**Дидактические игры**

**по ознакомлению с родным городом и краем**

В дошкольном возрасте начинает формироваться чувство патриотизма: любовь и привязанность к Родине, преданность ей, ответственность за неё, желание трудиться на ее благо, беречь и умножать богатства. Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой родине – месту, где родился человек. Знакомясь с родным городом, его достопримечательностями, ребенок учится осознавать себя живущим в определенный временной период и в то же время приобщается к богатствам национальной и мировой культуры. Успешность развития дошкольников при знакомстве с родным краем станет возможной только при условии их активного взаимодействия с окружающим миром эмоционально-практическим путем, то есть через  игру, предметную деятельность, общение, труд.

Предлагаемые дидактические игры помогут организовать и интересно провести совместную деятельность педагога с детьми.

**Дидактическая игра «Прогулка по городу»**

Задачи: 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»**

Возраст: воспитанники старшей группы.

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 Минска, о крупных городах Беларуси; воспитывать любовь к родному краю.

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

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 Минск (Беларусь) 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 Минска, 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 Беларуси. Связать с особенностями внешнего вида, образа жизни, питания).

4 вариант – «Необыкновенное путешествие».

Участвуют все картинки с животными и карта Беларуси. Все животные едут из Минска 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. (Например: в Бресте – белку, бурундука, в Волковыске – волка и т.д.).

5 вариант – «Нужная остановка».

В игре участвуют картинки с животными Беларуси с изображением разного количества объектов и карта Беларуси.

Задание: высадить на первой остановке животных, путешествующих по одному, на второй – по двое и т.д. Назвать станцию, на которой вышло наибольшее число пассажиров.

**Дидактическая игра «Белорусская игрушка. Найди половинку»**

Возраст: воспитанники 1-ой младшей группы.

Задачи: познакомить детей с белорусской игрушкой; ввести в активный словарь малышей белорусские слова; развивать наблюдательность, память, усидчивость.

Материал: набор открыток как образец; набор таких же открыток, но разрезанных на пазлы.

         Детям предлагается рассмотреть открытки с изображением белорусских народных игрушек. Затем воспитатель предлагает разрезанные на две части открытки. Из них необходимо собрать картинку (игрушку), найдя недостающую половинку.

**Дидактическая игра «Сложи соломенный домик»**

Возраст: воспитанники средней, старшей групп.

Задачи: познакомить детей с новым природным материалом – соломкой, учить самостоятельно подбирать необходимую форму и складывать домик (из пазлов и целых частей); совершенствовать знания величин: «широкий – узкий», «высокий – низкий», «большой – маленький»; развивать интерес к белорусскому природному материалу; развивать мелкую моторику рук, глазомер, умение сохранять правильную осанку во время игры; воспитывать умение работать сообща, в коллективе, помогая друг другу.

Материал: карточки (4 шт.), два комплекта соломенного материала (целые и разрезанные на пазлы домики), инструкция, коробка.

1 вариант. Для воспитанников средней группы.

         Детям раздаются готовые карточки с нарисованными домиками (высоким, низким, большим, маленьким, широким и узким), предлагается найти соломенные домики и крыши соответствующего размера и рассказать, какой величины получился домик.

2 вариант. Для воспитанников старшей группы.

         Детям раздаются карточки с нарисованными домиками разной величины (разделёнными на части) и предлагается найти соответствующие части из соломки. Побеждает тот, кто первым правильно сложит домик и расскажет о нём.

**Дыдактычная гульня “Родная мова”**

Узрост: выхаванцы сярэдняй, старэйшай груп.

Задачы: авалодваць багаццем роднай мовы; развіваць моўныя здольнасці, атрымліваць першапачатковыя навыкі размовы на беларускай мове; фарміраваць у дзяцей устойлівую цікавасць і станоўчыя адносіны да беларускай мовы, жаданне авалодаць беларускай мовай праз знаёмства з беларускім фальклорам – забаўлянкамі, казкамі, песенькамі, лічылкамі.

         У гульні могуць удзельнічаць 5-6 чалавек. Перад дзецьмі кладзецца поле для гульні з 5 сектарамі, фішкі, кубік. Дзеці кідаюць кубік і рухаюць фішкі па полю, пры гэтым пераадольваючы цяжкасці (заданні выхавальніка), якія сустракаюцца ім на сектарах. Хто не справіўся з заданнем – прапускае ход. Пераможцам з’яўляецца той, хто першым дойдзе да фініша.

**Дыдактычная гульня “Назва вырабу”**

Узрост: выхаванцы старэйшай групы.

Задачы: замацаваць веды дзяцей аб назвах вырабаў беларускіх ганчароў.

Гульнявая задача – па сілуэту вызначыць, як называецца рэч і дзе яна ўжываецца.

         Хто правільна называе выраб, той атрымлівае фішку. Пераможцам з’яўляецца той, хто больш за ўсіх атрымае фішак.

**Дыдактычная гульня “Апранем ляльку”**

Узрост: выхаванцы старэйшай групы.

Задачы: замацаваць веды дзяцей аб строях, распаўсюджаных на тэрыторыі Беларусі.

Гульнявая задача: па арнаменту, колеру, размяшчэнню ўзору вызначыць той ці іншы строй.

Правілы гульні: пераможцам з’яўляецца той, хто правільна збярэ касцюм і назаве строй.

**Дыдактычная гульня “Мінск сёння”**

Узрост: выхаванцы сярэдняй групы.

Задачы: узбагаціць веды дзяцей аб родным горадзе; фарміраваць уяўленні аб Беларусі, развіваць інтарэс да мінулага і сучаснага сталіцы Беларусі; выхоўваць пачуццё патрыятызму і любові да свайго горада; фарміраваць правільную постаць у час гульні, развіваць дробныя мышцы кісцей рук.

Матэрыял: гульнявое поле (23х16,5 см), карткі-ўкладыші – 9 шт., канверт – 1 шт., упаковачны канверт – 1 шт.

         Дзецям прапануецца поле для гульні, на якім размешчана карта Мінска, падзеленая на раёны, і карткі суадносна раёнам. Прапануецца правільна раскласці гэтыя карткі на аснове. Пераможцам з’яўляецца той, хто не зробіць памылак. Выхавацелю прапануецца расказаць дзецям аб помніках, прамысловых комплексах, выдатных мясцінах кожнага раёна.

**Дыдактычная гульня “Беларусь і нашы суседзі”**

Узрост: выхаванцы старэйшай групы.

Задачы: удакладняць і замацоўваць уяўленні дзяцей аб гарадах Беларусі і аб суседніх краінах; практыкаваць ва ўжыванні патрэбных слоў; замацоўваць правільнае вымаўленне ўсіх гукаў роднай мовы, фарміраваць выразную дыкцыю, развіваць сэнсаматорыку, уменне арыентавацца на плоскасці; выхоўваць пачуццё павагі да іншых краін і пачуццё гонару за сваю дзяржаву.

Матэрыял: гульнявое поле (36,5х28,5 см); 2 канверты з літарамі і словамі (першы канверт – 36 літар, 6 слоў; другі канверт – 30 літар, 5 слоў); інструкцыя; упаковачная скрынка.

     Дзецям прапануецца поле для гульні, на якім абазначаны абласныя гарады Беларусі, а таксама суседнія краіны: Літва, Латвія, Расія, Польшча, Украіна. Дзеці складаюць назвы гарадоў і краін згодна з узорам поля (адным словам ці літарамі). Пераможцам лічыцца той, хто першы без памылак складзе ўсе назвы і правільна вымавіць іх па-беларуску.

**Дидактические игры**

**по ознакомлению с родным городом и краем**

В дошкольном возрасте начинает формироваться чувство патриотизма: любовь и привязанность к Родине, преданность ей, ответственность за неё, желание трудиться на ее благо, беречь и умножать богатства. Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой родине – месту, где родился человек. Знакомясь с родным городом, его достопримечательностями, ребенок учится осознавать себя живущим в определенный временной период и в то же время приобщается к богатствам национальной и мировой культуры. Успешность развития дошкольников при знакомстве с родным краем станет возможной только при условии их активного взаимодействия с окружающим миром эмоционально-практическим путем, то есть через игру, предметную деятельность, общение, труд.

Предлагаемые дидактические игры помогут организовать и интересно провести совместную деятельность педагога с детьми.

**Дидактическая игра «Прогулка по городу»**

Задачи: 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»**

Возраст: воспитанники старшей группы.

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 Минска, о крупных городах Беларуси; воспитывать любовь к родному краю.

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

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 Минск (Беларусь) 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 Минска, 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 Беларуси. Связать с особенностями внешнего вида, образа жизни, питания).

4 вариант – «Необыкновенное путешествие».

Участвуют все картинки с животными и карта Беларуси. Все животные едут из Минска 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. (Например: в Бресте – белку, бурундука, в Волковыске – волка и т.д.).

5 вариант – «Нужная остановка».

В игре участвуют картинки с животными Беларуси с изображением разного количества объектов и карта Беларуси.

Задание: высадить на первой остановке животных, путешествующих по одному, на второй – по двое и т.д. Назвать станцию, на которой вышло наибольшее число пассажиров.

**Дидактическая игра «Белорусская игрушка. Найди половинку»**

Возраст: воспитанники 1-ой младшей группы.

Задачи: познакомить детей с белорусской игрушкой; ввести в активный словарь малышей белорусские слова; развивать наблюдательность, память, усидчивость.

Материал: набор открыток как образец; набор таких же открыток, но разрезанных на пазлы.

         Детям предлагается рассмотреть открытки с изображением белорусских народных игрушек. Затем воспитатель предлагает разрезанные на две части открытки. Из них необходимо собрать картинку (игрушку), найдя недостающую половинку.

**Дидактическая игра «Сложи соломенный домик»**

Возраст: воспитанники средней, старшей групп.

Задачи: познакомить детей с новым природным материалом – соломкой, учить самостоятельно подбирать необходимую форму и складывать домик (из пазлов и целых частей); совершенствовать знания величин: «широкий – узкий», «высокий – низкий», «большой – маленький»; развивать интерес к белорусскому природному материалу; развивать мелкую моторику рук, глазомер, умение сохранять правильную осанку во время игры; воспитывать умение работать сообща, в коллективе, помогая друг другу.

Материал: карточки (4 шт.), два комплекта соломенного материала (целые и разрезанные на пазлы домики), инструкция, коробка.

1 вариант. Для воспитанников средней группы.

     Детям раздаются готовые карточки с нарисованными домиками (высоким, низким, большим, маленьким, широким и узким), предлагается найти соломенные домики и крыши соответствующего размера и рассказать, какой величины получился домик.

2 вариант. Для воспитанников старшей группы.

       Детям раздаются карточки с нарисованными домиками разной величины (разделёнными на части) и предлагается найти соответствующие части из соломки. Побеждает тот, кто первым правильно сложит домик и расскажет о нём.

**Дыдактычная гульня “Родная мова”**

Узрост: выхаванцы сярэдняй, старэйшай груп.

Задачы: авалодваць багаццем роднай мовы; развіваць моўныя здольнасці, атрымліваць першапачатковыя навыкі размовы на беларускай мове; фарміраваць у дзяцей устойлівую цікавасць і станоўчыя адносіны да беларускай мовы, жаданне авалодаць беларускай мовай праз знаёмства з беларускім фальклорам – забаўлянкамі, казкамі, песенькамі, лічылкамі.

         У гульні могуць удзельнічаць 5-6 чалавек. Перад дзецьмі кладзецца поле для гульні з 5 сектарамі, фішкі, кубік. Дзеці кідаюць кубік і рухаюць фішкі па полю, пры гэтым пераадольваючы цяжкасці (заданні выхавальніка), якія сустракаюцца ім на сектарах. Хто не справіўся з заданнем – прапускае ход. Пераможцам з’яўляецца той, хто першым дойдзе да фініша.

**Дыдактычная гульня “Назва вырабу”**

Узрост: выхаванцы старэйшай групы.

Задачы: замацаваць веды дзяцей аб назвах вырабаў беларускіх ганчароў.

Гульнявая задача – па сілуэту вызначыць, як называецца рэч і дзе яна ўжываецца.

         Хто правільна называе выраб, той атрымлівае фішку. Пераможцам з’яўляецца той, хто больш за ўсіх атрымае фішак.

**Дыдактычная гульня “Апранем ляльку”**

Узрост: выхаванцы старэйшай групы.

Задачы: замацаваць веды дзяцей аб строях, распаўсюджаных на тэрыторыі Беларусі.

Гульнявая задача: па арнаменту, колеру, размяшчэнню ўзору вызначыць той ці іншы строй.

Правілы гульні: пераможцам з’яўляецца той, хто правільна збярэ касцюм і назаве строй.

**Дыдактычная гульня “Мінск сёння”**

Узрост: выхаванцы сярэдняй групы.

Задачы: узбагаціць веды дзяцей аб родным горадзе; фарміраваць уяўленні аб Беларусі, развіваць інтарэс да мінулага і сучаснага сталіцы Беларусі; выхоўваць пачуццё патрыятызму і любові да свайго горада; фарміраваць правільную постаць у час гульні, развіваць дробныя мышцы кісцей рук.

Матэрыял: гульнявое поле (23х16,5 см), карткі-ўкладыші – 9 шт., канверт – 1 шт., упаковачны канверт – 1 шт.

         Дзецям прапануецца поле для гульні, на якім размешчана карта Мінска, падзеленая на раёны, і карткі суадносна раёнам. Прапануецца правільна раскласці гэтыя карткі на аснове. Пераможцам з’яўляецца той, хто не зробіць памылак. Выхавацелю прапануецца расказаць дзецям аб помніках, прамысловых комплексах, выдатных мясцінах кожнага раёна.

**Дыдактычная гульня “Беларусь і нашы суседзі”**

Узрост: выхаванцы старэйшай групы.

Задачы: удакладняць і замацоўваць уяўленні дзяцей аб гарадах Беларусі і аб суседніх краінах; практыкаваць ва ўжыванні патрэбных слоў; замацоўваць правільнае вымаўленне ўсіх гукаў роднай мовы, фарміраваць выразную дыкцыю, развіваць сэнсаматорыку, уменне арыентавацца на плоскасці; выхоўваць пачуццё павагі да іншых краін і пачуццё гонару за сваю дзяржаву.

Матэрыял: гульнявое поле (36,5х28,5 см); 2 канверты з літарамі і словамі (першы канверт – 36 літар, 6 слоў; другі канверт – 30 літар, 5 слоў); інструкцыя; упаковачная скрынка.

         Дзецям прапануецца поле для гульні, на якім абазначаны абласныя гарады Беларусі, а таксама суседнія краіны: Літва, Латвія, Расія, Польшча, Украіна. Дзеці складаюць назвы гарадоў і краін згодна з узорам поля (адным словам ці літарамі). Пераможцам лічыцца той, хто першы без памылак складзе ўсе назвы і правільна вымавіць іх па-беларуску.

**ВОЛШЕБНЫЕ ЛЕНТЫ ДОРОГ**

**Цель:**развивать умения у детей узнавать по контуру изображённое сооружение.

**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.

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

3. Детям предлагается собрать герб города из отдельных дета­  
лей при помощи шаблонов-накладок.

4. 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 ОДНОГО ГОРОДА**

**Цепь:**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**

**Цель:**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.

**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.

**Ход игры:**Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

**ЗАГАДКИ О ГОРОДЕ**

**Цель:** знакомить с родным городом.

**Ход игры:**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 МИНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**Цель:** способствовать закреплению знаний о городах области

**Материал:** карта Минской области с отмеченными городами, таблички с названиями городов.

**Ход игры:**Воспитатель знакомит детей с картой области, предлагает найти на ней города и разложить на них таблички с соответствующими названиями.

**ФЛАГ БЕЛАРУСИ**

**Цель:** способствовать закреплению знания флага своей страны

**Материал:** полосы красного, зелёного цветов. А белая полоска с орнаментом.

**Ход игры:**Воспитатель показывает детям флаг Беларуси, убирает и предлагает выложить разноцветные полоски в том порядке, в котором они находятся на флаге Беларуси.

**ГДЕ НАХОДИТСЯ ПАМЯТНИК?**

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

**Материал:** изображения памятников.

**Ход игры:**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

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

**ПРОДОЛЖИ ПОСЛОВИЦУ**

**Цель:** знакомить с устным народным творчеством

**Ход игры:** Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

**НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ**

**(домино)**

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

**Материал:** фишки домино с изображением народных промыслов

**Ход игры:**Дети по очереди выкладывают фишки таким образом, чтобы одинаковые изображения оказывались рядом. Проигрывает последний положивший фишку участник.

**НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ**

**(лото)**

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

**Ход игры:**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

**Ход игры:**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 народным  традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

**Материал:**карточки с нарисованным узором и полем, расчерченным для рисования.

**Ход игры:**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 народным  традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

**Материал:** картинки народных промыслов

**Ход игры:**Дети сортируют картинки по принадлежности к тому или иному народному промыслу.

**СОБЕРИ УЗОР**

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

**Материал:** разрезные картинки с изображениями народных промыслов

**Ход игры:**Дети собирают картинки из фрагментов.