

**КАРТОТЕКА  
РАЗВИВАЮЩИХ И ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО  
ВОЗРАСТА,  
НАПРАВЛЕННЫХ НА ФОРМИРОВАНИЕ  
ЗНАНИЙ О РОДНОМ СЕЛЕ**

**«Узнай по описанию»**

**Цель:**

- закрепить представления детей о достопримечательностях села Карпогоры, их названий;
- развивать внимание, память, умение рассуждать и делать умозаключения.

***Ход игры:***

Воспитатель предлагает детям послушать короткие рассказы о достопримечательностях села, отгадать и назвать их. Например: это очень красивое здание находится на берегу реки Пинега. Оно деревянное. У этого здания есть купола и колокол. Его звон раздаётся на все село (это храм).

## **Дидактическая игра «Дверная скважина».**

### **Цели игры:**

- формировать представления о памятниках архитектуры в нашем городе;
- развивать умение по деталям узнавать целое и называть его, развивать внимание, пространственную ориентировку у детей старшего дошкольного возраста;
- 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.

## **«Где находится памятник?»**

### **Цель:**

- формировать представления о родном селе;
- развивать у детей умение ориентироваться на карте-схеме села,
- активизировать в речи детей названия памятников села.

Материал: карта-схема села Карпогоры, флажки для обозначения памятников, фишки, открытки с изображением памятников.

### **Ход игры:**

Воспитатель предлагает посмотреть на открытку, назвать памятник и показать на карте его местонахождение. Ответивший верно, получает фишку. Результаты подводятся по количеству фишек.

## **Игровое упражнение: «Продолжи»**

### **Цель:**

- формировать умение быстро схватывать смысл услышанного;
- запоминать, составлять высказывание;
- закреплять знания о достопримечательностях Карпогор.

Примеры фраз для продолжения.

Наш город называется...

Жителей нашего города называют...

## **«Кто подберет больше слов»**

### **Цель:**

- формировать быструю реакцию на слово;
- развивать умение подбирать подходящие по смыслу слова к памятным местам села Карпогоры.

### **Ход игры:**

Воспитатель называет существительное - дети подбирают подходящие по смыслу определения - прилагательные.

Например, Карпогоры (красивые, маленькие, уютные, любимые, зелёные). Река Пинега (широкая, холодная, быстрая). Улица Абрамова (длинная, широкая, красивая) и т.д.

## «Знатоки Карпогор»

### *Цель:*

- закреплять и систематизировать знания детей о достопримечательностях села Карпогор;
- развивать зрительно-конструктивную деятельность, умение определять и называть местонахождение памятника на карте.

*Материал:* разрезные картинки с видами села Карпогор, фишки.

### *Ход игры:*

Воспитатель делит детей на две команды. Предлагает по фрагменту открытки, фотографии узнать достопримечательность города и рассказать о ней. Справившаяся с заданием команда получает фишку. В конце игры подводиться итог.

## «Где ты живешь?»

### *Цель:*

расширить знания детей о природе родного края.

### *Игровое задание:*

выбрать по описанию детей самое красивое место в родном крае.

### *Правила игры.*

Увлекательно рассказать о природе родного края. Сообща оценить рассказ сверстников.

### *Материал.*

Картинки с изображением различных пейзажей родного края. Запись народных мелодий.

### *Ход игры.*

Звучит знакомая детям народная мелодия (песня или танец). Дети должны назвать ее, попробовать повторить. Воспитатель предлагает им ближе познакомиться с природой родного края, где родилась эта прекрасная музыка. Дети разбиваются на группы и выбирают 2- 3 картинки, изображающие пейзажи села, где живут, и тех мест, где они бывали с родителями. Обсуждают то, что изображено на картинке. Вспоминают, где бывали, что особенного запомнилось. Потом дети, тоже по картинкам, знакомятся с другими природными зонами. Постепенно все картинки появляются на стенде. Дети выбирают тот пейзаж, рассказ о котором им больше всего понравился, а рассказчик объявляется победителем.

## «Гости Карпогор»

### *Цель:*

- уточнить, закрепить знания детей о родном селе - Карпогоры;
- воспитывать любовь к родному селу, желание больше узнать о достопримечательностях.

*Игровое правило:* Описать картинку с видами Карпогор, отгадывать по описанию часть села, находить одинаковую картинку.

### *Ход игры:*

Воспитатель рассказывает о том, как много гостей приезжает к нам в село из других городов. Все хотят увидеть наше красивое село, его достопримечательности.

- Мы сегодня поиграем в гидов. Гид - это человек, который сопровождает гостей, показывает им, рассказывает интересное о том, что они увидят. У меня в руках машина (игрушка). Вот на ней мы и будем возить гостей. Каждый гид покажет только одно место. В другое место повезет гостей другой гид. Посмотрите у меня в руках кубик.

На игровом поле картинки тоже имеют свой номер. Если кубик упадет так, что сверху будет цифра 3, то надо будет вести гостей к этому месту, где вы увидите цифру 3. Ехать по улице на машине надо так, как указано стрелками. Остановившись, надо рассказать, что это за здание или место в Карпогорах, что могли там гости увидеть.

А все остальные внимательно слушать. Кто первым отгадал это место, находит такую картинку у себя на столе и показывают ее. Если ответ правильный, он становится гидом. Так же с помощью кубика определяет, куда ему вести гостей, что показать, чем рассказать.

Для этой игры необходимо иметь два комплекта одинаковых картинок (открыток), из числа которых подбираются знакомые детям виды, места, сооружения.

Воспитатель в конце игры благодарит гидов за хорошую работу, выражает уверенность, что гости города были довольны своей экскурсией.

Усложнения в игре возможны за счет увеличения картинок на игровом поле.

