

Содержание

1. Волшебные ленты дорог
2. Герб города
3. Район, в котором мы живем
4. История одного города
5. Заколдованный город
6. Путешествие по городу
7. Загадки о городе
8. Сложи герб из фрагментов
9. Города Минской области
10. Флаг Республики Беларусь
11. Где находится памятник?
12. Знаешь ли ты?
13. Продолжи пословицу
14. Народные промыслы (домино)
15. Народные промыслы (лото)
16. Птицы нашего города
17. Нарисуй узор
18. Одень куклу
19. Сортируй узоры
20. Собери узор



**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО
ПАТРИОТИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

ВОЛШЕБНЫЕ ЛЕНТЫ ДОРОГ

(старший дошкольный возраст)

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

Материал и оборудование: 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 на 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

(старший дошкольный возраст)

Цель: закрепить представление детей о гербе родного города; уметь выделять герб родного города из других знаков.

Материал и оборудование: 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 деталей при помощи шаблонов-накладок.
4. Детям предлагаются гербы других городов для подобной же игровой задачи.

РАЙОН, В КОТОРОМ МЫ ЖИВЁМ

(старший дошкольный возраст)

Цель: обобщить представления детей о районе города, в котором они живут, с его особенностями и достопримечательностями.

Материал и оборудование: 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

(старший дошкольный возраст)

Цель: закрепить у детей представление об истории родного города.

Материал и оборудование: 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 объекта и временным отрезком. Если ребенок ошибается, то даётся «справка ведущего», которым может быть как воспитатель, так и ребёнок.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ГОРОД

(старший дошкольный возраст)

Цель: закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города.

Материал и оборудование: 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

(старший дошкольный возраст)

Цель: знакомить с родным городом.

Материал и оборудование: альбом фотографий родного города.

Ход игры

Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

ЗАГАДКИ О ГОРОДЕ

(средний и старший дошкольный возраст)

Цель: знакомить с родным городом.

Ход игры

Воспитатель загадывает детям загадки из жизни родного города.

СЛОЖИ ГЕРБ ИЗ ФРАГМЕНТОВ

(старший дошкольный возраст)

Цель: способствовать закреплению представлений о гербе города.

Материал и оборудование: изображение герба города, состоящее из 4-8 фрагментов.

Ход игры

Воспитатель перемешивает фрагменты, дети собирают из них картинку.

ГОРОДА МИНСКОЙ ОБЛАСТИ

(старший дошкольный возраст)

Цель: способствовать закреплению представлений о городах Минской области.

Материал и оборудование: 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 РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

(средний и старший дошкольный возраст)

Цель: способствовать закреплению представлений о флаге своей страны.

Материал и оборудование: полосы красного, зелёного цветов, а белая полоска с орнаментом.

Ход игры

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

ГДЕ НАХОДИТСЯ ПАМЯТНИК?

(старший дошкольный возраст)

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

Материал и оборудование: изображения памятников.

Ход игры

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

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

(старший дошкольный возраст)

Цель: знакомить детей со знаменитыми людьми родного города.

Материал и оборудование: портреты известных соотечественников

Ход игры

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

ПРОДОЛЖИ ПОСЛОВИЦУ

(старший дошкольный возраст)

Цель: знакомить с устным народным творчеством.

Ход игры

Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ (ДОМИНО)

(старший дошкольный возраст)

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

Материал и оборудование: 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)

(средний и старший дошкольный возраст)

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.

ОДЕНЬ КУКЛУ

(старший дошкольный возраст)

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

Материал и оборудование: кукла, национальная белорусская одежда.

Ход игры

Дети одевают куклу в национальную одежду.

ПТИЦЫ НАШЕГО ГОРОДА

(средний и старший дошкольный возраст)

Цель: знакомить детей с птицами родного города.

Материал и оборудование: 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

(средний и старший дошкольный возраст)

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

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

Ход игры

Дети рисуют простой узор по образцу.

СОРТИРУЙ УЗОРЫ

(старший дошкольный возраст)

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

Материал и оборудование: картинки народных промыслов

Ход игры

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

СОБЕРИ УЗОР

(средний и старший дошкольный возраст)

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

Материал и оборудование: разрезные картинки с изображениями народных промыслов

Ход игры

Дети собирают картинки из фрагментов.