

-Настя, посмотри на кубики, подбери элементы на их сторонах. Ребенок при помощи воспитателя собирает картинку. Если ребенок самостоятельно пытается собрать картинку, это поощряется похвалой. После того, как картинка собрана, воспитатель спрашивает, что собрал ребенок. Один ребенок может собрать все 6 картинок или каждую картинку собирают по очереди.

«Кто носит эту шубку?»

Цель игры: учить угадывать животное, опираясь на некоторые признаки внешнего вида.

Дидактические задачи: углубить представление о характерных чертах живого объекта. Развивать память, монологическую речь, зрительное восприятие. Воспитывать силу воли.

Материал: карточки с одной стороны с изображением животного, с другой стороны – кусочек меха или перо.

Ход игры: воспитатель раздаёт участникам по одной карточке (мехом вверх).

- Ребята, давайте посмотрим и угадаем: «Кто носит эту шубку?».
-Алиса, потрогай это перо, как ты думаешь, у кого есть такие перья?
-у птиц...

После того, как ребёнок назвал птицу или животное, карточка переворачивается. Ведущий предлагает описать характерные признаки внешнего вида.

Также можно использовать загадки при угадывании животных.



«Мой любимый край»

Цель игры: развитие ценностного отношения к родному городу, краю, улицам, людям, которые в нём жили и живут, открытие личностных смыслов на материале истории родного края.

Ход игры:

Детям предлагают придумать как можно больше красивых слов, которые бы описывали родной город, край. "Я люблю свой край (город, деревню, поселок), потому что он (какой?) ..."

-Влад, давай поиграем:

- давай придумаем много красивых слов, про свой край.

-Я люблю свой край, потому что он красивый, чистый, уютный.

Здесь представлены игры, которые могут быть интересны и использоваться педагогами, родителями в совместной, самостоятельной деятельности с детьми.



Источник - <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/11/14/buklet-syuzhetno-rolivaya-igra>

Наши контакты:

662155, г.Ачинск, 3-й микрорайон
Привокзального района, 31 А
Телефоны 8(39151)6 – 59 – 24 – заведующий
Елена Ивановна Барсукова



Частное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №191 открытого акционерного общества «Российские железные дороги»

Дидактические игры по ознакомлению детей 3-4 лет с Красноярским краем

«Любовь к родному краю, к родной речи начинается с малого – любви к своей семье, своему жилищу, своему детскому саду. Постепенно расширяясь, эта любовь переходит в любовь к своей стране её истории, прошлому и настоящему, всему человечеству»

Д.М.Лихачёв



Информацию подготовил:
Воспитатель
Лариса Анатольевна Горевая

Игра в детском саду может выступать как форма, метод и средство образования и воспитания детей.

Особое место занимают дидактические игры, которые имеют следующую структуру:

1. Дидактическая задача.
2. Игровые правила.
3. Игровые действия.

Методика организации и проведения игр состоит из нескольких этапов.

Первый этап - подготовка. Она включает в себя отбор игры в соответствии с возрастом и программным материалом.

Второй этап - проведения игры. Он содержит ознакомление детей с условиями игры и дидактическим материалом, объяснение правил и хода игры, показ игровых действий, определение роли воспитателя в игре.

Третий этап - анализ игры, позволяющий определить эффективность выбранных методов, выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей.

Для детей младшего дошкольного возраста дидактические игры основаны на элементарных знаниях детей о животном и растительном мире родного края.

При проведении дидактических игр в работе с детьми младшего дошкольного возраста необходимо соблюдать следующие условия:

- четко, эмоционально и выразительно разъяснять детям задачу и правила игры;
- занимать в игре позицию равноправного партнера, сопереживать играющим, живо и эмоционально реагировать на ход игры, поддерживать интерес к действиям каждого ребенка;

- вводить в игру элементы соревнования, веселой состязательности команд, поощрять болельщиков, которые эмоционально поддерживают играющих;
- давать возможность каждому ребенку быть в роли, как участника, так и ведущего игры;
- обеспечивать постоянную смену игровых ролей;
- варьировать задания и правила игры, развивая способность произвольно перестраивать свое поведение в соответствии с изменением игрового содержания;
- осуществлять индивидуально-дифференцированный подход к детям через вариативность игровых заданий и правил;
- средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;
- используемая в дидактической игре наглядность должна быть доступной и ёмкой.

Учитывая принцип «от близкого к далёкому», первые знания дети получают о родном дошкольном учреждении. Для знакомства с помещениями детского сада, их назначением разработана дидактическая игра в виде пазла «Мой детский сад».

Цель игры: познакомить детей 3-4 лет с основными помещениями дошкольного учреждения, их назначением, профессиями персонала в детском саду.

Дидактические задачи: собрать пазл, назвать помещение и его назначение.



Картинки (музыкальный зал, кухня, прачечная и др.) разрезанные на части в виде пазла.

Ход игры: - Ребята! Сейчас я вам раздам образцы – картинки с изображением детского сада, своей группы, музыкального зала.

Нужно собрать пазл по образцу.

-Егор, какую картинку собрал ты?

-Это наш детский сад!

-Правильно, для чего нам нужен детский сад?

-чтобы в него ходили дети, играли, занимались и т.д.

- А как называется наш детский сад? – железнодорожный.

Аналогично собирают другие пазлы.

«Составь картинку из кубиков».

Цель игры: знакомить детей с достопримечательностями города Ачинска.

Дидактические задачи: упражнять детей в составлении целой картинку из отдельных частей; через содержание картинок закрепить знания детей о городе Ачинске; воспитывать любовь и уважение к родному городу. Развивать внимание, память, мышление.

Ход игры: воспитатель с ребенком рассматривают образцы – картинки с достопримечательностями города Ачинска.

-Настя, назови, какие интересные здания изображены на них, при затруднении воспитатель помогает.

-Настя, выбери картинку, по которой будешь собирать кубики.

