

Методическая разработка дидактических игр по краеведению

Средний и старший возраст

Дидактические игры

"Наш город".

Цель: Уточнить знания детей о родном городе, учить замечать красоту родных мест, ценить трудовую славу своего города.

Материал: на доске нарисованы три лесенки, три фигуры людей из картона.

Ход игры: игра проводится в виде соревнования между рядами, дети по очереди называют улицы родного города, его достопримечательности, рассказывают о славных трудовых свершениях. После каждого правильного ответа маленький человек взбирается вверх по лесенке. Выигрывает ряд, чей человек раньше дошёл до верха лесенки.

"Где я был?".

Цель: Расширять знания детей об учреждениях города, учить правилам поведения в общественных местах.

Материал: фотографии различных зданий (почта, магазин, аптека - больница, кинотеатр и т. д).

Ход игры: фотографии лежат у детей на столе. Каждый выбирает одну из них и описывает изображенное на ней здание, не называя его, рассказывает, как надо вести себя в нём. Дети должны отгадать, где он был? Кто угадал правильно, описывает своё здание и правила поведения в нём. Игру можно закончить сюжетным рисованием на данную тему.

" Кто это?".

Цель: Учить детей узнавать диких животных родного края по характерным признакам, пополнять активный словарь детей.

Материал: картинки с изображением диких животных, цветные флажки.

Содержание: картинки лежат на столе лицевой стороной вниз. Вызванный ребёнок берёт картинку и, не показывая её другим детям описывает животное, выделяя его характерные признаки. Дети должны отгадать, кто это? Кто не ошибся, получает флажок.

"Пернатые наши друзья".

Цель: Систематизировать и актуализировать знания о птицах Тамбовской области. Учить детей запоминать и различать птиц, упражнять в выделении характерных признаков перелётных и зимующих птиц, дать представление о

пользе, которую приносят птицы. Показать необходимость охраны живой природы.

Материал: набор картинок перелётных и зимующих птиц.

Ход игры: дети рассматривают картинки и называют птиц, изображённых на них. Затем воспитатель показывает по одной картинке, а дети называют птиц, и говорят перелётные они или зимующие.

Вариант 1. Картинки лежат на столе лицевой стороной вниз. По сигналу (удар в бубен) дети берут себе картинки: одни с изображением перелётных птиц, другие - зимующих. Кто выполнил задание раньше и не ошибся, расскажет о пользе, которую приносят птицы, получит цветной флажок.

Вариант 2. Карточки разрезают по диагонали и раздают детям. Дети отыскивают каждый свою пару, садятся рядом и составляют рассказ - описание птицы.

"От весны до весны".

Цель: Учить детей замечать красоту родной природы, упражнять в описании пейзажей, по описанию узнавать время года.

Ход игры: игра проводится на прогулке. Воспитатель обращает внимание детей на сезонные изменения на участке, используя отрывки из литературных текстов и стихов.

"Какой цветок?".

Цель: Расширять знания детей о цветах нашего края. Учить детей называть и различать полевые, луговые, садовые цветы.

Материал: живые цветы или картинки с изображением цветов.

Ход игры: дети рассматривают и называют цветы. Определяют, где они растут: в поле, на лугу, в саду. Один из участников выходит из группы. Ребята выбирают цветок и составляют о нём загадку. Вернувшийся ребёнок должен отгадать о каком цветке речь. Если он не ошибся, забирает цветок или картинку себе. Победил тот, у кого больше цветов или картинок. В конце игры составляют букеты.

«Замочная скважина»

Цель: 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»

Цель: Закрепить знания детей об архитектуре города.

Материалы: 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.

«Путешествие из прошлого в настоящее»

Цель: Закреплять знания детей об историческом прошлом и настоящем города Котовска, о внешнем виде зданий;

упражнять детей в умении выделять и называть наибольшее количество отличительных признаков во внешнем виде зданий.

Материалы: 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»

Цель: Закреплять представления о природе родного края, развивать логическое мышление.

Материалы: дом, карточки с птицами, животными и растениями, обитающими на территории Тамбовской области. 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»

Цель: Закреплять представления о достопримечательностях Котовска, развивать связную речь.

Материалы: 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»

Цель: Закреплять знания детей о родном городе, названиях улиц, достопримечательностях города.

Ход игры: 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.

«Город будущего».

Цель: 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.

Ход игры: Предложить детям представить Котовск через 100 лет. Составляют рассказ о городе в будущем. Все варианты рассматриваются с позиции «хорошо - плохо».

«Я – экскурсовод».

Цель: Способствовать умению детей находить и называть памятные места города, рассказывать о них.

Ход игры: Дошкольники представляют себя в роли экскурсоводов по родному городу, знакомят гостей города с его достопримечательностями и памятными местами.

«Заколдованный город»

Цель: Закреплять представления детей об архитектуре современных зданий Тамбовской области и других сооружений современного города;

Материалы: альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений Тамбовской области; 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».

Цель: Закреплять знаний детей о растениях и животных края, занесенных в Красную книгу

Материалы: Красная книга растений и животных, карточки с изображением растений и животных Тамбовской области.

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.

«Любимый город».

Цель: Закреплять правила поведения в родном городе и в природе.

Ход игры: 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 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

Цель: 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

Цель: закрепить и систематизировать представления детей диких животных родного края и местах их обитания. Среди набора объектов есть не соответствующие обитателям края.

3 вариант

Цель: закрепить и систематизировать представления детей о перелётных и зимующих птицах родного края. Среди набора объектов есть не соответствующие обитателям края.

Материалы: 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.

Младший возраст

-

«Кто в лесу живет.»

Цель: формировать знания детей о диких животных, живущих в лесах нашей области; развивать память, речь; воспитывать любовь к животным.

Материал: наборы игрушек: «Дикие животные» и «Домашние животные».

Ход игры

Воспитатель предлагает детям выбрать среди игрушечных животных только тех, которые живут в лесу.

«Волшебный мешочек.»

Цель:

Формировать знания детей об овощах, произрастающих в Тамбовской области; называть овощи и их цвет; развивать зрительную память, внимание.

Материал:

«волшебный мешочек», овощи.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям по очереди извлечь из «волшебного мешочка» овощ, назвать его, определить цвет.

Воспитатель

может предложить, не глядя в мешочек, найти то, что он скажет. Поочередно играют все дети.

«Назови деревцо»

Цель:

Знакомить детей с деревьями и кустарниками родного края; узнавать и называть деревья на уличной площадке; развивать зрительную память, воспитывать любовь к родной природе.

Материал:

деревья на уличной площадке.

Ход игры

Воспитатель подводит детей к деревьям и просит напомнить название этого дерева.

Воспитатель. Кто быстрее найдет березу, тополь, рябину и т. Д.? Один, два, три

-

к березе беги! Дети должны найти дерево и подбежать к нему.

«Узнайте по описанию.»

Цель:

Актуализировать и систематизировать знания о насекомых нашего края, учить узнавать насекомое по описанию; развивать память, внимание

Ход игры

Воспитатель описывает насекомое, а дети должны угадать дерево или куст. Например: маленький, пищит, спать мешает и т. д.

«Кто как кричит.»

Цель:

Формировать и расширять знания детей о птицах родного края; закреплять умение детей издавать звуки птиц; воспитывать любовь к братьям нашим меньшим.

Материал:

картинки с изображением вороны, сороки, воробья, дятла, совы.

Ход игры

Воспитатель показывает детям поочередно карточки с птицами, дети их озвучивают, а потом называют.

«Какой птицы не стало.»

Цель:

Расширять знания о птицах нашего края; продолжать учить детей узнавать и называть птиц; развивать зрительную память, внимание.

Материал:

карточки с изображением птиц, магнитная доска

Ход игры

Воспитатель предлагает детям посмотреть на магнитную доску; назвать всех птиц, закрыть глаза. Воспитатель прячет одну птичку, а дети должны угадать, кого спрятал воспитатель.

«Собери картинку»

Цель: формировать знания о гербе нашего города, развивать логическое мышление, память

Материал: картинка герба города Котовска, разрезанная на несколько частей такая же картинка

Ход игры:

Дети должны по образцу собрать герб родного города из нескольких частей
Сварим

« Предметы быта»

Цель:

Формировать начальные представления о предметах быта наших предков; учить детей называть эти предметы, формировать словарь

Материал:

Картинки с предметами современного и старинного быта посуда (горшок, ложка, миска, кувшин) муляжи овощей и фруктов.

Ход игры

Воспитатель предлагает рассмотреть картинки с предметами современного и старинного быта. В конверт с нарисованным человеком в русский народный костюм сложить картинки с предметами старинного быта, а в конверт с нарисованным человеком в современной одежде – картинки с предметами, которыми пользуемся в современной жизни. Когда дети берут картинку, они называют этот предмет.

«Символ города»

Цель: познакомить детей с символом родного города – неваляшкой; закреплять названия геометрических фигур. Воспитывать чувство патриотизма.

Материал: геометрические фигуры, неваляшка

Ход игры: из предложенных геометрических фигур необходимо собрать неваляшку. Предложить детям нарисовать неваляшку.