

# ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГР ПО КРАЕВЕДЕНИЮ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «РОДНОЙ РУБЦОВСК – ЛЮБИ И ЗНАЙ»

*Марьина Елена Михайловна, воспитатель  
МБДОУ «ЦРР - детский сад № 54 «Золотой ключик», г. Рубцовск*

В дошкольном возрасте начинает формироваться чувство патриотизма, включающее любовь и привязанность к Родине. Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой Родине - месту, где родился человек, где его дом.

Необходимость создания игр вызвана их отсутствием в свободном доступе. Задача педагогов состояла в следующем: как из простых, доступных имеющихся под рукой материалов изготовить интересные игры разных видов.

**Цель** игр – формирование знаний детей о родном городе, его истории, достопримечательностях, людях, которые в нем живут и трудятся.

При использовании представленных игр следует придерживаться определенных **принципов**:

- Опирается на уже имеющиеся у детей знания.
- Следить за тем, чтобы дидактическая задача была доступна детям.
- Поддерживать интерес и разнообразие игрового действия.
- Постепенно усложнять задачу и игровые действия.
- Конкретно и четко объяснять правила игры.

**Дидактическая игра – ходилка «Прогулка по городу Рубцовску»**

**Цель игры:** формирование представлений детей о достопримечательностях родного города.

**Описание правил игры**

Перед игрой внимательно ознакомьтесь с картинками, вспомните название объектов, их расположение.

В игре могут принимать участие от 2 – 4 человек.

Распределите цветные фишки между игроками. Поставьте фишки на «Старт». Определите очередность хода.

В свой ход игрок бросает игровой кубик и переставляет свою фишку вперед на столько шагов, сколько выпало на кубике. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них. Если фишка остановилась на шаге «изменение траектории» - игрок двигается дальше по указанному направлению стрелки. Фишка, попавшая на шаг «пропустить ход» дает право дополнительного хода следующему игроку.

Для удобства шаги окрашены в определенные цвета и даны условные обозначения на самом игровом поле. Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до «Финиша». Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок (фотография № 1).

**Дидактическая игра «Что можно посмотреть в городе Рубцовске за один день или достопримечательности города Рубцовска настоящего и прошлого»**

Игра может быть использована в непосредственно-образовательной деятельности, во время взаимодействия взрослых детей в режимных моментах и в самостоятельной игровой деятельности.

**Вариант 1. Дидактическая игра «Гости города»**

**Цель игры:** воспитание интереса к жизни города.

**Описание правил игры**

Педагог предлагает считалкой выбрать экскурсовода по городу. Ребенок-экскурсовод берет карточку.

Задача ребенка – рассказать о месте, которое изображено на карточке как можно интереснее и доступнее. «Экскурсовод» передает эстафету следующему ребенку -

«экскурсоводу». «Экскурсовод» с гостями города отправляются на автобусе к следующему объекту. Игра продолжается. Желательно, чтобы все дети попробовали себя в роли экскурсовода (фотография № 2).

**Вариант 2. Дидактическая игра «Мемори» или «Найди пару»**

**Цель игры:** воспитание интереса к прошлому родного города.

**Описание правил игры**

Карточки с изображением зданий настоящего города педагог раздает детям. Другие, с изображением города прошлых лет – у себя. Педагог или ведущий берет по одной карточке с изображением старого города, показывает ее игрокам и просит внимательно рассмотреть карточки, которые находятся у них. Тот, к кому эта карточка относится, называет, что изображено на ней.

**Игровое правило:** выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор карточек.

**Дидактическая игра «Собери картинку из кубиков»**

**(достопримечательности города Рубцовска)**

**Цель игры:** формирование представлений детей о достопримечательностях родного города.

**Описание правил игры**

Воспитатель поочередно демонстрирует фотографии с изображением и предлагает детям ответить, какой объект изображен на ней, а затем собрать это изображение из кубиков, опираясь на образец или по памяти.

Дети кидают кубик и собирают картинку под таким номером, какой выпал на кубике (фотография № 3).



