

Березовское муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №18»

Консультация «Дидактические и народные игры по нравственно-патриотическому воспитанию»

Материал подобрал:
Старший воспитатель
Шабунина А.А.



Патриотизм – это не значит только одна любовь к своей Родине. Это гораздо больше... Это — сознание своей неотъемлемости от Родины и неотъемлемое переживание вместе с ней её счастливых и её несчастных дней.

Алексей Николаевич Толстой

В жизни русского народа игры и игрища с глубокой древности занимали ведущее место, посвящены они языческим праздникам. Действиями игры люди пытались обеспечить себе будущий успех в предстоящих делах. Древняя игра есть магический ритуал, в котором желаемое изображается за действительное, настоящее проецируется на будущее.

В современных условиях, когда происходят глубочайшие изменения в жизни общества, одним из центральных направлений работы с

подростающим поколением становится нравственно-патриотическое воспитание. Суть такого воспитания детей состоит в том, чтобы посеять и взрастить в детской душе семена любви к родной природе, дому и семье, истории и культуре страны, созданной трудами родных и близких людей.

В дошкольном возрасте начинается процесс осознания себя в окружающем мире. Данный отрезок жизни человека является наиболее благоприятным для эмоционально-психологического воздействия, т. к. воспитание ребёнка, получаемые им впечатления очень ярки и сильны, и поэтому остаются в памяти надолго, а иногда и на всю жизнь. Это необходимо использовать в воспитании патриотических чувств.

Народная игра оказывает огромное влияние на развитие ребенка: подразумевает воспитание дружеских взаимоотношений между детьми, привычку играть, трудиться, заниматься сообща; формирует умение договариваться, помогать друг другу, стремление радовать старших хорошими поступками. Сюда же мы относим воспитание уважительного отношения к окружающим людям, заботливого отношения к малышам, пожилым людям, умения помогать им.

В игре происходит и развитие волевых качеств, таких как:

- умение ограничивать свои желания;
- преодолевать препятствия;
- подчиняться требованиям взрослых и выполнять установленные нормы поведения;
- в своих поступках следовать положительному примеру.

Через народные игры, речевки, упражнения, считалки у дошкольников формируются первые чувства патриотизма: гордости за свою Родину, любовь к родному краю, уважение традиций. Полученные знания позволят подвести ребёнка к пониманию неповторимости культуры своего народа. Подвижные народные игры можно использовать и на физкультминутках, и на прогулках, и на вечерах досуга и т. д.

Если вы хотите узнать душу народа, - приглядитесь, как и чем играют дети. К сожалению, народные игры почти исчезли из обычной жизни. Поэтому наша задача, как педагогов, сделать этот вид деятельности частью жизни детей в детском саду, тем самым сохраняя наши народные традиции.

Картотека русских народных подвижных игр.



«Углы»

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки.

Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Вариант 2

Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!» Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами. Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

«У медведя во бору»

Цель: Развивать внимание, ловкость, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами и ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору, грибы ягоды беру,
Медведь постыл, на печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры: Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

«Гуси-лебеди»

Цель: Развивать образные движения, воспитывать выносливость.

Ход игры: Участники выбирают волка и хозяина, остальные—гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой—живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

-Гуси-гуси!
- га-га-га.
-Есть хотите?
- да-да-да.
-Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый становится волком.

«Вейся, венок»

Цель: учить детей водить хоровод; упражнять в беге.

Ход игры: Дети и воспитатель стоят около дерева, вокруг которого можно образовать круг и поводить хоровод. Воспитатель произносит:

«Вы, ребята, листочки, из которых я буду плести веночки.

Подул ветерок, разлетелись листочки» (дети выполняют бег по площадке).

По сигналу воспитателя: «Вейся, венок! Завивайся, венок! Да не путайся!» (дети бегут к воспитателю). Воспитатель помогает образовать круг. Вместе с воспитателем дети водят хоровод вокруг дерева, произнося рифмованные строки:

Выйдем, выйдем погулять, погулять в садочек,
Будем листья собирать, сделаем веночек.
Много листьев наберём, жёлтеньких и красных,
И веночки мы сплетём из листочков разных.

«Рыбаки и рыбки»

Цель: Развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Ребята становятся в тесный кружок и один считает:

За стеклянными горами, стоит Ваня с пирогами.
Здравствуй Ванечка дружок, сколько стоит пирожок?
Пирожок то стоит три, а водить то будешь ты!

По считалке ребята выбирают двое ребят— «рыбаки», остальные «рыбы». Они ведут хоровод и поют:

«В воде рыбы живут, нет клюва, а клюют.
Есть крылья—не летают, ног нет, а гуляют.
Гнезда не заводят, а детей выводят».

Закончив песню, «рыбы» разбегаются в разные стороны. «Рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «рыбаками» «рыбки» (пойманной считается рыба, которую рыбаки берут руками) составляют с рыбаками «невод». Они присоединяются к рыбакам и ловят оставшихся рыб.

«Игра с петушком»

Цель: Уметь показывать образ, действовать четко после хлопка.

Ход игры: Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка.

Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!
Ходит по двору петух.
Сам – со шпорами,
Хвост – с узорами!
Под окном стоит,
На весь двор кричит,
Кто услышит –
Тот бежит!
- Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по круг, но противходом. Дети разворачиваются лицом в круг, продолжая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

«Обыкновенные жмурки»

Цель: Учить ориентироваться в пространстве, ловкость.

Ход игры: Одному из играющих—жмурке—завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь? На квашне.
- Что в квашне? Квас
- Лови мышей, а не нас!!!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры: Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: **Огонь!** Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко. Они могут увертываться от жмурок, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

«Кот и мыши»

Ход игры: Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход—нору. В одном ряду стоят коты, в другом мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры: Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.

«Игровая»

Цель: Развивать фантазию и внимание.

Ход игры: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий, играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей
Они ни пили, ни ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

«Заря»

Цель: Развивать внимание, ловкость, быстроту.

Ход игры: Дети встали в круг, руки держат за спиной, а за один из играющих – заря-ходит сзади с лентой и говорит слова:

Заря – заряница
Красна девица.
По полю ходила
Ключи обронила.
Ключи золотые.
Ленты голубые.
За водой пошла!

Движения. С последними словами входящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры.

1. Бегущие не должны пересекать круг.
2. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

«Игра с колокольчиком».

Цель: Учить детей двигаться по кругу, импровизировать под музыку.

Ход игры: Звучит музыка. Дети стоят в кругу, взявшись за руки.

В центре круга ребенок с колокольчиком. С началом пения идут противходом. Ребенок с колокольчиком поет:

С колокольчиком хожу
На ребяток я гляжу
Колокольчик золотой
Кто плясать пойдет со мной?

В конце песни ребенок с колокольчиком выбирает того, с кем будет танцевать. Двое детей пляшут под любую плясовую музыку. Выбранный ребенок становится ведущим.

«Ваня, Ваня — простота».

Цель: Учить детей водить хоровод вперед и назад спиной, доставить детям радость.

Ход игры: Дети встают в круг, берутся за руки. Далее выполняются движения по тексту:

"Ваня, Ваня - простота!

Купил лошадь без хвоста. (дети идут по кругу, взявшись за руки по направлению вперед)

Сел задом на перед, (не разворачиваясь, меняем направление на противоположное. Т. е.

дети идут в хороводе, спиной вперед)

И поехал в огород.

Не доехал до горы -

Закусили комары! (дети поворачиваются друг к другу и щекочат друг друга) "

Игра всегда проходит очень весело, подвижно. Дети произносят слова с улыбкой, так как уже предвкушают веселое щекотание, они смеются. Охотно повторяют процесс игры несколько раз. В ходе игры поднимается общий эмоциональный фон детского коллектива.

«Угадай, чей голосок»

Цель: Развитие слухового внимания

Ход игры: Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки и говорят:

Мы собрались в ровный круг,
Повернемся разом вдруг,
И как скажем—скок-скок-скок!
Угадай, чей голосок?

Правила:

1. Слова "скок, скок, скок" поет или говорит только тот, на кого указал руководитель.
2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится речитатив.
3. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

«Дятел»

Цель: Учить выслушивать слова до конца, бегать в парах.

Ход игры: Дети встают в пары и образуют круг. В середине круга стоит дятел. Дети ходят по кругу и говорят:

Ходит дятел у житницы,
Ищет зернышко пшеницы.
Дятел говорит: а мне скучно одному,

Кого хочу, того возьму!

Затем он начинает ловить пары.

«Волк и овцы»

Цель: Учить имитировать движения животных, развивать ловкость и быстроту.

Ход игры: Один из играющих – волк, остальные – овцы. Волк сидит в логове. Овцы подходят к нему, взявшись за руки:

«Позволь нам погулять в твоём лесу, волк!»

Волк разрешает: «Гуляйте, гуляйте! Только травки не щипайте, а то мне твердо спать будет!» Овцы дают обещание и идут бегать на лужайку. Вскоре они забывают про обещание и начинают щипать траву:

Щиплем, щиплем травушку, зеленую муравушку.

Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик!

А серому волку – грязи лопата!

Волк ловит овец. Овцы прячутся в домике.

«Дедушка-Рожок»

Цель: Учить ориентироваться в пространстве, бегать не сталкиваясь друг с другом

Ход игры: Играющие делятся на две группы и занимают места на противоположных сторонах площадки. Дедушка-Рожок сидит в домике и из него же спрашивает:

«Кто боится меня?» Дети отвечают: «Никто».

Затем дразнят: «Дедушка-Рожок, съешь с горошком пирожок!» и начинают перебегать из одного дома в другой. Дедушка-Рожок ловит их.

«Стадо»

Цель: Выполнять движения в соответствии с текстом, развивать скорость и быстроту реакции

Ход игры: Играющие выбирают пастуха и волка, а остальные—овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположной стороне площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

«Птицелов»

Цель: Учить четко и слаженно произносить слова, имитировать пение разных птиц.

Ход игры: Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре, которого—птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, лесочке,

В зелёном дубочке,

Птички весело поют,

Ай, птицелов идет!

Он в неволю нас возьмёт,

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Правила игры: Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

«Топ-топ»

Цель: Уметь ориентироваться в пространстве, находить себе пару.

Ход игры:

Дети говорят слова:
-Топ, топ на конях,
скрип, скрип на санях,
едем к бабушке на оладушки»

Образуем пары и становимся друг за другом. Кто стоит впереди отводит руки назад и подает их стоящему сзади, дети двигаются, высоко поднимают колени. Взявшись за руки поворачиваются лицом друг к другу, спокойно кружатся вправо и влево. При повторении меняются местами.

«Капуста»

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сажу,
Мелки колышки тещу.
Мелки колышки тещу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

«Кукушка»

Цель: Учить хороводному шагу, узнавать голос.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В центре водящий с закрытыми глазами.

Дети идут по кругу и поют:

К нам кукушка в огород
Прилетела и поет
Ты кукушка не зевай
Кто кукует отгадай»

Воспитатель указывает на любого в кругу. Ребенок пропевает: «Ку-ку».

Водящий должен угадать по голосу.

«Бодливая корова».

Дети стоят в кругу, в середине стоит водящий и говорит слова:

Я - корова, я - корова,
Я гуляю по лугу,
Громко песенку пою, а кого сейчас бодну,
Тот тоже скажет «Му-у-у!»

Корова ходит по кругу, покачивая головой, показывая «рога» выставив указательный палец и мизинец. Подходит к одному из детей и старается «боднуть» его. Ребёнок говорит: «Му!», и встает за коровой. Игра повторяется. Дети идут бодать других детей, пока не соберут всех.

«Васька-кот».

Ход игры: Для игры выбираются «Васька-кот» и несколько «мышей». Все дети становятся в круг и берутся за руки. Мыши выходят за круг, кот идёт в середину. В зависимости от содержания куплетов кот ходит по кругу, закрывает глаза, расправляет когти, показывает зубы, ходит на носках, прислушивается, не скребнут ли где мыши. По окончании песни заранее назначенные дети, разъединив руки в нескольких местах в кругу, образуют ворота-проходы. Кот начинает ловить мышей, пробегая в ворота, а мыши убегают от него. Игра кончается, когда кот поймает условленное число мышей, например, 3-4.

Ходит Васька серенький, хвост пушистый беленький ходит внутри круга

Ходит Васька-кот

Сядет умывается, лапкой утирается, песенку поёт мурлыкает, выполняет движения

*Дом неслышно обойдёт, притаится у ворот, выходит за пределы
Серых мышек ждёт круга, присаживается
на корточки*

*Мышки, мышки, вот беда, разбегайтесь кто куда ловит мышек
Всех поймает кот*

«Барашек»

Дети идут по кругу и поют. В центре водящий «Барашек»

*Ты барашек серенький,
Ты барашек беленький,
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили,
Ты нас не бодай,
С нами поиграй
Скорее догоняй.*

С окончанием пения дети разбегаются, а барашек ловит. Кого поймал, тот выполняет роль барашка.

Картотека «Дидактические игры по народной культуре»

«Найди вещь»

Цель. Совершенствовать умение описывать разные предметы.

Игровое задание. Совместно описать предмет.

Правила игры. Описать предмет как можно точнее.



Игра проходит в «избе». Предложите ребёнку описать предмет, не называя его, например: «Ручка длинная, деревянная, сам из металла, длинный, острый, как нож». Тот, кто правильно отгадал, получает фишку. Следующий предмет описывает другой ребёнок.

«Выставка старинных вещей»

Цель. Совершенствовать представления детей о способах классификации предметов по типовым признакам. Учить детей сопереживать успехам и неудачам сверстников.

Игровое задание. Интересно и понятно для других описать предмет.

Правила игры. Рассказать о назначении предмета. Участвовать в конкурсе.

Материал. Экспонаты «избы» или карточки с их изображением.

Игра. Дети делятся на «гостей» и «хозяев» избы. «Хозяин» должен так описать предмет, чтобы «гость» сразу догадался, о чём идёт речь.

Вариант. Предложить детям устроить конкурс, описывая вещи с помощью стихов и загадок. Картинку получит тот, чьё описание будет всеми признано лучшим.

«Одень куклу в национальный костюм»

Цель. Закрепить знания детей о предметах русского национального костюма (летнего и зимнего, мужского и женского).

Игровое задание. Правильно одеть куклу.

Правила игры. Подбирать одежду для мужчин и женщин по сезону.

Материал. На каждого ребенка комплект: картонные плоские куклы и одежда из плотной бумаги.

Игра. Детям предлагается одеть кукол в национальные костюмы (в летний и зимний). Воспитатель задает вопросы на закрепление обобщающих понятий «одежда», «обувь», «головные уборы».

«Подбери предметы по картинке»

Цель. Развить интерес к рассматриванию предметов, отмечая их красоту. Вызвать желание составить натюрморт, располагая предметы в определенной последовательности.

Игровое задание. Подобрать предметы по большим карточкам.

Материал. Большие карточки, изображающие различные натюрморты с предметами, представленными в мини-музее народного быта.

Игра. Дети берут карточки, рассматривают их, обмениваются впечатлениями. Затем подбирают предметы, хранящиеся в музее, и составляют натюрморты в соответствии с карточкой.

«Составь узор»

Цель - упражнять в составлении узоров из геометрических фигур, ритмично соблюдая линию орнамента, расширять представления о композиционном построении узоров на квадратной и круглой формах.

Игровое задание: составить узор на «полотенце», «тарелке», «платке».

Правила игры: выкладывать геометрические фигуры, чередуя по цвету, величине, используя композиционные схемы.

Материал: наборы геометрических фигур, основы для выкладывания узоров, композиционные схемы.

Игра. Воспитатель предлагает рассмотреть крупные геометрические фигуры, какого цвета, на что похоже: круг-тарелка, квадрат-платок и т.д. Предлагает детям составить на них узор.

«Русский сувенир»

Цель - закрепить знания об особенностях изделий Филимоново, Дымково, Хохломы, Гжели (назначение, игрушки, посуда, форма, цвета росписи), учить самостоятельно создавать выразительный образ.

Игровое задание: изготовить русский сувенир для гостей.

Правила игры: создать сувенир по мотивам одной из росписей.

Материал: шаблоны дымковских, филимоновских игрушек, посуды, набор цветных полосок, набор полосок с элементами росписей.

Дополнительный материал: гуашь, кисточки, ножницы, бумага.

Игра: Детям предложить узнать по шаблонам вид игрушек, посуды. Рассказать какими элементами, какими цветами и на каком фоне можно украсить их (с опорой на образцы фонов и росписей). Предложить сделать русский сувенир: обвести шаблон на бумаге, расписать, вырезать, рассказать, какую роспись использовали.

«Украсть избу»

Цель - закрепить знания об элементах украшения избы: причелина, полотенце, наличник, ставни; о назначении узоров - «оберег»; развивать мелкую моторику пальцев.

Игровое задание: украсить избу, «защитить от злых сил»

Правила игры: выкладывать узор на элементах украшения избы.

Материал: шаблоны «избы», (на месте «полотенца», «причелины», «ставен», «наличников» приклеены кусочки фланели); наборы геометрических фигур.

Игра: предложить детям украсить избу узорами - оберегами, после выполнения рассказать о значении элементов.

«Что сначала - что потом»

Цель - учить сравнивать предметы разных видов, вычлняя сходство и различие (по времени возникновения, по материалу, по функции);

закрепить обобщающие понятия: мебель, посуда, обувь, одежда.

Игровое задание: подобрать пару.

Правила игры: подбирать пару по определенному признаку.

Материал: набор карточек предметов русского быта, одежды, обуви и современных (лапти-кроссовки; горшок-кастрюля; понёва-юбка и т.д).

Игра: предложить детям рассмотреть картинки и разложить по парам.

1. Что сначала было, что потом придумали люди (горшок-кастрюля и т.д.) - у предметов одна и та же функция;

2. Из одного материала (горшок-кувшин и т.д.);

3. Объединить в группы (мебель, одежда, обувь, посуда)

Дети должны объяснить свой выбор.

«Узнай, что это?»

Цель. Развитие внимания, воображения.

Правила. Узнать предмет из «избы» по контурному изображению на карточке.

Материал. Карточки с контурным изображением предметов из «избы».

Игра. Каждый ребенок получает карточку со схематичным изображением предмета быта. Воспитатель предлагает детям узнать предмет, назвать его, и отыскать среди экспонатов.

«Четвёртый лишний»

Цель. Научить детей объединять предметы в группы по определенному свойству, различать результаты труда мастеров - гончара, кузнеца, плотника и швеи. Развивать логическое мышление.

Правила игры. Определить предмет, не подходящий к другим как результат труда человека определенной профессии.

Материал. Наборы картинок (кувшин, миска, чашка и стул и т.д.)

Игра. Положите перед ребенком четыре картинки с изображением предметов, три из которых относятся к результатам труда кузнеца. Определив «лишнюю», т.е. не подходящую к остальным, картинку, ребенок получает фишку.

«Обед для матрешек»

Цель. Развивать слуховое внимание.

Игровое задание. Накормить матрешек.

Правила игры. Хлопнуть в ладоши, когда услышишь название продуктов питания.

Материал. Матрешки.

Игра. Предложить детям накормить матрешек, воспитатель называет вперемешку продукты питания и несъедобные предметы, а дети должны хлопать в ладоши, когда услышат названия продуктов питания.

«Какие предметы сделал кузнец, а какие гончар?»

Цель. Уточнить знания детей о различных материалах, из которых сделаны предметы: металле, глине. Учить осваивать способы изучения предметов.

Игровое задание. Найти предметы, сделанные из одного материала.

Правила игры. Называть признаки материалов, не повторяя уже названные.

Материал. Группы старинных и современных предметов повседневного употребления из металла-ложка, вилка, коса и т.д.; из глины - кринка, ваза, свистулька и т.д.

Игра. Все предметы лежат на столе, на отдельных столах картинки с изображением кузницы и гончарной мастерской. Воспитатель предлагает детям назвать профессии людей, работающих в этих мастерских. Просит найти изделия, созданные этими мастерами, и расставить их на столы. Сначала предметы сравниваются по общим признакам, затем выявляются отличия между двумя группами предметов.

«Что изменилось?»

Цель. Закрепить знания о назначении игрушек, бытовых предметов (старинных), их классификации. Развивать память, сообразительность.

Игровое задание. Угадать, что изменилось.

Правила игры. Не подсматривать. Хранить секрет о перемещении игрушек.

Материал. Тематические подборки игрушек, предметов.

Игра. Разложить игрушки за ширмой, отодвинуть её и предложить детям запомнить порядок расположения предметов. За ширмой поменять их местами (сначала одну, затем две, три). Дети должны отгадать, что изменилось, и восстановить прежний порядок.

Картотека зазывалок, сговорок, считалок.

Таю, таю, налетаю
Вас в игру всех приглашаю
А в какую, не скажу!
Зазывалку расскажу.

Кто опоздает, в небо улетает.
Тай, тай, налетай
Порезвись и поиграй!
Всех в игру мы принимаем
Никого не обижаем.

Поиграть пришла пора
Развеселая детвора
Пусть наш смех звучит вокруг
Становитесь дружно в круг!

Приглашаю детвору
На веселую игру,
А кого не примем
За уши поднимем.
Уши будут красные.
До того прекрасные.
Зазывалочки на подвижную игру
Тай-тай, налетай!
В интересную игру,
А какую – не скажу.
Поиграйте с нами,
Догадайтесь сами!



1, 2, 3, 4, 5 –
Выходи со мной играть!
1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
Собирайся, народ,
Кто со мной играть идет?
1, 2, 3, 4 –
Руки выше, ноги шире!
1, 2, 3, 4, 5 –
Будем мы сейчас играть!
Веселиться до обеда
И друг друга забавлять!
1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
Будем прыгать и скакать,
И друг друга развлекать!
Эй, ребята, все вниманье!
Есть веселое заданье:
Будем прыгать и скакать,
И друг друга развлекать!
Эй, ребята, все вниманье!
Есть веселое заданье!
1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
Эй, девчонки и мальчишки,
Молчуны и шалунишки,
Подбегайте все скорей
Вместе будет веселей!
Эй, народ, веселей!
Поиграть беги скорей:
В прятки, салки и футбол,
Подбегай ко мне гурьбой!
1, 2, 3, 4, 5 –
Все бегите в круг вставать!
Поиграем, порезвимся
И со скукой мы простимся!
Кто не хочет скучать –
Все бегите к нам играть!
От души мы порезвимся,
Вместе все повеселимся!
Эй, дружок, не робей!
Подходи ко мне скорей!
Ты не будешь здесь скучать –
Будешь весело играть!
1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
В прятки, жмурки, догонялки...
Соберитесь-ка, ребятки.
Будем бегать и скакать –
Силу, ловкость развивать!
Кому скучно стоять,
Кто хочет бегать и скакать –

Подходите все сюда,
Собирайтесь детвора!
Веселиться будем вместе,
Так нам будет интересней!
Эй, дружок, не зевай!
Подходи и поиграй!
Игры наши разные,
Веселые все классные!
Эй, ребята, поскорей
Собирай своих друзей!
Будем мы играть сейчас –
Посмотрите все на нас!
1, 2, 3, 4, 5 –
Собираемся играть!
Будем бегать и скакать,
Чтобы сильными нам стать!
1, 2, 3, 4, 5 –
Детвора, давай играть!
Не ленитесь, улыбнитесь
И ко мне гурьбой стремитесь!
1, 2, 3, 4, 5 –
Будем вместе мы играть!
Будем прыгать, будем бегать,
Будем вместе отдыхать.
Все скорей ко мне бегите
Вашу ловкость покажите!
Первый, первый, я четвертый,
Я уже сейчас в полете,
Кто летит за мной скорей
Побежали веселей!
(Вместе будет веселей!)
Кто будет играть
В пять часов не принимать
В интересную игру
А в какую – не скажу!!!
Тай-тай, налетай! Кто в жмурки (прятки, салки и т.д.) играй?
Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Всех принимаем
И не обижаем!
Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Кто опоздает —
В небо улетает.
Таю, таю, налетаю
Вас в игру всех приглашаю
А в какую, не скажу!
Зазывалку расскажу.
Кто опоздает, в небо улетает.
Тай, тай, налетай
Порезвись и поиграй!
Всех в игру мы принимаем

Никого не обижаем
А того кто не придёт,
Мигом кошка задерёт.
Поиграть пришла пора
Развеселая детвора
Пусть наш смех звучит вокруг
Становитесь дружно в круг!
Чижик-пыжик воробушек,
По улоньке скачет,
Девиц собирает
Поиграть-поплясать
Себя показать....
Кто будет играть
В интересную игру?
А в какую – не скажу!
А потом не примем,
За уши поднимем,
Уши будут красные,
До того прекрасные...
(стишок повторяется несколько раз).
Приглашаю детвору
На весёлую игру,
А кого не примем
За уши поднимем.
Уши будут красные.
До того прекрасные.
«Айда в бегунки играть!
На горе стоять, а пойманным не бывать!»

Чижик-пыжик воробушек,
По улоньке скачет,
Девиц собирает
Поиграть-поплясать
Себя показать....
"Раз, два, три!
Играть скорей беги!"
Тай, тай, налетай
В игру с нами поиграй!
Всех принимаем,
Никого не обижаем.
А кто не придет...
Того кошка задерет.
Или:
Тай, тай, налетай,
В интересную игру играй!
А в какую - не скажу!
Как придете - покажу!
Придумана нами,
Догадайтесь сами
Девочки с усами,
Мальчики с косами.

Будем всех зазывать:
Кто готов со мной играть
В интересную игру?
А в какую - не скажу!
Знай, потом не примем,
За уши поднимем,
За уши поднимем,
Уши будут красные,
Усилия напрасные...
Тай, тай, налетай
В интересную игру!
А в какую - не скажу!
Отгадайте сами,
Сами вы с усами!
Тай, тай, налетай
Да игру затевай!
А какую - не скажу!
Кто опоздает –
В небо улетает.
Кто будет играть
В интересную игру?
А в какую - не скажу!
А потом не примем,
За уши поднимем,
Уши будут красные,
До того прекрасные...
Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Кто опоздает -
в небо улетает.

Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Всех принимаем
и не обижаем!
Дети, дети все сюда,
Здесь весёлая игра
Раз, два, три, четыре, пять
Собираемся играть
Барабан, барабан,
Ты зря не барабань.
Раз, два, три, четыре, пять -
Выводи ребят играть.
Бегал по двору щенок
Видит пирога кусок,
Под крыльцо залез и съел,
Задремал и засопел.
А вот мы не будем спать,
Всем нам хочется играть.
Шалуны-балуны,
Выбегайте во дворы,

Становитесь-ка играть,
Воеводу выбирать.
Гори, гори ясно
Чтобы не погасло,
Стой в подоле, гляди в поле.
Погляди, на небе звезды горят
Журавли играть велят.
Зайка-трусишка
По полю бежал.
В круг забегал
Играть созывал
Жили-были ты ли, я ли
Между нами вышел спор
Кто затеял позабыли
И не дружим до сих пор.
Вдруг игра на этот раз
Помирить решила нас
Входи дружок,
Заводи кружок!
В лес дремучий я пойду
Зайку серого найду.
Принесу его домой
Будет этот зайка мой
Выходи скорее в круг
С зайкой проведем досуг.
Раз, два, три,
В круг скорей беги!
Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей,
Воробушек-пташка,
Серая рубашка
Выходи скорей играть малых деток созывать.
На лужок пришли бельчата
Медвежата, барсучата – поиграть
На зеленый на лужок
Приходи и ты дружок!
Собирайтесь быстро братцы
В счет посчитаться
В игру поиграться
Колокольчик, колокольчик
Как же звонко он поёт,
Просит нас быстрее собраться
В дружный хоровод.
Встало солнышко давно
Поиграть зовёт оно.
Вы ребятки в круг бегите,
И игру вы заводите.
Стрелка, стрелка покружись
Всем ребятам покажись.
Покажи нам поскорей,
Кто из нас тебе милее. Стоп!
Птички в гнездышках сидят

И на улицу глядят.
Погулять они хотят
И тихонько в круг бежать.

Сговорки

Кого выбираешь: Конь вороной или хомут золотой?
Шары катить или воду пить?
Что возьмешь: Из речки ерша или из лесу ежа?
Серую утку или деревянную дудку?
Кого в гости пригласишь: Таракана усатого или тигренка полосатого?

Считалки

Белки зайцев угощали
И морковку подавали.
Все орешки сами съели.
А водить тебе велели!

- Аист-аист, аист - птица,
Что тебе ночами снится?
Мне болотные опушки,
- А еще?
Еще лягушки.
Их ловить, не изловить.
Вот и все, тебе водить!

Мы собрались поиграть.
Ну кому же начинать?
Раз, два, три -
Начинаешь водить ты!

Гномик золото искал
И колпак свой потерял!
Сел, заплакал: "Как же быть?!"
Выходи! Тебе водить!
Катится яблочко
С крутой горы.
Кто поднимет — тот уйди!
Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
На диване ехал слон.
Кто не верит — выйди вон!

Картотека дидактических игр по патриотическому воспитанию

«Мой адрес...»

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицу города, номер дома, квартиры, телефона,этаж закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Материал: мяч.

Ход игры: все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: Я живу на ... этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т.д.

«Наш детский сад».

Цель: закрепить знаний детей о детсаде, о работниках детсада. Какие обязанности они выполняют. Где находится группа, музыкальный зал, и т.д. Закрепить умение ориентироваться по плану в пространстве.

Материал: фотографии и иллюстрации детского сада, работников детсада. Планы детсада, 1, 2 этажа, группы.

Ход игры: По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках детсада. По плану дети ориентируются в пространстве.

«Поиски добрых слов».

Цель: раскрыть на примерах значение слов «простите, извините», воспитывать дружеские отношения, объяснить необходимость извинения, признания вины или доказательства правоты и справедливости, связь слова и поступка, слово и отношение.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, как следует извиняться, где и когда, как применяются эти вежливые слов.

«Путешествие по маршруту добрых чувств, поступков, дел и отношений».

Цель: обратить внимание детей на то, что добрые чувства, поступки и дела вызывают чувство уважения, дружбу и любовь. Формировать дружеские отношения, закреплять правила этикета, правила поведения.

Материал: картинки с разными сюжетами добрых поступков, хорошего и плохого поведения.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, как следует себя вести в том или ином месте, какие поступки хорошие.

«Наша страна».

Цель: Выявить знания детей о нашей Родине, ее столице.

Материал: иллюстраций, фотографий.

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают.

«Малая Родина».

Цель: Выявить знания детей о своей Малой Родине, об истории нашего города, памятниках и достопримечательностях.

Материал: иллюстрации, фотографий города и нашей области.

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают.

«Расскажи о своей семье»

Цель: Сформировать представление о себе как о члене семьи. Показать значение семьи в жизни человека. Формировать желание рассказывать о членах своей семьи, гордиться ими, любить их.

Материал: Фотоальбом, составленный совместно с родителями с семейными фотографиями с генеалогическим древом семьи.

«Как я дома помогаю?»

Цель: Формировать представления о домашних обязанностях женщин и мужчин, девочек и мальчиков. Воспитывать желание оказывать помощь людям.

Материал: Картинки с изображением людей, которые исполняют разную работу по дому.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку, предлагает составить рассказ по ней и рассказать, кто и какие обязанности выполняет дома.

«Благородные поступки»

Цель: Воспитывать в детях желание совершать поступки ради других людей. Формировать понимание того, что поступком мы называем не только героизм, но и любое доброе дело ради другого человека.

Материал: мячик, картинки и иллюстрации с изображением благородных поступков.

Ход игры: Детям предлагается перечислить благородные поступки по отношению к девочкам (женщинам) и мальчикам (мужчинам). Воспитатель кидает в руки мяч одному из игроков, тот называет благородный поступок и перекидывает мяч следующему игроку по своему желанию.

«Вежливые слова»

Цель: Воспитывать в детях культуру поведения, вежливость, уважение друг к другу, желание помочь друг другу.

Материал: сюжетные картинки, на которых изображены разные ситуации: ребенок толкнул другого, ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка, и т.д.

Ход игры. Воспитатель показывает карточку и предлагает составить рассказ по картине

«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.

«Наш микрорайон».

Цель: Закрепить знания детей о своем микрорайоне, об административных зданиях, построенных в ближайшем окружении детсада.

Материал: фотографии и иллюстрации, макет микрорайона.

Ход работы: По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о своем микрорайоне, об административных зданиях, построенных в ближайшем окружении детсада.

«Назови виды спорта».

Цель: закрепить виды спорта: летние, зимние, спортивный инвентарь. Уяснить, что занимаясь, спортом мы получаем здоровье, отдых.

Материал: картинки с разными видами спорта, пиктограммы видов спорта, символическое изображение человечков.

Ход игры : Все встают в круг, передают друг другу мяч и называют: зимние виды спорта, летние виды спорта, спортивный инвентарь.

«Моих родителей зовут...»

Цель: Закрепляем знания имени и отчества родителей, дедушек, бабушек... Материал: семейные фотоальбомы.

Ход игры: дети, передавая друг другу мяч, быстро называют фамилию, имя, отчество мамы и папы.

«Вчера- сегодня»

Цель: развивать чувство времени у детей.

Ход игры: Взрослый предлагает детям выслушав предложения, определить, какого времени оно касается (настоящего или прошлого). Если прошлого, то дети показывают руками сзади себя – было когда-то, если же предложения касается настоящего, то дети разводят руками.

«Кто в какой стране живет?»

Цель: расширить знания детей о мире, людях, которые населяют его. Материал: картины и иллюстрации с разными странами мира и народами. Развитие речи, логического мышления, формирование умения употреблять суффикс – «ец».

Ход: Воспитатель показывает изображения и просит определить из какой страны этот человек и как его назовут (Китай-китаец, Африка-африканец...)

«Путешествие по планете Земля»

Цель: Закрепить знания детей о том, что Земля - планета шарообразной формы (используя глобус). Показать какие движения Земля совершает (вращение вокруг себя, вокруг Солнца). Помочь детям найти на глобусе воду (океаны, моря, реки), сушу (горы, равнины, леса, пустыни). Воспитывать в детях интерес к изучению Земли, на которой мы живем - как к планете. Материал: глобус, карты мира, картинки и иллюстрации с изображением планеты.

«Узнай по описанию кто это»

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Прививать любовь к Родному краю, к Родине.

Материал: Картинки и иллюстрации с изображением животного мира.

Ход игры: Воспитатель описывает животное, дети отгадывают.

«У кого какой домик»

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Пояснить, что животные тоже имеют право на жильё и неприкосновенность жилища. Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища животных.

Ход игры: Медведю – берлога. Белке – дупло.

«С какого дерева листок»

Цель: закрепить знания детей о природе родного края, закрепить умение образовывать относительные прилагательные (береза – березовый, дуб – дубовый и т. д.)

Материал: Картинки и иллюстрации с изображением деревьев, кустарников и листьев.

Ход игры: Воспитатель показывает картинки с изображением листка, затем дерева.

«Зеленая аптека»

Цель: закрепить знания детей о лекарственных растениях родного края; о правильном использовании их в лечебных целях.

Материал: гербарий, картотека лечебных трав.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением лечебной травы, дети отгадывают. Воспитатель рассказывает о ее целебных свойствах.

«Малая красная книга»

Цель: закрепить знания детей о редких растениях, животных, птицах нашего края, занесенных в «Красную книгу». Прививать любовь к родине, родному краю, чувство ответственности.

Материал: «малая красная книга», составленная совместно с родителями, картинки и иллюстрации с изображением редких растений, животных, птиц. Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением редких животных и растений, дети называют.

Воспитатель рассказывает о них.

«Страны и народы»

Цель: Расширять представление детей о странах Земли и их народах. Прививать интерес к жизни людей с различным бытом, культурой и традициями. Прививать уважение к культуре и традициям разных народов мира.

Материал: глобус, карта Мира, куклы в национальных костюмах, записи мелодии песен разных народов, картинки и иллюстрации с изображением разных стран и народов мира.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением разных стран и народов мира. Рассказывает о них.

«Из чего построен дом»

Цель: совершенствовать знания строительных материалах, о том из чего строях жилище человека, умение логически мыслить, закреплять умение образовывать имя прилагательное.

Материал: Изображение разных жилищ человека.

Ход игры: Дети рассматривают изображения домов. Словообразования: стекло - стеклянный, камень - каменный.

«Жилое – Нежилое»

Цель: закрепить знания детей, что здания бывают – жилыми и нежилыми. В жилых проживают люди; в нежилых расположены организации, подсобные помещения и т.п.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением разных строений.

Ход игры: Воспитатель предлагает определить жилое или не жилое помещение: Дом - жилой, магазин – нежилой....

«Назови ласково»

Цель: совершенствовать речь детей как средства общения, воспитывать дружеские взаимоотношения. Закреплять умение образовывать уменьшительно-ласкательные слова, знакомить с разными именами. Материал: Ход игры: Миша - Мишенька, Даша- Дашенька, Дашуля.

« Я люблю... »

Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к близким людям, друг к другу, развивает коммуникативные способности.

Ход игры: Ведущий говорит детям: «Каждый из нас что-то или кого-то любит, всем людям присуще это чувство. Я люблю свою семью, свою работу, люблю вас.

Расскажите, а кого или что вы любите». Дети рассказывают о своих чувствах и привязанностях.

«Как найти дорожку в детский сад?»

Цель: Закрепить умение детей ориентироваться по плану местности, уметь объяснять расположение объектов по отношению друг к другу. Закреплять умение определять направление движения. Развивать абстрактное мышление. Материал: план местности (микрорайона) макет местности микрорайона.

Ход игры : дети ориентируются по плану и на макете.

«Продолжи пословицу»

Цель: знакомить с устным народным словотворчеством, развивать речь, память, логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

«Птицы нашего города (края)»

Цель: знакомить детей с птицами родного города(края). Прививать любовь к родине, родному краю, к животному миру, желание помочь и ухаживать. Материал: карточки с изображениями птиц, альбом «Птицы нашего города, края», составленный совместно с родителями.

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

«Богатства недр земли».

Цель: расширять представление детей о богатстве недр земли полезными ископаемыми (уголь, минералы, железная руда, драгоценные камни). Расширять представления детей о внутреннем строении земли.

Материал: коллекция ископаемых земли, картинки и иллюстрации природных ресурсов земли.

Ход игры - Воспитатель показывает детям картинку (природное ископаемое) предлагает назвать его.

«Мир предметов»

Цель: обобщить представление детей о том, что в окружающем мире многие предметы изготовлены человеком из материалов природного или искусственного происхождения (применяя различные материалы, человек изучает и использует их свойства).

Воспитывать познавательную активность. Закрепить умения образовывать слова прилагательные.

Материал: Картинки и изображения предметов обихода.

Ход игры: чугун - чугунный, дерево - деревянный...

«На суше, в небе, по воде, под водой (транспорт)»

Цель: Совершенствование грамматического строя речи, закрепление в речи предлогов.
Материал; таблица, на которой изображены небо, море, картинки: поезд, самолет, пароход, грузовая машина, легковая машина, автобус.

Ход игры: Воспитатель просит детей назвать маленькие картинки, а потом найти место для каждой из них на большой картине и составить предложение.

«На суше, в небе, по воде, под водой (животный мир)»

Цель: Совершенствование грамматического строя речи, закрепление в речи предлогов.
Материал; таблица, на которой изображены небо, море, картинки: животного мира.

Ход игры: Воспитатель просит детей назвать маленькие картинки, а потом найти место для каждой из них на большой картине и составить предложение.

«Кому что нужно для работы?»

Цель: Формировать умение употреблять винительный и дательный падеж существительных. Развивать речь, логическое мышление память. Закреплять знания о профессиях людей.

Материал карточки с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Дети рассказывают о профессиях, определяют предметы, необходимые для их работы. (Повару – поварешка).

«Скажи какая»

Цель: развивать логическое мышление, память, речь, формировать навыки подбора определений к слову.

Материал: карточки с изображением, Родины, флага, герба и т.д.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку и предлагает назвать то что изображено на ней, подобрать определения к изображению. (Родина – огромная, могучая, красивая, бескрайняя) и т.д.

«Составь семейку»

Цель: развивать логическое мышление, память, речь, формировать навыки подбора однокоренных, родственных слов.

Материал: карточки с изображением Родины, флага, герба и т.д.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку и предлагает назвать, что нарисовано на ней и подобрать родственные однокоренные слова к нему: родина, родной, родители, родственник, родинка; герой - геройский, героический, героизм; защита - защитник, защищать.

«Отгадай профессию»

Цель: Закреплять знания детей о профессиях. Формировать умения разделять профессии на мужские и женские.

Материал: карточки с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Взрослый перечисляет действия человека определенной профессии, а дети отгадывают, что это за профессия.

«Я имею право...»

Цель. Расширить область правовых знаний детей.

Материал: Набор сюжетных картинок к статьям «Конвенции ООН о правах ребенка». Картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в «Конвенции» (ребенок катается на велосипеде, играет в прятки, поливает цветы и т.п.).

Ход игры: Дети поочередно выбирают картинку и объясняют причину своего выбора, остальные обсуждают правильность принятого решения.

«Кто что делает?»

Цель: формировать навык подбора глаголов к существительным. Развивать речь, логическое мышление, память.

Материал: карточки с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Повар - варит, жарит и т.д.

«Кто мы? Какие мы?»

Цель: Закрепить знания детей о человеке, знакомить с внешним строением тела и его возможностями, развивать умение сравнивать и устанавливать простейшие причинно-следственные связи, вызывать интерес к познанию себя, воспитывать бережное отношение к себе и к окружающему миру. Материал: картины и изображения человека (мужчины и женщины).

Ход игры: воспитатель показывает картинки с изображениями и предлагает детям найти сходства и отличия.

«Волшебные слова»

Цель: вызывать желание следовать тому, что достойно подражания, объективно оценивать поведение, воспитывать доброжелательное и толерантное отношение к людям, умение сравнивать и устанавливать простейшие причинно-следственные связи.

Материал: картины и изображения людей.

Ход игры: злые - добрые, больные – здоровые...

«Особенности жизни в современном городе»

Цель: познакомить с предметами обихода, их функциями и назначением, воспитывать бережное отношение к предметам созданными человеком.

Материал: картины и изображения различных предметов, созданных людьми. Ход игры: Дети поочередно выбирают картинку и объясняют, для чего нужен этот предмет.

«Природа и человек»

Цель: закрепить знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа. Формировать навыки бережного отношения к природе Материал: картинки и иллюстрации по теме.

Ход игры: Воспитатель проводит беседу, и предлагает рассказать, что сделано человеком, а что природой и как человек использует природу для того чтобы людям лучше жилось.

«Какой подарок (букет) ты хотел бы подарить маме, бабушке».

Цель: воспитывать внимание, доброжелательность, готовность доставлять близким удовольствие и радость. Закреплять умение общаться в вежливой форме, считаться с интересами другого человека.

Материал: картинки и иллюстрации праздников и праздничных подарков. Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, что все любят получать подарки, как их следует преподносить и когда.

«Какие праздники ты знаешь?»

Цель: Развивать у детей сообразительность, память, закрепить знания о праздниках, (народные, государственные, религиозные) закреплять правила поведения в общественных местах.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением праздников, открытки к разным праздникам.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, что праздники бывают разные, показывает карточки и открытки. Предлагает подобрать карточку с праздником, а к ней тематическую открытку.

«Жилище человека»

Цель: Закрепить знания детей о жилище человека, о том из чего они сделаны, прививать любовь к родному дому, Родине.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением жилища человека.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ о том, где живет человек, что жилище бывает разное- яранга, хата, изба....

Дидактическая игра «Собери семью»

Цели: Формировать представление детей о семье и её членах, о доброжелательных отношениях родных людей. Развитие связной речи детей.

Воспитывать любовь и уважение к своим родным.

Материал: карточки с изображением членов семьи (папа, мама, дочка, сын, бабушка, дедушка, карточки - обуви, одежды)

Правила:

Есть в доме любой семейный альбом.

Как в зеркале мы отражаемся в нём.

Пусть не всегда мы красивы -

Зато эти фото - правдивы.

Хранится альбом в нашем доме,

Семейные снимки хранятся в альбоме.

1 вариант: Детям предлагают картинки с изображением детей, взрослых, пожилых людей. Составь семью. Как можно назвать этих людей одним словом? Кто живет в этой семье?

2 вариант: Как вы думаете, в семье заботятся друг о друге? Необходимо подобрать, кому принадлежат эти предметы, и объяснить, почему так решили.

Дидактическая игра «Покормим птенчиков»

Цель: Развивать речевой аппарат детей.

Ход: (Я – мама-птица, а вы мои детки-птенчики. Птенчики веселые, они пищат: «пи-пи», - и машут крыльями. Полетела мама-птица за вкусными крошками для своих деток, а птенчики весело летают и пищат. Прилетела мама и начала кормить своих деток (дети приседают, поднимают головы вверх), птенчики широко открывают клювики, им хочется вкусных крошек. (Воспитатель добивается, что бы дети пошире открывали рот).

Игра повторяется 2-3 раза.

Дидактическая игра «Позови свою маму»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Ход: У всех детей предметные картинки с детенышами животных. Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля? (цыпленок) Кто у цыпленка мама? (курица) Позови, цыпленок, свою маму. (Пи-пи-пи) Воспитатель имитирует кудахтанье курицы и показывает картинку.

Такая же работа проводится со всеми детьми.

Дидактическая игра «Городские силуэты»

Цель: Закреплять представления о внешнем облике скульптурного убранства города, развитие восприятия внимания памяти, речи.

Игровой материал: Иллюстрации с цветными изображениями достопримечательностей.

Карточки с изображением силуэтов скульптурного убранства города, каждая из которых включает в себя включает только один правильный силуэт.

Ход игры: Предлагается рассмотреть и назвать все цветные изображения.

Выбрать из прилагаемых вариантов карточек с силуэтами соответствующий цветному изображению.

Усложнение игры:

1. выбрать силуэт по памяти.

2. составить небольшой рассказ о памятнике или скульптуре.

Дидактическая игра «Узнай, обведи, назови»

Цель: Закреплять знания о символах города, развитие восприятия, внимания и речи, подготовка руки к письму.

Игровой материал: Рабочие листы с контурными изображениями символами, скульптурами и памятниками.

Правила игры: Узнать по контурному изображению символ, памятник или скульптуру. Обвести контур цветным карандашом.

Дидактическая игра «Логическая связь»

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить, анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: картинки с изображениями символов, памятников, скульптур.

Ход игры: Найти логическую взаимосвязь между картинками и объединить их в пары. Уметь обосновать свой выбор.

Дидактическая игра «Что лишнее?»

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить, анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: картинки с изображениями символов, памятников, скульптур.

Ход игры: Рассмотреть картинки с изображениями. Выбрать «лишнюю» картинку. Уметь обосновать свой выбор.

Дидактическая игра «Что общее?»

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить, анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: картинки с изображениями символов, памятников, скульптур.

Ход игры: Рассмотреть картинки с изображениями. Объяснить, чем они похожи.

Дидактическая игра «Какой дом»

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: воспитатель бросает мяч ребенку, который ловит его, называя:

- Дом из 2 этажей (какой) - (двухэтажный) .
- Дом из 3 этажей (какой) - (трехэтажный)
- Дом из 5 этажей (какой) - (пятиэтажный)
- Дом из 9 этажей (какой) -
- Дом из 12 этажей (какой) -

Дидактическая игра «Какой дом»

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: воспитатель бросает мяч ребенку, который ловит его, называя:

- Дом из дерева (какой) - (деревянный) .
- Дом из кирпича (какой) - (кирпичный)
- Дом из глины (какой) - ...
- Дом из камня (какой) -
- Дом из стекла (какой) -
- Дом из льда (какой) -
- Дом из снега (какой) - ...
- Дом из бумаги (какой) -
- Дом из картона (какой) -

Дидактическая игра «Скажи ласково»

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: Представьте себе 2 дома: один настоящий, большой, а другой – маленький, игрушечный.

Я буду говорить про большой дом, а вы про маленький.

- У меня дом, а у вас? (домик) .
- У меня стены, а у вас? (стеночки) .
- У меня дверь, а у вас?
- У меня окно, а у вас?
- У меня ступеньки, а у вас?
- У меня крыльцо, а у вас?
- У меня кирпичи, а у вас?

Дидактическая игра «Да - нет»

Цель игры: развивать логику, умение ставить вопросы, делать умозаключения.

Правила игры: на вопросы водящего можно отвечать только «да» или «нет», вопросы строятся в логической последовательности.

Игровое действие: водящий выходит из комнаты, дети выбирают среди иллюстраций одну, по которой водящий будет задавать вопросы.

Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цель игры: упражнять в умении анализировать изображение, выделять характерные черты, части и особенности объекта.

Правило игры: рассматривая картинку, определить недостающую деталь, фрагмент.

Игровое действие: словесно или наглядно восстановить объект.

Дидактическая игра «Фотограф»

Цель игры: Упражнять в узнавании достопримечательностей города.

Правило игры: отгадывать только по видимому фрагменту.

Игровое действие: ребёнок - «фотограф» выкладывает иллюстрацию с изображением достопримечательности в «фотоаппарат» и предлагает отгадать, что он собирается снять. Остальные дети видят лишь часть иллюстрации в объектив фотоаппарата и пытаются узнать достопримечательность.

Дидактическая игра «Птицы нашего края»

Цель игры:

Формировать обобщённые представления у детей о зимующих и перелётных птицах нашего края, их повадках, внешнем виде, питании, местах обитания.

Учить различать птиц по внешнему виду и находить их на картинках.

Устанавливать связь между исчезновением корма и отлётом пт

Знакомить с основным отличием зимующих и перелётных птиц: отличия в питании.

Развивать память, внимание, речь.

Воспитывать любовь к природе родного края.

Варианты игры:

«Найди перелётных и зимующих птиц»

Детям предлагаются картинки с изображениями перелётных и зимующих птиц. На одну сторону магнитной доски с помощью магнитов они прикрепляют перелётных, а на другую зимующих птиц.

«Найди по описанию»

Педагог даёт описание птицы: внешний вид, особенности образа жизни, некоторые повадки и т.п. Ребёнок находит птицу по картинке либо фотографии.

«Найди, кого назову»

Необходимо найти птицу по названию, используя дидактический материал.

«Опиши, а мы отгадаем»

Ребёнок может описать птицу или назвать несколько отличительных признаков, не говоря название птицы. Дети отгадывают.

«Кого не стало?»

Воспитатель предлагает детям посмотреть на птиц, а потом закрыть глаза. В это время педагог убирает картинку с одной из птиц. Дети по памяти называют, какой птицы не стало.