

**Муниципальное бюджетное дошкольное общеобразовательное
учреждение «Детский сад комбинированного вида №82»**

***«Нравственно-патриотическое
воспитание дошкольников
посредством настольно-печатных игр».***

Воспитатели:

Радченко О. Н.

Толстых М. В.

Дошкольный возраст-
лучший период для
начала формирования
у детей чувства
патриотизма. Опыт
применения игровой
технологии по
нравственно-
патриотическому
воспитанию детей
представлен нами в
форме комплекта
авторских настольно-
печатных игр.

МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 82».

«Путешествие по любимому городу Курску».

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



2025 г.

Игра «Мемо- достопримечательности Курска»

Цель игры: собрать как можно больше карточек и поразить всех своей феноменальной способностью запоминать.

Задачи: повышение скорости и объёма запоминаемой информации; улучшение точности воспроизведения материала; увеличение длительности сохранения информации в памяти. Кроме того, игра способствует развитию образного и логического мышления, наблюдательности, знакомству с окружающим миром, расширению кругозора, способности аргументировать свой выбор, мелкой моторики и координации движений руки.

В набор входят: 28 парных карт с изображением достопримечательностей Курска.

Варианты игр:

1.«Угадай, где парь». 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 закрыть рукой нужную карту и крикнуть «Нашел!». Тот участник, что оказался проворнее и успел закрыть ладонью и выкрикнуть, забирает эти одинаковые карты себе и имеет право на открытие нового экземпляра.

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), игральный 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 поле. Проходя по маршруту, можно увидеть достопримечательности города, которые выведены в виде отдельных картинок. В ходе игры детям необходимо запомнить эти достопримечательности, уметь их узнавать на картинке и знать о них основную информацию.

Ход игры:

Количество игроков – от 2 до 5.

Выбрав себе фишки, игроки ставят их на "Старт". С помощью кубика или считалки, определяется очерёдность хода. В свой ход игрок бросает кубик, переставляет свою фишку вперёд на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Если фишка остановилась на шаге "изменение траектории" - игрок движется дальше по указанному направлению стрелки. При попадании фишки рядом с изображением, игрок должен назвать достопримечательность. Выигрывает тот, кто раньше всех остальных дойдет до финиша.

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

Игра мемо «Достопримечательности Курска»



Игра - ходилка «Любимый город Курск»

