**«Санкт-Петербург для малышей»**

Проект ориентирован на детей 3-7 лет.

Цель проекта: Дать первоначальные представления об инфраструктуре города, о социально важных и значимых городских объектах. Познакомить детей с разными видами зданий, их назначением.  Знакомить с правилами дорожного движения, используя понятия – пешеход, тротуар, проезжая часть, светофор, пешеходный переход. Дать представления о дорожных знаках, их названии, назначении.

Формировать начальные знания о Санкт-Петербурге, его истории, гербе и основных достопримечательностях. Развивать бережное отношение к родным местам. Воспитывать любовь к родному городу.       Игры в проекте направлены на развитие у детей различных умений и навыков: ориентирования в пространстве, арифметического счёта, логического и ассоциативного мышления, комбинирования, поиска самостоятельных решений. Это даёт ребёнку возможность наиболее полно проявить себя в познании, творчестве, в самых разных видах детской деятельности.

В этих играх город рассматривается как источник и среда развития ребёнка.

**«Знакомство с достопримечательностями Санкт-Петербурга: Петропавловская крепость»**

2, 5  Листы – Собери картинку

Собрать пазлы с видами С.-Петербурга.

Усложнение: Пазлы собирать при закрытой шторке. Только после того, как будет собрано  изображение – шторку открыть.

3 Лист – Название острова

а).Выбрать животное, которое дало название одному из островов С.-Петербурга.

б). В пустые клетки вписать недостающие буквы.

в).Прочитать двустишие. **«Санкт-Петербург для малышей»**

Проект ориентирован на детей 3-7 лет.

Цель проекта: Дать первоначальные представления об инфраструктуре города, о социально важных и значимых городских объектах. Познакомить детей с разными видами зданий, их назначением.  Знакомить с правилами дорожного движения, используя понятия – пешеход, тротуар, проезжая часть, светофор, пешеходный переход. Дать представления о дорожных знаках, их названии, назначении.

Формировать начальные знания о Санкт-Петербурге, его истории, гербе и основных достопримечательностях. Развивать бережное отношение к родным местам. Воспитывать любовь к родному городу.       Игры в проекте направлены на развитие у детей различных умений и навыков: ориентирования в пространстве, арифметического счёта, логического и ассоциативного мышления, комбинирования, поиска самостоятельных решений. Это даёт ребёнку возможность наиболее полно проявить себя в познании, творчестве, в самых разных видах детской деятельности.

В этих играх город рассматривается как источник и среда развития ребёнка.

**Часть 3. «Знакомство с достопримечательностями Санкт-Петербурга: Петропавловская крепость»**

2, 5  Листы – Собери картинку

Собрать пазлы с видами С.-Петербурга.

Усложнение: Пазлы собирать при закрытой шторке. Только после того, как будет собрано  изображение – шторку открыть.

3 Лист – Название острова

а).Выбрать животное, которое дало название одному из островов С.-Петербурга.

б). В пустые клетки вписать недостающие буквы.

в).Прочитать двустишие.

4 Лист – Узнай изображение

Игровое поле разделено на зоны, закрытые пузырьками (шторками).Лопать пузырьки (открывать секции шторок) по одному в любом порядке. Дети по фрагменту стараются узнать и назвать всё изображение. Если информации недостаточно, ребёнок лопает (открывает) второй, третий пузырь и так далее.

Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

6 Лист– Пройди лабиринт

Проходя лабиринт использовать маркер.

7 Лист – Четвёртый лишний

Найди лишнее название острова.

Объясни, почему?

8 Лист – Собери панораму Петропавловской крепости

Расставить объекты ансамбля по цифрам.

4 Лист – Узнай изображение

Игровое поле разделено на зоны, закрытые пузырьками (шторками).Лопать пузырьки (открывать секции шторок) по одному в любом порядке. Дети по фрагменту стараются узнать и назвать всё изображение. Если информации недостаточно, ребёнок лопает (открывает) второй, третий пузырь и так далее.

Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

6 Лист– Пройди лабиринт

Проходя лабиринт использовать маркер.

7 Лист – Четвёртый лишний

Найди лишнее название острова.

Объясни, почему?

8 Лист – Собери панораму Петропавловской крепости

Расставить объекты ансамбля по цифрам.