**Картотека дидактических игр по краеведению.**

**Составитель: Иванова Елена Владимировна**

**Дидактическая игра «Знаменитые люди» средняя группа**

|  |  |
| --- | --- |
| Карточка 1 | |
| Название игры | «Времена года» ( по мотивам стихотворения Е.Стюарт) |
| Возраст детей | Средняя группа  (4-5 лет) |
| Количество играющих | 2 или 4 человека |
| Цель | -Уточнить и углубить знания детей о временах года (зима, весна, лето, осень) через творчество сибирской поэтессы Е. Стюарт  - Развивать логическое мышление,умение самостоятельно  рассуждать, сопоставлять, сравнивать и анализировать  - Обогащение активного словаря |
| Материалы и оборудование | -4 большие карты с изображением времен года. Внизу карты представлены четыре чистых сектора.   -16 маленьких карточек с изображением примет времен года  - портрет Е.Стюарт |
| Ход игры | |
| Введение в игровую ситуацию:  Воспитатель демонстрирует детям портрет Е.Стюарт и предлагает послушать ее стихотворение «У зимы особый счет».  -Как вы думаете, о чем это стихотворение? (Перед игрой дети рассматривают иллюстрации  времен года)  Выполнение  игровых действий:  Детям раздаются 4 большие игровые  карты. Ведущий показывает маленькую карточку. Те дети, кому она подходит, берут ее себе.  Подведение итогов:  Выигрывает тот, кто первый  правильно закроет свое игровое поле. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Карточка 2 | |
| Название игры | Волшебная посылка |
| Возраст детей | Средняя группа  (4-5 лет) |
| Количество играющих | От 2 до 4 человек |
| Цель | -Закрепляем название музыкальных инструментов  - Развиваем у детей тембровый слух, внимание, память |
| Материалы и оборудование | Детские игрушечные музыкальные инструменты (бубен, барабан, дудочка, колокольчик, металлофон, бубенцы, гармонь, гитара), ящик –посылка, карточки с изображением  этих же инструментов, настольная ширма, портрет композитора и баяниста Г.Заволокина |
| Ход игры | |
| Введение в игровую ситуацию: Ребята получают посылку с музыкальными инструментами. Рассматривают и называют их, слушают, как они звучат. Воспитатель спрашивает, кто из наших знаменитых земляков любил играть на гармони.( Можно показать портрет Г.Заволокина)  Выполнение  игровых действий:  Дети слушают звучание инструментов, которое за ширмой воспроизводит воспитатель. Правильно отгадавший инструмент ребенок, получает фант в виде карточки с изображением этого  инструмента. Кто больше наберет фантов, тот и выиграл. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Карточка 3 | |
| Название игры | «Дружим со спортом» |
| Возраст детей | Средняя группа  (4-5 лет) |
| Количество играющих | От 2 до 4 человек |
| Цель | -Расширить представления детей о виде спорта «Спортивная гимнастика» и спортивных снарядах  -Сформировать интерес к этому виду спорта  - Развивать внимание, память, логическое мышление |
| Материалы и оборудование | 4 больших черно-белых карты с изображением спортивных снарядов , используемых для занятий спортивной гимнастикой для образца (брусья, конь, перекладина, кольца);   4 таких же цветных карты, разрезанные на 4 части  для собирания разрезных картинок, игрушка Веселый карандаш, портрет олимпийского чемпиона по спортивной гимнастике Е.Подгорного |
| Ход игры | |
| Введение в игровую ситуацию:  Игрушка Веселый карандаш приносит  детям черно-белые картинки с изображением спортивных снарядов , используемых для занятий спортивной гимнастикой и приносит помочь сделать их яркими красочными, цветными.  Выполнение  игровых действий:  1 вариант. Дети рассматривают черно-белые иллюстрации , называют эти снаряды и вид спорта. Ведущий достает по одной цветной  карточке- части. Дети собирают разрезную картинку методом наложения на черно-белый образец («раскрашивают» картинку). Кто быстрее соберет тот и выигрывает.  2 вариант. Собрать разрезную картинку без опоры на образец. Рассказать, как называется данный инвентарь и вид спорта. | |

**Дидактическая игра «История» средняя группа**

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка 1** | |
| *Название игры* | Помоги собрать |
| *Возраст детей* | 4 – 5 лет (средняя группа) |
| *Количество играющих* | Подгруппа (2-4 человека) |
| *Цель* | Закрепить представления о символике (флаг) НСО |
| *Материалы и оборудование* | Разрезанное изображение флага НСО |
| *Ход игры* | |
| *Введение в игровую ситуацию:* Воспитатель собирается что-то показать детям, но случайно роняет коробку, содержимое рассыпается….Воспитатель просит о помощи. Когда дети собирают кусочки, обращает внимание, что на них изображено что-то знакомое, но что? Воспитатель (либо сами дети)  предлагает собрать и посмотреть, что получится.  *Выполнение игровых действий:* Дети, подобрав кусочки пазла, проходят за стол и собирают картинку.  *Подведение итогов игры:* Воспитатель хвалит детей, спрашивает, что у них получилось? Флаг? Чей флаг, какой области? Ещё раз хвалит детей за правильные ответы. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка 2** | |
| *Название игры* | Подберипо контуру |
| *Возраст детей* | 4 – 5 лет (средняя группа) |
| *Количество играющих* | Группа |
| *Цель* | Закрепить представления о форме плана НСО. |
| *Материалы и оборудование* | Ламинированное изображение плана НСО (вырез.по контуру), контуры разных областей. |
| *Ход игры* | |
| *Введение в игровую ситуацию:* Воспитатель показывает контурныные изображения разных областей России. Спрашивает, могут ли они угадать, где здесь контур НСО? Предлагает проверить путем наложения.    *Выполнение игровых действий:* Дети прикладывают план к контурным изображениям.    *Подведение итогов игры:* Воспитатель хвалит детей, обращает внимание на форму НСО, где находится Новосибирск. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка 3** | |
| *Название игры* | Волшебный кубик |
| *Возраст детей* | 4 – 5 лет (средняя группа) |
| *Количество играющих* | 1 – 2 человека |
| *Цель* | Закрепить представления об истории НСО |
| *Материалы и оборудование* | Кубик-трансформер с изображением плана НСО, флага НСО, культурные, исторические, природные достопримечательности НСО. |
| *Ход игры* | |
| *Введение в игровую ситуацию:* Воспитатель показывает детям «Волшебный кубик», трансформирует его в руках. Предлагает поиграть им детям.    *Выполнение игровых действий:* Трансформируют кубик, воспитатель спрашивает, что за изображения у них получаются, подсказывает, проговаривает названия.    *Подведение итогов игры:* Воспитатель хвалит детей, говорит о том, как много они знают о Новосибирской области. | |

Дидактическая игра «Природа НСО» средняя группа

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка 1** | |
| *Название игры* | «Жители Сибирских лесов» |
| *Возраст детей* | 4-5 лет |
| *Количество играющих* | Малые группы (2-6 человек) |
| *Цель* | Закрепить знания о животных и растениях Новосибирской области (медведь, заяц, лиса, волк, сова, снегирь, синица, береза, сосна, ель, купальница, медуница, шиповник, папоротник) |
| *Материалы и оборудование* | Карточки для игры (прилагаются) |
| *Ход игры* | |
| *Введение в игровую ситуацию:*  Перед нами сибирский лес, но он совсем пустой. Давайте заселим в него его обитателей. Но будьте внимательны, выбирайте только тех животных и растений, которые проживают в наших краях!  *Выполнение игровых действий:*  Дети должны из множества выбрать только карточки с животными и растениями Новосибирской области и «заселить» их в сибирский лес. Дети должны произнести названия животных и растений, которых они выбирают.  *Подведение итогов игры:*Вы прекрасно справились с заданием. Теперь наш сибирский лес ожил. А куда же мы отправим оставшихся животных? (Дети предлагают варианты – в зоопарк, на родину) | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка 2** | |
| *Название игры* | «Поскорее дай ответ – это правда или нет» |
| *Возраст детей* | 4-5 лет |
| *Количество играющих* | Все дети |
| *Цель* | Закрепить знания о животных и растениях Новосибирской области (медведь, заяц, лиса, волк, сова, снегирь, синица, береза, сосна, ель, купальница, медуница, шиповник) |
| *Материалы и оборудование* | Карточка с заданиями (у воспитателя) |
| *Ход игры* | |
| *Введение в игровую ситуацию:*  Нам пришло письмо от Незнайки. Он пишет, что все знает о животных и растениях нашего края. Давайте сейчас вместе с вами проверим, все ли верно он написал в своем письме.  *Выполнение игровых действий:*  Дети внимательно слушают зачитываемые предложения. В случае неверного суждения хлопают в ладоши. Затем кто-то один (по желанию) исправляет предложение.  *Содержание задания:*  1.      Зимой волк меняет свою серую шубку на белую. (−)  2.      Главные враги зайца – это волк и лиса. (+)  3.      Лисица любит лакомиться мёдом. (−)  4.      Медведи хорошие рыболовы. (+)  5.      Зимой медведь спит в берлоге. (+)  6.      Синица живет в норе. (−)  7.      Совы – это ночные птицы. (+)  8.      Дерево с белым стволом называется тополь. (−)  9.      У сосны иголки длиннее, чем у ели. (+)  10.  Медуница и купальница растут в жарких странах. (−)  11.  Из плодов шиповника заваривают полезный чай. (+)  12.  Снегирь – это птица с желтой грудкой. (−)  *Подведение итогов игры:*  Оказывается, Незнайка много напутал в своем письме. Как вы думаете, почему? Дети высказывают мнения (Был невнимательным, мало читает книжек, не интересуется природой родного края). Зато вы, ребята, внимательны и любознательны, поэтому верно исправили все ошибки! | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка 3** | |
| *Название игры* | «Раз, два, три, домик свой найди!» (малоподвижная игра) |
| *Возраст детей* | 4-5 лет |
| *Количество играющих* | 16 человек |
| *Цель* | Закрепить знания о лесе, как о доме для животных и птиц (кто где живет в лесу) |
| *Материалы и оборудование* | Картинки с изображениями животных и их жилищ (на отдельных листах) |
| *Ход игры* | |
| *Введение в игровую ситуацию:*  Лесные жители потеряли свои домики. Поможем им их отыскать!  *Выполнение игровых действий:*  Шестеро детей получают картинки с домиками и встают в ряд, не показывая их остальным. Оставшимся выдаются картинки с животными. По команде ведущего «Раз, два, три, домик свой найди!» домики открываются детям. Они должны быстро сориентироваться и подойти к нужному домику. Ведущий проверяет правильность выполнения. Затем домики и животные меняются и игра повторяется.  *Подведение итогов игры:*  В конце воспитатель подводит итоги, всем ли обитателям леса удалось найти свой домик. | |