего цифре памятника, произносит нужное название и рассказывает о нём. Игра заканчивается, когда все отмеченные на картосхеме места будут закрыты.

22. **«Строители крепости»**

**Предварительная работа**: рассматривание репродукций картин А.М. Васнецова «Освоение Москвы», «Московский кремль при Иване Калите», иллюстрации и литографии с изображением крепости; беседы об истории основания г. Братска, о строительстве сторожевых башен Братского острога.

**Оборудование и материалы:** круглые и квадратные сторожевые башни, фрагменты крепостной стены,

постройки из бумаги или картона высотой 10-15 см.,

модели памятника или подобного материала), фигурки деревьев и рек. Можно добавить схему крепостных сооружений.

**Описание игры.** Воспитатель предлагает детям стать строителями старинного Братска и соорудить крепость, которая служила защитой от набегов бурят. Вместе с детьми выяснить, из чего строились крепости, башни. Воспитатель объясняет принцип построения таких сооружений. Затем дети создают модель крепости, башни и др. Они могут разделиться на группы (строители крепости, подворья, башен и т.д.). На дальнейших этапах игры её участники могут создавать свои проекты крепости.

23. **«Как улицу зовут?»**

(подготовительная группа)

**Дидактическая задача.** Закрепить названия улиц родного города, упражнять в разгадывании ребусов, в чтении.

**Материал:** двенадцать карточек, на которых зашифрованы названия улиц (название каждой улицы состоит из восьми букв) и 96 карточек с буквами.

**Описание игры.** Играть лучше всего за столом. Участвовать могут 12, 6 или 4 игрока в зависимости от того, сколько карточек берет каждый.

Карточки с зашифрованными названиями лежат лицевой стороной вниз. Игроки выбирают одну, две или три карточки (детям можно посоветовать сколько карточек брать, учитывая их подготовленность к чтению). Все карточки с буквами лежат в центре тоже лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут букву. Если она есть в названии улицы, ставят её на нужное место в слове и берут следующую букву; если нет - ход передают другому. Выигрывает тот, кто первым соберет название улицы (или улиц).

**24. «Что? Где? Когда?»**

**Цель.** Закреплять представления детей о городе, знать исторические особенности его развития, уметь правильно, согласно возрасту формулировать ответ.

**Материал:** иллюстрации, открытки с изображением старого и нового города.

**25. «Я – фотограф»**

**Цель.** Развивать у детей творческое воображение, стремление «увидеть» и «показать» всем собственный город.

**26. «Загадки о Братске»**

**Цель.** Формировать речевые навыки, закреплять знания о своём городе.

**Материал к игре:** загадки о достопримечательностях.