

«Мой город Амурск»

Дидактическая игра – ходилка по формированию исторических представлений о родном городе детей 5 – 7 лет « Мой город Амурск»

Разработали:
Берина О.В., воспитатель
Чемоданова И.В., воспитатель
Цыплухина О.А., учитель - логопед

Цель: расширение и закрепление знаний детей о родном городе, его истории, достопримечательностях (местах их расположения)

Задачи:

- ❖ Развивать познавательную активность детей, логическое мышление, пространственное мышление, память, воображение, умение ориентироваться по карте города;
- ❖ Развивать монологическую и диалогическую речь, совершенствовать навык сравнения, обобщения, установления логических связей;
- ❖ Воспитывать любовь к родному городу, интерес к его истории города, чувство товарищества при выполнении заданий

Предварительная работа:

- ❖ Беседы об истории , интересных исторических фактах родного города, значимых местах города;
- ❖ Рассматривание иллюстраций;
- ❖ Экскурсии в музей и по памятным местам города

Описание игры (комплектация): игра состоит из игрового поля в виде карты города, на которой размещены иллюстрации с достопримечательностями города Амурска, карточек с заданиями, 4 фишек разного цвета и игрового кубика.

Методические рекомендации:

Перед игрой воспитанники внимательно рассматривают на игровом поле иллюстрации культурных объектов, достопримечательностей города, улицы города, называют и показывают улицу, на которой живут. Далее определяем старт, что он находится на месте дебаркадера, и финиш, находится на набережной, около стелы ангела - хранителя, обговариваем правила игры. С помощью вопросов воспитателя называют, рассказывают о назначении строительных объектов, историю значимых мест. В игре могут принимать участие от 2 – 4 человек, возможно игра командой. Распределяем цветные фишки между игроками.

Правила игры:

- ❖ Игроки ставят фишки на старт. Определенность фишек игроки обговаривают заранее (можно каждому игроку бросить кубик, у кого будет большее количество очков, тот и начинает игру).
- ❖ В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков, или останавливаться на них.
- ❖ Когда фишка останавливается на шаге определенного цвета, то игрок выполняет задание этого цвета (для удобства шаги окрашены в разные цвета и даны условные обозначения на самом игровом поле.) Если игрок справляется с заданием, то может бросит кубик еще раз и переставить свою фишку, если нет – пропускает ход.
- ❖ Если фишка остановилась на шаге «пропустить ход» (красный цвет) – игрок двигается дальше по указанному направлению стрелки и перелает ход следующему игроку.
- ❖ Побеждает игрок или команда, которые доберутся до финиша (игра может проводиться , пока ее не закончит последний игрок).

Игровые задания:



- «Ребусы (загадки)»



- «Найди лишнее»



- «Собери пазлы»



- «Сравни до и после»



- «Выполни упражнение» (динамические задания)



- «Расскажи по мнемотаблице»



- Пропуск хода