

Приложение №2 Дидактические игры к проекту «Знаменитые люди Петербурга»

1. "Узнай картинку по ее части"

Задачи:

- Формировать умение у детей правильно выполнять правила игры;
- развивать речь, внимание, мышление;
- закреплять знания о городе.

Правила игры: играют 2-6 детей.

Ведущий закрывает лист карточками с цифрами.

Дети могут играть парами: один называет номер карточки, другой снимает ее.

Игрок по фрагменту старается узнать и назвать ее изображение. Если информации недостаточно, он открывает последовательно вторую, третью карточки и т.д.

Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

Для игры: Листы с видами Петербурга, к игровому полю 6 карточек с цифрами от 1 до 6.

2. "Строим дом, похожий на дворец"

Задачи:

- Закрепить названия частей дома;
- упражнять в умении находить нужные детали;
- воспитывать уважение к труду строителя.

Словарь: колонна, окно, балкон, ограда, узор, пилястра, фасад, фронтон.

3. "Петербургское лото"

Цель:

- учить детей играть в лото;
- обогащать знания детей о Петербурге и его пригородах;
- формировать правильную речь, словарь.
- Закреплять навыки игры в коллективе.

Материал для игры: Для игры большие карточки, разделенные на 6 частей (игровые поля) с изображением видов Петербурга по темам: "Пригороды Петербурга", "Мосты Петербурга", "Храмы Петербурга", "Памятники Петербурга"; маленькие карточки с такими же изображениями видов нашего города.

Правила игры:

В игре участвуют 2-4 ребенка. Игрокам раздаются большие карточки. Ведущий показывает по одной маленькие карточки. Узнав изображение и увидев такое же у себя на большой карточке, игрок называет его и, получив эту карточку от ведущего закрывает соответствующую картинку.

Победитель быстрее других закрывает все части большой карточки.

4. Игра "Подбери и назови"

Задачи:

- развитие памяти;
- развитие внимания;
- формирование умения рассказывать;
- воспитание любви к родному городу.

Правила игры:

1 вариант. Ведущий раздает участникам игры по две большие карты. Маленькие карточки он перемешивает и, по очереди показывая их детям, спрашивает, у кого из них на картине нарисован этот памятник. Например, "У кого Адмиралтейство?" Тот, у кого есть этот рисунок, говорит: "На моей карте Адмиралтейство". Он берет карточку у ведущего и

закрывает ею картинку на большой карте. Выигрывает тот, кто первым закроет картинки на своих картах.

2 вариант. По заданию ведущего дети должны подобрать различные карточки по каким-то общим признакам (например, дворцы, храмы, мосты и т.д.), называя вслух каждый предмет.

3 вариант. Ведущий раскладывает на столе несколько карточек (от 3-х до 10-ти). Один из играющих должен назвать каждую карточку. После этого он отворачивается, а ведущий убирает одну (1 уровень), более одной (2 уровень) карточек. Играющий, посмотрев на стол, должен сказать, каких карточек недостает.

Усложнение. Ведущий убирает все карточки, и играющий должен по памяти назвать их.

5. Игра «Что напутал художник»

Задачи: поддерживать интерес детей к родному городу, закреплять знания о памятниках архитектуры, развивать наблюдательность, внимание, память.

Для игры: картинки (иллюстрации) с ошибками в изображении памятников архитектуры.

Правила игры: найти ошибку и объяснить свой ответ.

6. «Домино Санкт-Петербург»

Задачи: прививать любовь к родному городу, интерес к его достопримечательностям, учить узнавать и называть памятники архитектуры.

Для игры: карточки, разделенные на две части: на одной части - изображение достопримечательности Петербурга, на другой - название достопримечательности города, не соответствующее изображению, помещенному рядом.

Правила игры: играют 2-3 детей. Карточки раздаются игрокам. Игру начинает игрок, у которого карточка с изображением Петропавловской крепости. Следующим может сделать ход игрок, у которого есть карточка с изображением, соответствующим надписи на карточке первого игрока. Карточка накладывается картинкой на название и т.д.

7. «Продолжи название»

Задачи: закреплять названия достопримечательностей Санкт-Петербурга, обогащать словарь детей

Для игры: набор картинок с видами города, мяч.

Правила игры: в игре участвует любое количество игроков. Ведущий называет прилагательное и бросает мяч игроку. Игрок с мячом заканчивает фразу. Побеждает игрок, набравший большее количество фишек (картинок) за правильные ответы.

Примерный набор слов: Петропавловская..., Летний ..., Медный ..., Зимний ..., Львиный ..., Александровская ..., Дворцовая ..., Исаакиевский ., Дворцовый..., Казанский...

8. «Ремонт»

Задачи:

формировать у детей представления о зданиях нашего города, об их разнообразии; развивать у детей зрительное внимание, логическое мышление и речь - доказательство; воспитывать любознательность у дошкольников.

Ход игры:

Детям предлагаются карточки, где недостает части здания и карточки с недостающими элементами, задача подобрать нужную часть.

9. «Дверная скважина».

Задачи:

формировать представления о памятниках архитектуры в нашем городе;

развивать память, внимание, пространственное мышление у детей старшего дошкольного возраста; воспитывать интерес к родному городу.

Ход игры:

Играют 4-5 человек. Ведущий накрывает иллюстрацию листом с вырезанной замочной скважиной и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, не поднимая его. Все рассматривают иллюстрацию одновременно, каждый имеет возможность водить лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает желающему рассказать, что изображено на картинке. Остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ребята выбирают победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Победитель становится ведущим. Как усложнение: сначала замочная скважина большего размера, далее размер уменьшается.

10. «Визитки»

Задачи:

формировать у детей знания об архитектурных зданиях С-Пб;

развивать умение ориентироваться в пространстве;

развивать умение соотносить часть изображения с целым;

развивать связную речь и речь – доказательство;

развивать внимание, память;

воспитывать интерес к родному городу

Для игры: карточки с изображением зданий нашего города, таблица с расположенными на ней фрагментами зданий, карточки – визитки с изображением гостей и их числовым адресом.

Ход игры:

Воспитатель говорит детям, что к ним в город прибывают гости. Их нужно разместить. У гостей есть визитки, где написан их адрес. К этим адресам есть таблица. Вам нужно посмотреть на цифры, изображенные на карточке. Первая цифра обозначает номер строчки, и искать ее нужно в первом столбике сверху вниз, а вторая цифра обозначает номер столбика и искать ее нужно на верхней строчке слева направо. Найдя нужный фрагмент, вы должны узнать, что это за здание, найти его и придумать предложение с этим словом. Побеждает тот, кто правильно выполнит все задание.

11. «Бульжная мостовая»

Задачи: Обобщение знаний о достопримечательностях Петербурга, развитие внимания, памяти.

Ход игры: Делимся на 3 (4) команды. У каждой команды свой отрезок дороги. Нужно убрать бульжники с памятниками других городов, а оставить только петербургские достопримечательности.

Назовите достопримечательности, которые вы оставили.

Дети совещаются, выбирают камешки с нужными картинками.

12. «Расскажи сказку» (А.С. Пушкин)

Цель игры: Научить ребёнка подбирать карточки, относящиеся к одной сказке, и рассказывать ее сюжет.

Ход игры: Ведущий просит каждого игрока выбрать сказку, которую он будет рассказывать. Затем он перемешивает все игровые карточки и предлагает игрокам найти героев своей сказки. Тот, кто быстрее всех находит нужные карточки, первым начинает рассказ.

13. «Мемо Санкт-петербург»; Мемо «Картины русских художников»

Задачи: Развивать зрительную память, мышление. Обогащать представления детей о

достопримечательностях Санкт-Петербурга. Обогащать представления о творчестве русских художников. Развивать любознательность интерес к темам.

Ход игры: Игрокам необходимо собрать как можно больше пар карточек, т.е. две карточки с одинаковой картинкой. Разложите карточки на столе картинками вниз. Начинает игру самый младший игрок и ход переходит по часовой стрелке. Игроки по очереди переворачивают по две карточки таким образом, чтобы все могли видеть изображенные на них картинки. Если картинки на карточках одинаковые, то игрок забирает их. Он может продолжать игру до тех пор, пока он находит карточки с одинаковыми картинками. Если картинки на карточках не совпадают, то игрок кладёт карточки обратно картинками вниз и ход переходит к следующему игроку, сидящему слева. Выигрывает тот игрок, который к концу игры наберет большее количество парных карточек.

14. Игровое упражнение «Рассели гостей»

Цель: Развитие логического мышления, закрепление знаний достопримечательностей города.

Ход: У детей карточки с достопримечательностями Санкт-Петербурга и изображением сказочных героев. Задача детей каждого героя расселить в свое место.

15. Игровое упражнение «Назови красиво»

Цель: Развитие умения подбирать прилагательные к описанию Санкт-Петербурга, активизировать словарный запас.

Ход: «К кому кораблик приплывёт – красиво город назовёт». Ребёнок берёт кораблик, называет прилагательное и передаёт кораблик другому.