**Игры и игровые ситуации, направленные на формирование эстетического образа Санкт – Петербурга у старших дошкольников.**

 **«Разрезные картинки»**

Цель: развитие зрительной памяти, внимание мелкой моторики, закрепление названий достопримечательностей города.

Игровой материал: открытка с изображением достопримечательности города, разрезанный вариант той же открытки.

Ход игры: каждый играющий собирает из разрезанных частей изображение, ориентируясь на целую открытку, отвечает ведущему, как называется эта достопримечательность, кто скульптор (архитектор)? Где находится?

**«Узнай и назови»**

Цель: закрепить названия основных достопримечательностей города, умение их узнавать на иллюстрациях.

Игровой материал: иллюстрации с изображением основных достопримечательностей нашего города.

**«Узнай по описанию»**

Цель: учить узнавать памятники, здания, достопримечательности города по словесному описанию.

Игровой материал: карточки с изображениями тех мест города, о которых будет идти речь:

Ход игры: ведущий читает текст к карточке. Кто догадается, что изображено на картинке и даст правильный ответ, получает соответствующую картинку. Победителем становится тот, кто наберет большее число карточек.

Тексты к карточкам.

- На берегу Невы стоит памятник всаднику на коне. Он словно взлетел на каменную глыбу и простёр руки вдаль. На памятнике надпись «Петру I Екатерина II». Назовите его.

- Главная площадь нашего города. Здесь всегда многолюдно, особенно в праздники. Прекрасный дворец, величественное здание с аркой, старинный сад окружает её со всех сторон. В праздники здесь проходят парады и народные гуляния. Назовите её.

- Крепость занимает весь остров. Построена по приказу царя Петра I. Со стен крепости смотрят пушки, охраняя Петербург. Затем крепость стала тюрьмой. Сейчас здесь музей. Назовите эту крепость. И др.

**«Узнай по силуэту»**

Цель: Учить узнавать и называть основные достопримечательности по силуэтам.

Игровой материал: контурные изображения архитектурных памятников города, чистые листы бумаги, карандаши, мелки, фломастеры.

Ход игры: Образцов-силуэтов должно быть больше, чем участников игры, чтобы обеспечить детям выбор.

Дети выбирают понравившиеся им силуэты, обводят их на листе бумаги, заштриховывают. Выигрывает тот, кто, использует большее количество изображений и сможет их узнать, назвать, скопировать и раскрасить.

Усложнение:

- дети должны придумать словесные «краски» к силуэту, отвечая на вопрос «какой он?»

- играющие могут дорисовать силуэт, вводя это изображение в какой- либо сюжет.

**«Узнай по части»**

Цель: Учить узнавать и называть основные достопримечательности нашего города по фрагментам.

Игровой материал: иллюстрации с видами Петербурга, 6 карточек с номерами от 1 до 6.

Ход игры: Ведущий закрывает лист карточками с цифрами. Играют дети парами: один называет номер карточки, другой снимает её. Игрок по фрагменту старается узнать и назвать всё изображение. Если информации недостаточно, он открывает последовательно вторую, третью и другие карточки. Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

При игре целой группой: ведущий открывает карточки, все дети называют варианты ответов. Выигрывает правильно угадавший.

**Мозаика «День рождение города»**

Цель: закрепить знания о дне рождение города, развитие внимания, зрительной памяти, мелкой моторики.

Игровой материал: у каждого играющего наборы цифр и букв, соответствующих дате Дня рождения нашего города; карточки с датой Дня рождения нашего города.

Ход игры: дети по готовой надписи выкладывают из цифр и букв дату. Дня рождения нашего города.

Усложнение - выкладывают по памяти. Называют хором или индивидуально День рождения нашего города.

 **«Какой-какая?»**

Цель: упражнять детей в нахождении и произнесении прилагательных, соответствующих определенному памятному месту нашего города.

Игровой материал: карточки с изображением достопримечательностей нашего города.

Ход игры: игроки получают по одной картинке, рассказывают о достопримечательности, подбирая как можно больше красивых слов, или:

Получают одну картинку от ведущего, передают её из рук в руки и называют определение к ней. Кто придумает последнее определение – тот и выигрывает.

Вариант: определение находят без опоры на иллюстрацию, по слову. Ведущий называет «Нева», игроки отвечают, -широкая, полноводная и т. д.

**«Найти решетку»**

Цель: Учить узнавать решетки садов.

Игровой материал: Названия садов и изображения решеток (у каждого играющего).

Ход игры: Детям предлагается соотнести название сада с изображенными решетками и разложить попарно (название и изображение).