

Авторские настольно- печатные игры»:

«Путешествие по любимому городу Курску».

Разработали воспитатели:
Радченко О. Н.
Толстых М. В.



Настольная игра-лото «Достопримечательности Курска»

Возраст: 5-7 лет

Цель игры: формирование нравственно-патриотических чувств у детей, ознакомление с историей и достопримечательностями родного города с учётом требований ФОП по региональному компоненту.

Задачи игры:

Обучающие: обогащать и закреплять представления детей о достопримечательностях города Курска, учить детей составлять описательные и повествовательные рассказы о достопримечательностях города Курска.

Развивающие: развивать способность запоминать изображения достопримечательностей и их названия; развивать умение воспроизводить в речи названия достопримечательностей в соответствии с их изображением; развивать логическое мышление, внимание, коммуникативные и социальные навыки; творческое мышление.

Воспитательные: вызывать желание узнать новое о родном городе Курске и его достопримечательностях, воспитывать дружелюбие, умение действовать в команде; следовать определенным правилам, получению опыта победы или проигрыша.

В набор входят:

- краткий обзор достопримечательностей города Курска;
- фишки с изображением достопримечательностей города Курска;
- 4 карточки формата А6, на которых расположены по 4 картинки с изображением достопримечательностей города Курска;
- кубик-2 шт.



Варианты игр:

1.«Найди похожую»

Количество игроков – от 2 до 8.

В игре используются большие карточки, фишки.

Ход игры:

С помощью кубика или считалки, выбирается ведущий. Детям раздаются карточки с изображением достопримечательностей. Ведущий берет фишку с изображением достопримечательностей, называет, что на ней изображено, и показывает игрокам. Тот игрок, у которого на большой карточке такая же картинка, забирает маленькую фишку себе и закрывает ею соответствующую картинку. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не закроет свою карточку.

2.«Узнай и назови»

Количество игроков – от 2 до 8 человек. В игре используются только маленькие карточки.

Ход игры:

Вариант №1

С помощью кубика или считалки, выбирается ведущий. Ведущий достает маленькую карточку и показывает ее изображение всем игрокам, те игроки, которые узнали достопримечательность, называют ее по очереди. При верном назывании, игрок получает карточку. Если никто из игроков не дал верного названия достопримечательности, то его дает ведущий и убирает карточку в конец колоды. Выигрывает тот игрок, у которого оказалось больше всех карточек.

Вариант №2

Можно играть без ведущего, для этого карточки нужно выложить в центр стола изображением вниз. Каждый игрок берет любую карточку, смотрит на изображение и называет ее, если название верное – забирает карточку себе, если неверное – кладет карточку в центр стола. Выигрывает тот игрок, у которого оказалось больше всех карточек.

3.«Вспомни и найди»

Количество игроков – от 2 до 8.

В игре используются большие и маленькие карты.

Ход игры:

С помощью кубика или считалки, выбирается ведущий. Ведущий игрок достает карточку, не показывая изображение игрокам, а лишь называя наименование достопримечательности. Игроки ищут по названию изображение достопримечательности на своих больших карточках. Нашедший изображение игрок, показывает изображение на большой карте, если оно соответствует изображению на маленькой карточке ведущего, то игрок закрывает ячейку с этим изображением на большой карточке. Выигрывает тот, кто первым закроет все изображения на большой карте.

4. «Что изменилось?»

Количество игроков – от 2 до 8.

В игре используются большие и маленькие карты, фишки.

Ход игры:

С помощью кубика или считалки, выбирается ведущий. Ведущий выкладывает от 3 до 6 разных фишек или карточек картинками вверх. За некоторое время игроки должны постараться запомнить их. Затем участники отворачиваются, а ведущий что-то меняет, например, убирает или докладывает одну или несколько фишек или карточек, меняет их

местами. Игроки поворачиваются и стараются определить, что изменилось. Тот, кто сделает это первым и без ошибок, сам становится ведущим.

Игра - ходилка «Любимый город Курск»

Цель игры: закрепление знаний о родном городе Курске и его достопримечательностях.

Задачи игры:

Обучающие: учить детей узнавать достопримечательности по их изображению и называть их; закреплять навыки счета, учить использовать жребий при организации игры и разрешении возникающих конфликтов.

Развивающие: развивать способность запоминать изображения достопримечательностей и их названия, развивать логическое мышление, внимание, творческое мышление;

Воспитательные: воспитывать патриотические чувства, интерес к родному городу, волевые качества, дружелюбие, следовать определенным правилам, получению опыта победы или проигрыша.

В набор входят: игровое поле (карта), игровой кубик (2шт.), фишки (могут быть любые мелкие предметы).



Описание игры:

Все игровое поле содержит яркие иллюстрации с достопримечательностями города Курска, с нанесенным на него маршрутом, который должен пройти игрок. Для удобства шаги окрашены в определённые цвета и даны условные обозначения на самом игровом

Варианты игр:

1.«Угадай, где пары». Игра рассчитана на 2-5 участников. Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Право сделать первый ход предоставляется самому младшему из товарищей. Далее – по очереди. Каждый присутствующий берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать одинаковые картинки. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок добавляет их в свою колоду и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки. В этом случае следующим фишку открывает другой участник.

2.«Ловкие пальчики». На столе хаотично разбрасываются карты. По сигналу «Вперед!», все игроки начинают открывать карты, выискивая две одинаковые. Нашедший идентичные карты забирает их себе, продолжая искать дальше пару. Брать в руки одну карту категорически запрещено. Если два участника взяли по одинаковой карте, то их следует положить обратно в коробку. Завершается игра в тот момент, когда на столе остаются разные карты, не образующие пары.

3.«Один лишний». В игре участвуют от 2-х и более человек. Колода состоит из парных картинок и одной непарной. Карточки поровну раздаются игрокам. Все полученные игроками парные карты откладываются в сторону. Далее приступают к обмену. Игру начинают с самого младшего игрока. Каждый по очереди вытягивает любую карту у соседнего игрока. Если картинки совпадают, карточная пара выходит из игры. Побеждает тот, кто первый сбросит все свои карты. Проигрывает тот, у кого осталась непарная, лишняя карта

4.«Найди». Карты тщательно перемешиваются и выкладываются на стол хаотично, рисунком вниз. Первый игрок вытягивает одну карточку и оставляет ее перевернутой на столе. Это же делает каждый следующий игрок. Как только на столе открытыми окажутся две одинаковые карточки, самый внимательный игрок должен накрыть рукой нужную карту и крикнуть «Нашел!». Тот участник, что оказался проворнее и успел накрыть ладонью и выкрикнуть, забирает эти одинаковые карты себе и имеет право на открытие нового экземпляра.