**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.

***Варианты игры:***

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 “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.