Приложение № 3

**Картотека дидактических игр**

**по ознакомлению дошкольников с Санкт-Петербургом**

1. **«Сложи картинку»**

**Задачи:** закреплятьзнания детей одостопримечательностях С-Пб**,** учить узнавать на картинке и называть памятники архитектуры, составлять целое из частей, прививать любовь к родному городу.

**Для игры:** парные иллюстрации или фотографииодной из достопримечательностей города (образец для складывания и разрезная картинка).

**Правила игры:** найти на картинке и назвать данный памятник архитектуры и сложить картинку по образцу.

1. **«Узнай достопримечательность по ее фрагменту»**

**Задачи:** закрепить знания об архитектурных памятниках СПб, развивать зрительное внимание, память, прививать интерес к родному городу.

**Для игры:** картинки с видами Санкт-Петербурга (игровые поля),

к игровому полю - 6 карточек с цифрами от 1 до 6.

**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 все изображение. Если информации недостаточно, он открывает последовательно вторую, третью и другие карточки. Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

1. **«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.

1. **«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 дети 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.

1. **«Узнай по описанию»**

**Задачи:** развивать умениеузнавать достопримечательности Санкт-Петербурга по описанию.

**Для игры:** карточки с изображениями памятников и зданий города.

**Правила игры:** ведущий читает текст к карточке. Кто догадается, что изображено на картинке и даст правильный ответ, получает соответствующую картинку. Побеждает тот, кто наберет большее число карточек.

**Вопросы к карточкам:**

1. По приказу Петра I на острове построили крепость. На стенах крепости - пушки, для охраны Петербурга от врагов. Затем крепость стала тюрьмой. Сейчас здесь музей. Назовите эту крепость.

 (Петропавловская крепость)

1. На площади стоит памятник: конь, вставший на дыбы и всадник, простирающий руку вдаль. Под копытами коня извивается змея.

 (Медный всадник)

3. Старинный сад за ажурной чугунной решеткой с колоннами из розового камня. На аллеях сада установлены мраморные статуи. Знаете ли вы название этого сада?

 (Летний сад)

4. Главная площадь нашего города. Её окружают великолепные постройки (зимний дворец), старинный сад. Назовите эту площадь.

 (Дворцовая площадь)

5. Главная река на берегах которой вырос прекрасный город – СПб. К ее водам спускаются сфинксы и львы, а в волнах отражаются Дворцовый, Литейный и другие мосты. Назовите эту реку.

 (Нева)

6. Каменное сказочное животное с телом льва и головой человека. Встречается на берегах Невы и других уголках города. Кто это?

 (Сфинкс)

7. Перед Русским музеем в Санкт-Петербурге установлен памятник великому русскому поэту. Назовите имя поэта.

 (А.С. Пушкин)

 **5. «Силуэты»**

**Задачи:**

 формировать у детей представления о разнообразии архитектурных зданий в нашем городе; закрепить понятия «Архитектура» и «Скульптура»; развивать зрительное внимание;

 воспитывать интерес к родному городу.

**Ход игры:**

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

 **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.

1. **«Какой – какая - какое?»**

**Задачи:** обогащать словарный запас детей, упражнять в описании различных объектов городской среды.

**Для игры:** набор картинок с видами Санкт-Петербурга.

**Правила игры:** участвуют двое и более детей. Дети рассматривают картинки, выбирают одну из них. Картинку передают из рук в руки и называют определение к ней. Выигрывает тот, кто придумает последнее определение (у кого в руках карточка).

**Вариант игры:** а) иллюстрации могут появляться на экране интерактивной доски; б) определение находят без опоры на иллюстрации по слову;

1. **«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…

1. **«Рифмы»**

**Задачи:** обогащать словарный запас детей, развивать слуховое внимание, интерес к родному городу.

**Для игры:** фишки

**Правила игры:** участвует любое количество детей. Детям предлагается подобрать рифмы к стихотворным строчкам. Выигрывает тот, кто быстрее или наиболее удачно составит рифму.

**Примеры рифм:**

Увидеть множество вещей

Приглашаем всех в … (музей).

Над Невой в полный рост

Поднялся Дворцовый … (мост).

Над красавицей Невой

Деревья шелестят … (листвой).

Покормить лебедей на старом пруду

Мы приглашаем в Летнем …(саду)

1. **«Закончи предложение»**

**Для игры:** набор картинок с видами города, мяч.

**Правила игры:** дети садятся в круг. В центре круга раскладываются картинки. Ведущий начинает предложение и бросает мяч игроку, поймавший мяч заканчивает предложение и находит открытку, соответствующую тексту.

**Примерные предложения:**

Адмиралтейство строили с целью…

В Летнем саду шуршат в аллеях …

Александровская колонна стоит на …

Петропавловская крепость построена на …

1. **«Мой город»**

**Задачи:** продолжать знакомство с Санкт-Петербургом; развивать у детей умение ориентироваться на карте-схеме города, закреплять знания о достопримечательностях города.

**Для игры**: карта-схема СПб, флажки для обозначения памятников, фишки, открытки с изображением достопримечательностей СПб.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает посмотреть на открытку, назвать достопримечательность и показать на карте её местонахождение. За правильный ответ игрок получает фишку. Победу одерживает игрок набравший наибольшее количество фишек.

1. **«Найди отличия»**

**Цель:** развивать умение сравнивать характерные особенности старого и современного города, развивать мышление и речь, закреплять знания о родном городе, воспитывать интерес к его настоящему и прошлому.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает сравнить жителей старого и современного города: как выглядели и одевались; как и где работали мужчины; как и где, работали женщины; во что играли дети; старинные улицы и современные и др.

1. **«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.

**14. «Каждому предмету (вещи) своё место»**

**Задачи:**

формировать у детей представления о разнообразии зданий в нашем городе и об их назначении;

развивать у детей логическое мышление, умение классифицировать предметы по какому-либо признаку;

развивать речь-доказательство;

воспитывать интерес к родному городу.

**Ход игры:**

Ведущий предлагает детям карточки (по одной), ребята выбирают объект и выкладывают на поле, которому они соответствуют. Например, в магазин те предметы, которые необходимы в магазине. В художественный музей – картины и т.п. Для проверки можно предложить детям перевернуть карточки изнаночной стороной, если карточки одного цвета, то задание выполнено верно. Можно играть с подгруппой детей, в этом случае водящий показывает карточки, а играющие выбирают нужную картинку.