Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида №38 «Колокольчик» г. Светлоград Петровского городского округа Ставропольского края

Картотека игр по патриотическому воспитанию для детей старшего дошкольного возраста

Подготовила:
воспитатель МБДОУ
ДС №38 «Колокольчик»
Печеневская И.А.

Светлоград
2018

ВОЛШЕБНЫЕ ЛЕНТЫ ДОРОГ
(учебно-развивающая игра)

Цель: закрепить представление детей об улицах родного города;

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».

ГЕРБ 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 нашей страны.

1. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона-образца собирают из мозаики герб города.

Дети собирают герб без помощи шаблона-образца, опираясь на память.

Детям предлагается собрать герб города из отдельных деталей при помощи шаблонов-накладок.

Детям предлагаются гербы других городов для подобной же игровой задачи.

РАЙОН, В КОТОРОМ МЫ ЖИВЁМ
(настольная игра)

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.

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 обьекта и временным отрезком.

Если ребенок ошибается, то даётся «справка ведущего», которым может быть как воспитатель, так и ребёнок.

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 Планетария - фотография здания планетария.

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).

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДУ

Цель: знакомить с родным городом

Материал: альбом фотографий родного города

Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

ЗАГАДКИ О ГОРОДЕ

Цель: знакомить с родным городом

Воспитатель загадывает детям загадки из жизни родного города.

СЛОЖИ ГЕРБ ИЗ ФРАГМЕНТОВ

Цель: способствовать закреплению знаний о гербе города

Материал: Изображение герба города, состоящее из 4-8 фрагментов.

Воспитатель перемешивает фрагменты, дети собирают из них картинку.

ГОРОДА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

Цель: способствовать закреплению знаний о городах области

Материал: карта Ставропольского края 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.

ФЛАГ РОССИИ

Цель: способствовать закреплению знания флага своей страны

Материал: полосы красного, синего и белого цвета

Воспитатель показывает детям флаг России, убирает и предлагает выложить разноцветные полоски в том порядке, в котором они находятся на флаге России.

ГДЕ НАХОДИТСЯ ПАМЯТНИК?

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

Материал: изображения памятников

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

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Цель: знакомить детей со знаменитыми людьми родного города

Материал: портреты известных соотечественников

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

ПРОДОЛЖИ ПОСЛОВИЦУ.

Цель: знакомить с устным народным творчеством

Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

ЛОТО «НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ»

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

В игре могут участвовать от 1 до 5 человек.

Разложить на столе или полу карты.

Разрезные карточки перемешать и выложить лицевой стороной вниз в центре.

Каждый участник игры берет по одной карточке и стопки и определяет, на какую большую карту ее положить.

Побеждает тот, чья карта (или карты) будет заполнена первой.

ПТИЦЫ НАШЕГО ГОРОДА

Цель: знакомить детей с птицами родного города

Материал: карточки с изображениями птиц

Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет.

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.

Дети рисуют простой узор по образу.

ОДЕНЬ КУКЛУ

Цель: знакомить с национальной одеждой, прививать интерес к национальной культуре

Дети одевают куклу в национальную одежду.

СОРТИРУЙ УЗОРЫ

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

Материал: картинки народных промыслов

Дети сортируют картинки по принадлежности к тому или иному народному промыслу.

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.

«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.

«НАЙДИ ФЛАГ»

Цель: закрепить представления детей о государственном флаге; развивать внимание, память; воспитывать чувство патриотизма.

Ведущий на столе раскладывает открытки с изображением флагов разных стран (около десяти) и даёт детям задание найти Российский флаг. Затем воспитатель предлагает детям закрыть глаза и в это время меняет картинки местами.

«В НАШЕМ ГОРОДЕ ГОСТИ»

Цель:в игровой форме закрепить знания о родном городе; развивать речь, память;

воспитывать любовь к родному городу.

Ход игры: Воспитатель предупреждает детей, что сейчас к нам приедут иногородние гости, которые ничего не знают о нашем городе. Дети должны дать небольшие описательные рассказы о родном городе. «Гость» с помощью наводящих вопросов побуждает детей рассказать о особенностях климата, о растительном и животном мире, символическом значении герба, называет имя главы города.

«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: аэропорт, памятники, цирк); 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.

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.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОЕДЕМ В КРАЙ РОДНОЙ»

Задачи: уточнить представления воспитанников о растительном и животном мире родного края; расширять представления о своеобразии животного и растительного мира в зависимости от природной зоны; развивать связную монологическую речь дошкольников; упражнять в классификации объектов природы; закреплять представления о символике Ставрополя, о крупных городах России; воспитывать любовь к родному краю.

Материал: изображения двух паровозов: один – с гербом Ставрополя, второй – с эмблемой южных стран; изображения шести вагонов; 3 комплекта картинок: животные (10 шт.), ягоды (6 шт.), деревья (6 шт.) России; 3 комплекта картинок: животные (10 шт.), фрукты (6 шт.), деревья (5 шт.) южных стран; карта России.

Игровые действия:

1. Отбирать и ставить в карман вагона только те карточки, которые соответствуют выполнению задания.

2. Рассказывать об особенностях среды обитания животных, о месте произрастания деревьев, фруктов, ягод.

3. Аргументировано доказывать, почему объект не может ехать в Россию или на юг (связать с особенностями внешнего вида, питания животного, условиями произрастания фруктов и т.д.).

Игровые правила:

Предварительный сговор двух играющих: какой вариант игры выбрать, кто куда повезет объекты. Думать, не мешать друг другу, в случае необходимости – помогать.

Варианты игры:

1 вариант – «Кто куда».

Перед ребенком на столе лежат 2 паровоза с вагонами, картинки с изображением одного вида объектов (животные или деревья, ягоды, фрукты). Задание: отобрать объекты по природным зонам и в зависимости от этого посадить их либо в состав с гербом Ставрополя, либо – с эмблемой южных стран.

2 вариант – «Классификатор».

Предложить детям все картинки сразу, паровоз с тремя вагонами.

Задание: в соответствии с символикой паровоза (вспомнить, рассказать, что она означает) в первый вагон посадить животных; во второй – ягоды или фрукты, в третий – деревья, т.е. классифицировать объекты.

3 вариант – «Исправь ошибки».

Воспитатель заранее расставляет картинки в карманы вагонов, намеренно допуская ошибки.

Задание: исправить ошибки, аргументировано объясняя свой ответ (например: почему бегемот не может жить в России. Связать с особенностями внешнего вида, образа жизни, питания).

4 вариант – «Необыкновенное путешествие».

Участвуют все картинки с животными и карта России. Все животные едут из Ставрополя на север (юг, запад, восток) страны. Проследить по карте, какие крупные города встречаются по пути

Задание: высадить животного в том городе, в названии которого первый звук совпадает с первым звуком в названии животного.