

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Детский сад №22 «Сказка»

*Картотека игр по краеведению ХМАО-Югра
для детей 5-7 лет*

Подготовила: воспитатель: Бабаева С.Т.

Картотека игр по краеведению ХМАО-Югра

Общеизвестно, что наиболее эффективно решать задачи развития детей дошкольного возраста в контексте специфических дошкольных видов деятельности, преимущественно в игровой форме. Игры направлены не только на развитие представлений о родном городе и крае, но и на развитие речевой активности детей, расширении словарного запаса. При использовании представленных игр следует придерживаться определенных принципов:

1. Опирается на уже имеющиеся у детей знания.
2. Следить за тем, чтобы дидактическая задача была доступна детям.
3. Поддерживать интерес и разнообразие игрового действия.
4. Постепенно усложнять задачу и игровые действия.
5. Конкретно и четко объяснять правила игры.

Здесь представлены игры, разработанные мною, а также модифицированные игры других авторов. Игры будут интересны педагогам дошкольных учреждений, родителям детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Название игры	Цель	Ход игры
«Замочная скважина»	Формировать представления о памятниках в нашем городе; развивать память, внимание, пространственное мышление; воспитывать интерес к родному городу.	Комплектность: фотографии с видами достопримечательностей города, лист с замочной скважиной. Ход игры: Ведущий перекрывает фотографию листом с замочной скважиной. Рассмотреть ребенок картинку может через отверстие, постепенно передвигая лист с замочной скважиной. Ребенку предлагают рассказать об увиденном месте в городе.
«Достопримечательности города».	Закрепить знания детей об архитектуре города	Комплектность: фотографии исторических мест и зданий города и других городов. Ход игры 1 вариант: Детям предлагается рассмотреть и выбрать иллюстрации с достопримечательностями своего города. 2 вариант: Ребенок выбирает иллюстрацию с достопримечательностью города и, не показывая ее другим игрокам, начинает описывать ее. По описанию игроки должны отгадать примечательное место города.
«Собери картинку».	Развивать логическое мышление детей; умения собирать целое из частей; закреплять знания детей о достопримечательностях города	Комплектность: разрезные картинки с видами города.
«Прогулка по городу».	Закреплять знания детей об улицах ближайших к детскому саду и расположенных на них зданий,	Комплектность: Игровое поле – зеленого цвета, на котором серым цветом обозначены схемы автомобильных дорог со

	правила безопасного поведения на улице. Развивать связную монологическую речь. Воспитывать любовь и уважение к родному городу.	светофорами и зеленой зоной, размещены фотографии городских заведений и учреждений ближайших к детскому саду постоянные объекты. Остальные фотографии зданий крепятся; фигурка человечка - 1 шт.; В игре может участвовать как один ребенок, так и подгруппа детей - 4 чел. 1 вариант – «Найди улицу». Ребенку предлагается поставить фигурку человечка к тому зданию, которое назовет воспитатель. (Все здания находятся на игровом поле). 2 вариант – «На улицах города». Воспитатель раздает играющим детям фотографии, дети отгадывают, о каком заведении идет речь. Ребенок, у которого находится фото здания, помещает его на игровое поле. Добиваться использования в речи пространственных терминов. Вначале можно загадывать наиболее знакомые, ближайшие к детскому саду объекты. 3 вариант – «Что перепутано?» Воспитатель намеренно неправильно расставляет фотографии зданий на игровом поле. Детям предлагается исправить ошибки, комментируя свои действия
«Путешествие из прошлого в настоящее».	Закреплять знания детей об историческом прошлом и настоящем города Лесосибирска, о внешнем виде зданий; упражнять детей в умении выделять и называть наибольшее количество отличительных признаков во внешнем виде зданий.	Комплектность игры: карточки, на которых изображены здания города в старом и современном виде. Ход игры: В игре могут принимать участие от 2 до 6 детей. Дети внимательно рассматривают 2 фотографии, на которых изображено одно и то же место. По очереди рассказывают о сходствах и различиях зданий в старом и современном виде. За правильный ответ ведущий выдает фишку. Игровое правило: Выигрывает тот, кто соберет больше фишек.
«Четвертый лишний».	Закреплять представления о природе родного края, развивать логическое мышление.	Комплектность: дом, карточки с птицами, животными и растениями, обитающими на территории Красноярского края. Карточки с птицами, животными и растениями России и других стран. Ход игры: ведущий вставляет в окна дома карточки с изображениями животных, птиц или растений. Дети находят и исключают тех, которые не живут (не растут) в нашем крае, объясняют почему. Эта игра постоянно пополняется по мере накопления материала.

«Доска почета».	Закреплять представления о достопримечательностях города, развивать связную речь.	Комплектность: изображения достопримечательностей города, знакомых детям, изображение «пьедестала почета» - лесенки из трех ступеней. Ход игры: Из набора иллюстраций достопримечательностей ребенку предлагается выбрать три, которые ему больше всего нравятся, разместить их на «пьедестале почета», рассказать о данной достопримечательности и объяснить, почему они привлекли его внимание.
«Путешествие по городу».	Закреплять знания детей о родном городе, названиях улиц, достопримечательностях города.	Передвигаться по игровому полю с помощью фишки, каждый раз отсчитывать столько кружков, сколько их будет указано на кубике, учитывая, что красный круг означает - пропусти ход, зелёный — двигайся назад, синий — вперед. Победителем будет тот, кто не ошибётся, правильно отсчитает фишки и первым доберётся до указанного места.
«Подбери словечко».	Развивать мышление, обогащать словарь определениями, расширять знания о родном крае.	Подобрать слова – определения к словосочетаниям и словам (улица Победы, река Енисей, тайга, болото, тигр). Или прослушав набор слов, угадать, о чем идет речь.
«Как зовут тебя деревце».	Сравнивать и называть характерные особенности разных видов деревьев, растущих в городе. Развивать память, речевую активность.	Комплектность: разрезные картинки разных деревьев, листьев, плодов, семян.
«Город будущего».	Развивать умения детей фантазировать, придумывать собственные названия улиц, уметь объяснять, почему именно так названа улица. Воспитывать внимательное отношение к родному городу, чувство гордости за него.	Предложить детям представить город Лесосибирск через 100 лет. Составляют рассказ о городе в будущем. Все варианты рассматриваются с позиции «хорошо - плохо».
«Одень куклу».	Прививать интерес к национальной культуре через знакомство с национальной одеждой.	Комплектность: бумажные куклы с наборами национальной одежды. Ход игры: дети одевают куклу в национальную одежду.
«Я – экскурсовод».	Способствовать умению детей находить и называть памятные места города, рассказывать о них	Дошкольники представляют себя в роли экскурсоводов по родному городу, знакомят гостей города с его достопримечательностями и памятными местами.
«Интервью».	Развивать умения у детей составлять связной рассказ по теме: «Мой город». Воспитывать любовь к родному городу, желание поделиться своими впечатлениями с другими.	Комплектность: микрофон. Ход игры: дети выступают в качестве корреспондентов или респондентов, рассказывающих о родном городе

«Жилое – Нежилое».	Закреплять знания детей о зданиях жилых и нежилых.	В жилых - проживают люди; в нежилых - расположены организации, подсобные помещения и т.п.
«Заколдованный город».	Закреплять представления детей об архитектуре современных зданий и других сооружений современного города;	Комплектность: альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений. Ход игры: Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини – беседу: о названии города, улиц, памятниках и т. д. Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями. По ходу игровых действий “восстановления заколдованного города” воспитатель проводит заочную мини – экскурсию по этим местам.
«Красный огонек».	Закреплять знаний детей о растениях и животных края, занесенных в Красную книгу.	Комплектность: Красные книги растений и животных, карточки с изображением растений и животных. Ход игры: Дети выбирают из карточек всего растительного и животного мира те растения и животных, которые в опасности, помещают их в Красную книгу и рассказывают о них.
«Рыбалка на Конде».	Закреплять знания детей о разновидностях рыб, обитающих в реке Конда. Учить отличать их по размеру, называть рыб. Закреплять понятия «мелкая рыба», «крупная рыба», «промысловые рыбы».	Комплектность: макет водоёма, вырезанные силуэты рыб, с наклеенными металлическими пластинами, магнитная удочка. Ход игры: 1 вариант: «Поймай и назови рыбку» 2 вариант: «Назови рыб, занесённых в Красную книгу» 3 вариант: «Кто быстрее и больше поймает рыб»
«Я знаю».	Активизировать словарный запас детей; совершенствовать мышление, память внимание дошкольников; закреплять знания о родном городе.	Дети встают в круг, педагог кидает мяч ребенку со словами: "Я знаю пять улиц города ..." Дошкольники заканчивают предложение, начатое педагогом.
«Любимый город».	Закреплять правила поведения в городе и в природе.	Дети встают в круг. Воспитатель по очереди бросает мяч каждому ребенку и спрашивает, в каких ситуациях, можно считать, человек любит свой город. Если ребенок считает, что человек любит город, он ловит мяч, а если нет – не ловит и объясняет почему. • Человек вернулся из леса, парка с букетом ландышей. • Человек сажает в парке возле своего дома деревья. • Человек моет в Енисее свою машину. • Человек выбросил мусор в канаву возле дома. • После отдыха на поляне человек собрал весь мусор. • Человек выгуливал свою собаку в парке возле детской площадки т.д. Затем выбирается ведущий из числа детей. Выбранный ведущий сам

		придумывает ситуации.
«Волшебный поезд».	1 вариант - закрепить и систематизировать представления детей о растениях, произрастающих в родном краю (деревьях, кустарниках, цветах, лекарственных растениях). Среди набора объектов есть не соответствующий растительности края. 2 вариант - закрепить и систематизировать представления детей диких животных родного края и местах их обитания. Среди набора объектов есть не соответствующие обитателям края. 3 вариант - закрепить и систематизировать представления детей о перелётных и зимующих птицах родного края. Среди набора объектов есть не соответствующие обитателям края.	Комплектность: Поезд, вырезанный из картона (в каждом вагоне по 5 окон); карточки с изображением различных растений края. Ход игры: На столе перед детьми лежит "поезд" и карточки с изображением различных растений. Воспитатель. Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам только растения, произрастающие в нашем крае (в первом - кустарники, во втором - цветы и т.д.) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир. Тот, кто первый правильно разместит «пассажиров» по вагонам, станет победителем.
«Угадай и назови».	Расширять и закреплять представления о детском саде	1 вариант: Дети, рассматривая фотографии участков и групп разных дошкольных учреждений, находят те, на которых изображен родной детский сад. 2 вариант: Игровая ситуация: Путешествие по карте «Страны Детсадии». Дети продвигаются по карте от пункта к пункту. На них обозначены интересные места в дошкольном учреждении. О том, в каком пункте находятся, дети сообщают пантомимой, описанием или загадкой. Последний пункт на карте – «Загадочный ларец» В ларце находятся картинки с изображением предметов, орудий труда работников детского сада. Дети отбирают картинки и называют кому это нужно для работы (кастрюли, ножи, чайник – повару; и т.д.)
Экспедиция «Чистая река».	Продолжать знакомиться с ландшафтами, расположенными вдоль русла реки Конда. Воспитывать у детей бережное отношение к природе.	Комплектность: игровое поле размером 45х45 см с изображением реки. По руслу реки расположены кружки красного и зеленого цветов. - Карточки (комплект № 1) с изображением рисунков, символизирующих те или иные проблемы загрязнения (попадание в воду бензина моторных лодок, удобрений, сбросы загрязненных стоков заводами и др.). - Карточки (комплект № 2) с изображением наиболее интересных ландшафтов и памятных исторических мест,

		расположенных вблизи реки. - Кубик, фишки. В игре принимают участие 4 - 5 детей, которые отправляются в экспедицию по реке, используя кубик и фишки. Карточки комплектов № 1 и № 2 лежат на столе, перевернутые изображениями вниз. 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 зеленый кружок, то открывается карточка комплекта № 2. Ребенок пропускает 1 - 2 хода (это указано на карточке) для того, чтобы познакомиться с интересным ландшафтом или историческим местом. Финиш игры обозначен в устье Енисея, при впадении его в Карское море. 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).
--	--	--

Список используемых источников:

1. Алешина Н.В. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью (младшая, средняя, старшая, подготовительная группы). - М.: ЦГЛ, 2008.
2. Жуковская Р.И., Виноградова Н.Ф., Козлова С.А. Родной край. М.: просвещение 1985.
3. Материалы мини-музея группы и ДОУ «Антошка».