

# ***ПРИЛОЖЕНИЕ № 14***

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ «Достопримечательности Братска»**



## «Было-стало»

*Цели:*

1. формировать у детей знания об архитектурных зданиях нашего города, памятниках;
2. развивать умение ориентироваться в пространстве;
3. Узнать и определить то или иное здание, памятное место.
4. Найти отличие и назвать их или сравнить схожесть;
5. Воспитывать интерес к родному городу.

*Материалы:* карточки с изображением зданий нашего города старые и современные, таблица с расположенными на ней фрагментами зданий.

*Ход игры.*

Надо найти пару картинок. Например современное здание ,памятник или памятное место ,изображение старое т.е какое было раньше .

## «Городские силуэты»

*Цель:* Закреплять представления о внешнем облике скульптурного убранств Братска, развивать восприятие, внимание, память, речь.

*Игровой материал:* Иллюстрации с цветными изображениями достопримечательностей. Карточки с изображением силуэтов скульптурного убранства города, каждая из которых включает в себя только один правильный силуэт.

*Ход игры:* Предлагается рассмотреть и назвать все цветные изображения.

Выбрать из прилагаемых вариантов силуэт, соответствующий цветному изображению.

*Усложнение игры:*

1. выбрать силуэт по памяти.
2. составить небольшой рассказ о памятнике или скульптуре.

## «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.

### **«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.

### **«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.

... .

### **«Найди ошибку»**

*Задачи 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.

### **«Угадай места достопримечательности».**

*Цель:* закрепить в дошкольниках знания родного города и страны, полученные в процессе бесед воспитателя с детьми; патриотическое воспитание.

*Материалы:* карточки с изображениями памятников, монументов, дворцов, также других памятных и известных мест, как в своем родном городе.

*Игровое действие:* воспитатель показывает фото детям, а они, в свою очередь, называют их. Желательно, чтобы ранее была проведена ознакомительная беседа по каждой карточке, в процессе которой воспитатель объяснил бы детям, чем знаменито то или иное место, изображенное на карточке. Тогда в процессе игры, когда ребенок будет называть памятник, о

может вспомнить, в честь кого он был установлен и в каком городе. Если дошкольник не помнит, другие дети ему могут помочь.

### **«Заколдованный город»**

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

*Материалы:* альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

*Цель:* «расколдовать» город.

*Ход игры.*

Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини-беседу:

- Как называется наша страна?
- Как называется город, в котором вы живёте?
- Как давно был основан наш город?
- Какие улицы города вы знаете?
- Как называется улица, на которой ты живёшь?
- Какие памятники нашего города вы знаете?
- Какие памятники старины есть в нашем городе?
- Каких великих людей, прославивших наш город, вы знаете?
- Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?
- Что бы ты ещё хотел узнать о нашем городе?

Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями. Например: контур здания Драмтеатра - фотография здания Драмтеатра.

*Примечание.* По ходу игровых действий «восстановления заколдованного города» воспитатель проводит заочную мини-экскурсию по этим местам (возможно с опорой на личные знания и опыт детей).

## «Путешествие по городу»

*Цель:* знакомить с родным городом

*Материал:* альбом фотографий родного города

Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города предлагает назвать их.

### «Контурные и тени».

*Цели игры:*

1. формировать у детей представления о разнообразии архитектурных зданий в нашем городе;
2. закрепить понятия «Архитектура» и «Скульптура»;
3. развивать зрительное внимание и усидчивость;
4. воспитывать интерес к родному городу.

*Ход игры:*

Детям предлагается подобрать карточки к изображениям архитектуры и скульптуры ( с одной стороны тень сооружения, а с другой стороны - его контурное изображение)

### «Узнай по описанию»

*Цель:* закрепить представления о достопримечательностях города Братска, развивать внимание, память, речь-доказательство.

*Ход игры:*

Воспитатель предлагает детям послушать короткие рассказы о достопримечательностях города, отгадать и назвать их.

### «Знатоки Братска»

*Цель:* закреплять и систематизировать знания детей о памятниках города Братска, развивать зрительное внимание, память и воображение.

*Материал:* разрезные картинки с видами города Братска, фишки.

*Ход игры:*

Воспитатель делит детей на две команды. Предлагает по фрагменту открытки, фотографии узнать памятник и рассказать о нем. Справившаяся с заданием команда получает фишку. В конце игры подводятся итоги.

### **«Кто подберет больше слов»**

**Цель:** формировать быструю реакцию на слово, развивать умение подбирать подходящие по смыслу слова к памятным местам города.

#### **Ход игры:**

Воспитатель называет существительное - дети подбирают подходящие по смыслу определения – прилагательные. Например, Братск (красивый, большой, уютный, любимый), река Ангара, памятник И.И.Наймушину.

...

### **«Дверная скважина».**

#### **Цели игры:**

1. формировать представления об памятниках архитектуры в нашем городе;
2. развивать память, внимание, пространственное мышление у детей старшего дошкольного возраста;
3. воспитывать интерес к родному городу.

#### **Ход игры.**

Играть лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку листом с замочной скважиной и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего. Как усложнение: сначала замочная скважина большего размера, далее размер уменьшается.