

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №2 «Казачок» муниципального образования Абинский район

*Подготовила:
старший воспитатель Е.Ю. Малюк*

Картотека дидактических игр

по нравственно- патриотическому воспитанию

для детей (4-7 лет)



Содержание

Аннотация	3
Волшебные ленты дорог	3
Герб города	3
Район, в котором мы живём	4
История родного города	4
Заколдованный город	4
Путешествие по городу	5
Сложи герб из фрагментов	5
Города Краснодарского края	5
Флаг России	5
Где находится памятник?	6
Знаешь ли ты	6
Продолжи пословицу	6
Домино «Народные промыслы»	6
Лото «Народные промыслы»	6
Птицы нашего города	6
Нарисуй узор	7
Одень куклу	7
Сортируй узоры	7
Собери узор	7
Почемучка	7
Подбери пару	7

Дидактическая игра позволяет шире приобщить детей к текущей жизни в доступных им формах нравственных переживаний.

Дидактическая игра по нравственно-патриотическому воспитанию позволяет открыть мысли, чувства, переживания, сопереживания детей. Активизировать поиски активных способов решения игровой задачи, научить соблюдать условия и обстоятельства игры, сплотить отношения детей в игре.

Предлагаемые игры и упражнения могут проводить воспитатель, педагог-психолог на прогулке во время утреннего приема, в вечерние часы, в период свободной деятельности детей.

ВОЛШЕБНЫЕ ЛЕНТЫ ДОРОГ

Материалы: игровое поле, где изображены дороги, улицы, скверы, парки. На красных полях — силуэты хорошо известных в городе зданий, памятников и других сооружений; карточки с вопросами и заданиями; кубик; фишки по количеству играющих.

Ход игры. Играют 2 команды (или 2 игрока). Бросают кубик, продвигаясь вперёд для того, чтобы попасть на красное поле; попав на красное поле, игроки должны будут определить, контур какого сооружения здесь изображён и где находится это сооружение.

Выбирают себе вопросы, за которые можно получить соответственно 2 или 3 очка. Отвечая на вопросы, игроки продвигаются вперёд, также попадая на красное поле, на котором отгадывают по контурам памятные места.

Игроки могут моментально оказаться на красном поле, но для этого им нужно будет ответить на вопросы под знаком «блиц».

ГЕРБ ГОРОДА

Цель: закрепить представление детей о гербе родного города; уметь выделять герб родного города из других знаков.

Материалы: шаблон-образец с изображением герба города; контурный шаблон этого же герба; «мозаика» герба города в разобранном варианте.

Ход игры. Детям предлагается рассмотреть герб города и отметить отличительные особенности от гербов других городов нашей страны.

1. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона-образца собирают из мозаики герб города.

2. Дети собирают герб без помощи шаблона-образца, опираясь на память.

3. Детям предлагается собрать герб города из отдельных деталей при помощи шаблонов-накладок.

4. Детям предлагаются гербы других городов для подобной же игровой задачи.

РАЙОН, В КОТОРОМ МЫ ЖИВЁМ (настольная игра)

Цель: обобщить знания детей о районе города, в котором они живут, с его особенностями и достопримечательностями.

Материалы: игровое поле, наложенное на план района, с маршрутом следования и изображёнными на нём достопримечательностями района и названиями улиц; кубик с числовыми фигурами от 1 до 6; фишки в виде автомобиля и человечков; «бабушкина энциклопедия» с краткими справками по теме игры.

Ход игры. Играть может любое количество детей. Они самостоятельно выбирают, на каком виде транспорта отправляются в путешествие, или идут пешком. В зависимости от этого выбирается игровая фишка. Дети по очереди бросают кубик: сколько числовых фигур выпадает, настолько делений продвигаются вперёд. Участникам необходимо пройти весь маршрут и вернуться назад в детский сад (или дом). Если фишка попадает на красное поле, для продвижения дальше необходимо ответить на вопрос, обозначенный номером этого поля; если фишка попадает на зелёное поле, то ребёнок может воспользоваться подсказкой «бабушкиной энциклопедии».

Примечание. Если ребёнок не знает ответа на вопрос «красного поля», он может воспользоваться подсказкой «бабушкиной энциклопедии», но пропускает ход; «бабушкину энциклопедию» необходимо показать и прочитать детям предварительно.

ИСТОРИЯ РОДНОГО ГОРОДА

(игра-лото)

Цель: закрепить у детей представление об истории родного города. Материалы: игровые поля (9 штук) с изображениями видов города от его зарождения до наших дней; карточки с изображениями отдельных построек и мест, относящихся к разным временным отрезкам истории города.

Ход игры. Играть могут 3-9 детей. Ведущий раздаёт игровые поля и показывает карточки участникам. Игроки должны полностью закрыть своё игровое поле карточками, подходящими временному отрезку.

Примечание. На каждой карточке есть надпись с названием объекта и временным отрезком.

Если ребенок ошибается, то даётся «справка ведущего», которым может быть как воспитатель, так и ребёнок.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ГОРОД

Задачи: закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города. Материалы: альбом с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

Цель: «расколдовать» город.

Ход игры

- Перед началом игры воспитатель проводит с детьми мини-беседу:

- Как называется наша страна?
- Как называется город, в котором вы живёте?
- Как давно был основан наш город?
- Какие улицы города вы знаете?
- Как называется улица, на которой ты живёшь?
- Какие памятники нашего города вы знаете?
- Какие памятники старины есть в нашем городе?
- Каких великих людей, прославивших наш город, вы знаете?
- Откуда ты это знаешь? Кто тебе об этом рассказал?
- Что бы ты ещё хотел узнать о нашем городе?

Воспитатель предлагает детям рассмотреть альбом с контурами зданий, затем фотографии этих же сооружений и сопоставить контуры с фотографиями.

Примечание. По ходу игровых действий «восстановления заколдованного города» воспитатель проводит заочную мини-экскурсию по этим местам (возможно с опорой на личные знания и опыт детей).

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДУ

Цель: знакомить с родным городом

Материал: альбом фотографий родного города

Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

СЛОЖИ ГЕРБ ИЗ ФРАГМЕНТОВ

Цель: способствовать закреплению знаний о гербе города

Материал: Изображение герба города, состоящее из 4-8 фрагментов.

Воспитатель перемешивает фрагменты, дети собирают из них картинку.

ГОРОДА КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Цель: способствовать закреплению знаний о городах области

Материал: карта краснодарского края с отмеченными городами, таблички с названиями городов.

Воспитатель знакомит детей с картой, предлагает найти на ней города и разложить на них таблички с соответствующими названиями.

ФЛАГ РОССИИ

Цель: способствовать закреплению знания флага своей страны

Материал: полосы красного, синего и белого цвета

Воспитатель показывает детям флаг России, убирает и предлагает выложить разноцветные полосы в том порядке, в котором они находятся на флаге России.

ГДЕ НАХОДИТСЯ ПАМЯТНИК?

Цель: знакомить детей с памятниками, учить ориентироваться в родном городе.

Материал: изображения памятников

Воспитатель демонстрирует детям изображения памятников, просит рассказать, где установлен этот памятник.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Цель: знакомить детей со знаменитыми людьми родного города

Материал: портреты известных соотечественников.

Воспитатель показывает портреты, предлагает детям назвать того, кто изображен на портрете и рассказать, чем он знаменит.

ПРОДОЛЖИ ПОСЛОВИЦУ.

Цель: знакомить с устным народным творчеством

Воспитатель начинает пословицу, дети ее продолжают.

ДОМИНО «НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ»

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: фишки домино с изображением народных промыслов

Дети по очереди выкладывают фишки таким образом, чтобы одинаковые изображения оказывались рядом. Проигрывает последний положивший фишку участник.

ЛОТО «НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ»

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

В игре могут участвовать от 1 до 5 человек.

Разложить на столе или полу карты.

Разрезные карточки перемешать и выложить лицевой стороной вниз в центре.

Каждый участник игры берет по одной карточке и стопки и определяет, на какую большую карту ее положить. Побеждает тот, чья карта (или карты) будет заполнена первой.

ПТИЦЫ НАШЕГО ГОРОДА

Цель: знакомить детей с птицами родного города

Материал: карточки с изображениями птиц

Воспитатель демонстрирует детям карточки с изображениями птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет.

НАРИСУЙ УЗОР

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: карточки с нарисованным узором и полем, расчерченным для рисования. Дети рисуют простой узор по образцу.

ОДЕНЬ КУКЛУ

Цель: знакомить с национальной одеждой, прививать интерес к национальной культуре.

Дети одевают куклу в национальную одежду.

СОРТИРУЙ УЗОРЫ

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: картинки народных промыслов

Дети сортируют картинки по принадлежности к тому или иному народному промыслу.

СОБЕРИ УЗОР

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: разрезные картинки с изображениями народных промыслов. Дети собирают картинки из фрагментов.

ПОЧЕМУЧКА

Цель: развивать логическое мышление

- Почему в войне участвовали моряки. – Потому что они защищали нашу Родину на море.

- Почему в войне участвовали лётчики? – (ответы детей)

- Почему в войне участвовали врачи?- (ответы детей)

- Почему в войне участвовали медсёстры?- (ответы детей)

- Почему в войне участвовали партизаны?- (ответы детей)

- Почему в войне участвовали разведчики?- (ответы детей)

ПОДБЕРИ – ПАРУ

Цель: развивать логическое мышление

Дети под музыку берут карточки и ищут пару. (*Танкист – танк, снаряды, артиллерист – пушка, летчик – самолет, медсестра – сумка с медикаментами, бинт, командир – карта местности, солдат – автомат, пулеметчик- пулемет*)