



Карточка дидактических игр по Петербурговедению для детей дошкольного возраста

Цель:

- 1. Формирование представлений о родном городе.**
- 2. Развивать наглядно-действенное и логическое мышление, внимание, память.**
- 3. Воспитывать любовь к родному городу, бережное отношение к нему.**



Подготовила воспитатель Иванова Татьяна Германовна

Игра "Подбери и назови"

Цель игры:

- развитие памяти;
- развитие внимания;
- формирование умения рассказывать;
- воспитание любви к родному городу.

Правила игры:

1 вариант. Ведущий раздает участникам игры по две большие карты. Маленькие карточки он перемешивает и, по очереди показывая их детям, спрашивает, у кого из них на картине нарисован этот памятник. Например, "У кого Адмиралтейство?" Тот, у кого есть этот рисунок, говорит: "На моей карте Адмиралтейство". Он берет карточку у ведущего и закрывает ею картинку на большой карте. Выигрывает тот, кто первым закроет картинку на своих картах.

2 вариант. По заданию ведущего дети должны подобрать различные карточки по каким-то общим признакам (например, дворцы, храмы, мосты и т.д.), называя вслух каждый предмет.

3 вариант. Ведущий раскладывает на столе несколько карточек (от 3-х до 10-ти). Один из играющих должен назвать каждую карточку. После этого он отворачивается, а ведущий убирает одну (1 уровень), более одной (2 уровень) карточек. Играющий, посмотрев на стол, должен сказать, каких карточек не хватает.

Усложнение. Ведущий убирает все карточки, и играющий должен по памяти назвать их.

Игра «Хорошо или плохо?»

Цель:

- учить детей хорошим поступкам;
- приучать детей играть в коллективе;
- обогащать словарный запас;
- закрепить навык соблюдать правила игры.

Материал для игры: набор парных картинок с изображением хороших и плохих поступков, картинки с изображением улыбающегося и сердитого лица.

Правила игры:

Играют 2-6 детей. Они выбирают по одной карточке, определяют какой поступок на ней изображен и кладут сверху значок с изображением соответствующего выражения лица. Затем ищут парную картинку, где также выкладывают значок.

Выигрывает тот, кто раньше других и верно выполнит условия игры.

"Узнай картинку по ее части"

Цель:

- учить детей правильно выполнять правила игры;
- развивать речь, внимание, мышление;
- закреплять знания о городе.

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 ее изображение. Если информации недостаточно, он открывает последовательно вторую, третью карточки и т.д.

Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

Для игры: Листы с видами Петербурга, к игровому полю 6 карточек с цифрами от 1 до 6.

Игра "Петербургское лото"

Цель:

- учить детей играть в лото;
- обогащать знания детей о Петербурге и его пригородах;
- формировать правильную речь, словарь.
- Закреплять навыки игры в коллективе.

Материал для игры: Для игры большие карточки, разделенные на 6 частей (игровые поля) с изображением видов Петербурга по темам: "Пригороды Петербурга", "Мосты Петербурга", "Храмы Петербурга", "Памятники Петербурга"; маленькие карточки с такими же изображениями видов нашего города.

Правила игры:

В игре участвуют 2-4 ребенка. Игрокам раздаются большие карточки. Ведущий показывает по одной маленькие карточки. Узнав изображение и увидев такое же у себя на большой карточке, игрок называет его и, получив эту карточку от ведущего закрывает соответствующую картинку.

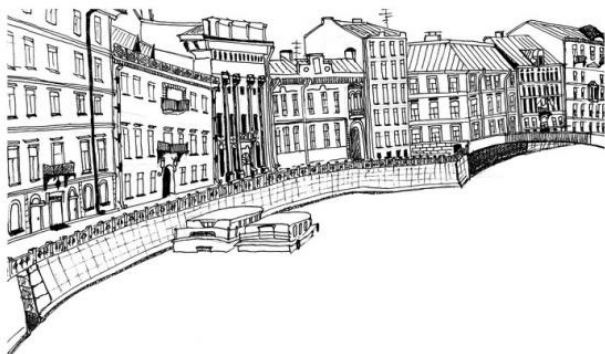
Победитель быстрее других закрывает все части большой карточки.

Игра "Строим дом, похожий на дворец"

Задачи:

- Закрепить названия частей дома;
- упражнять в умении находить нужные детали;
- воспитывать уважение к труду строителя.

Словарь: колонна, окно, балкон, ограда, узор, пилястра, фасад, фронтоны.

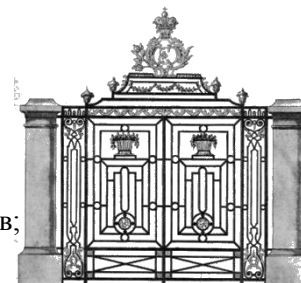


Игра "Твоих оград узор чугунный"

1 вариант "Сделай решетку" (такую же).

Программные задачи:

- развивать интерес к родному городу;
- показать уникальность в разнообразии узоров;
- воспитывать внимание.



2 вариант "Придумай узор для решетки"

- развивать способности к содержательной творческой деятельности;
- развивать умение конструировать, используя опыт работ декоративной аппликации.

3 вариант "У кого самая красивая решетка"

- развивать индивидуальные способности ребенка;
- закрепить знание элементов узора (круги, дуги);
- воспитывать умение оценить работу товарища.

"Узнай картинку по ее части"

Цель:

- учить детей правильно выполнять правила игры;
- развивать речь, внимание, мышление;
- закреплять знания о городе.

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 ее изображение. Если информации недостаточно, он открывает последовательно вторую, третью карточки и т.д.

Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

Для игры: Листы с видами Петербурга, к игровому полю 6 карточек с цифрами от 1 до 6.

Игра «Разрезные картинки»

Цель:

а) Развитие зрительного внимания

б) формирование комбинаторных способностей и логического мышления

в) развитие мелкой моторики

Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

Для игры: Листы с видами Петербурга, к игровому полю 6 карточек с цифрами от 1 до 6.



Игра «Отгадай загадки»

Зимний дворец у Невы, посмотри!

Жили когда - то в нём наши цари.

Ну, а сейчас там огромный музей.

Города гордость и Родины всей.

(Эрмитаж)

В начале Невского стоит,

Прекрасно здание на вид.

Колонны, статуи и шпиль,

И только в вышине

Горит кораблик золотой

Весь в солнечном огне.

(Адмиралтейство)

Пётр диковинки любил,

Собирал их и копил.

Из причуды царской сей

Первый создан был музей

(Кунсткамера)

Есть в Петербурге чудо- сад,

Украшен кружевом оград.

Дворец в нём есть царя Петра

И статуи как божества.

В тени аллея, возле оград,

Скажите, что это за сад?

(Летний сад)

На коне сидит герой,

Он красивый, молодой.

Это память в честь Петра,

Много сделал он добра.

Скачет воин в будни, праздники,

А зовётся. ("Медный всадник")

Хоть она и старая,

Но выглядит как новая.

Площадь наша главная.

По имени. (Дворцовая)



Игра «Каменный лев»

(Дети, взявшись за руки, идут по кругу, «львы» в центре круга на стульчиках.)

Львы из камня любят спать.

Будем годы мы считать:

Год – спит, два – спит,

Двадцать лет подряд храпит!

(Дети на цыпочках подходят ко львам)

Как пройдет сто пятьдесят,

Переловят всех ребят!

(Дети грозят пальцем)

(Дети убегают на места; «Львы» ловят убегающих детей; пойманные дети «каменеют».)

Мы вас всех сейчас поймаем,

В камень твёрдый превратим!

Только вы для нас сначала

Потанцуйте от души!



Игра с мячом на стульчиках

(К кому попадает мяч, тот отвечает на вопрос.)

1. В каком это году мы оказались? (Ответы детей.)
2. А как называется город, где вы живёте? (Ответы детей.)
3. В честь кого назван город? (Ответы детей.)
4. Назовите год и день рождения Санкт-Петербурга. (27 Мая 1703 года.)
5. Назовите самый большой дворец нашего города. (Зимний дворец.)
6. Как называют мальчиков, которые живут в СПб?
7. Как называют девочек?
8. Назовите корабль российского флота, ставший музеем. (Крейсер “Аврора”.)
9. На каком острове находится Петропавловская крепость? (на Заячьем острове.)
10. А как называется главная площадь нашего города?



Игра «Подбери правильно»

Цель:

- а) знакомить с историей города
- б) Упражнять в назывании достопримечательностей.
- в) Развивать логическое мышление и память.

Выигрывает тот, кто больше узнает и назовет достопримечательностей и их изображений.

Для игры: Листы с видами Петербурга, памятники.

Дидактическая игра – «Что к чему»

Цель:

- а) Формировать понятия – термины (набережная, река, мост и т. д.)
- б) Развивать долговременную память
- в) совершенствовать зрительное и слуховое внимание
- г) Формировать навыки чтения



Дидактическая игра - “Мы хотим построить дом”

Цель:

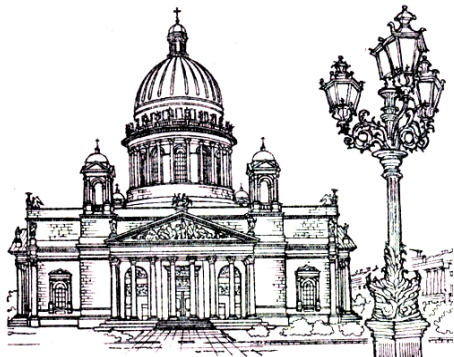
учить детей правильно выполнять правила игры;
развивать речь, внимание, мышление;
закреплять знания о городе.

Ведущий показывает движения, а дети хором произносят слова:
“Мы хотим построить дом” Хлопая в ладоши, отводим руки в стороны.
“Чтобы жить уютно в нём” Руки в стороны – повороты туловища
вправо-влево
“Мы кирпичики сложили” Присесть, руки на пол
“Окна, двери смастерили” Руки вверх, наклон вперёд
“Печь красивую сложили” Наклоны в стороны
“Её дровами натопили” Вдох носом, выдох ртом, с наклоном вперёд
“Напекли лепёшек вкусных, В доме будет нам не скучно” Руки на полу,
выпрямляем ноги
“Чай попьёт и на бочок Наш бобрёнок толстячок” Надуть щёки,
поднимая руки вверх, выдыхая опускаем руки.

Игра с мячом на стульчиках

(К кому попадает мяч, тот отвечает на вопрос.)

На каком острове построена Петропавловская крепость?
Сколько же было, островов при строительстве города? (101 остров).
Назовите, какие вы знаете острова/ Васильевский, Петровский,
Аптекарский, Крестовский, Каменный.
(Заячий, Елагин).
Кто может на карте показать и назвать - Самый большой и маленький
острова.



Игра-викторина

Цель:

а) знакомить с историей города
б) Упражнять в назывании достопримечательностей.
в) Развивать логическое мышление и память.
Выигрывает Та команда, которая правильно даст ответ.
Назовите главную площадь Санкт-Петербурга. (Дворцовая).
А что украшает Дворцовую площадь? (Александровская колонна).
Кто автор Александровской колонны? (О.Монферран).
В честь какой победы русских войск воздвигнут этот памятник? (Победа
над французами в 1812 году).
Назовите главную реку нашего города. (Нева).
Сколько рек впадает в Неву? (26 рек – Чёрная речка, Мойка, Мга, Тосна,
Ижора, Большая Охта).
Какой остров положил начало строительству города? (Заячий остров).
Почему именно Заячий остров привлёк внимание Петра I при возведении
крепости? (Место при разветвлении реки, где хорошо просматриваются
фарватеры Невы и её рукавов).
Почему Пётр I стремился завоевать прибрежные земли? (Выход к морю
обеспечивал возможность торговать, содержать флот, строить корабли,
защищать город с моря).
Что означает название нашего города Санкт-Петербург? (Город святого
Петра).
В нашем городе много улиц и проспектов, а какой главный? (Невский
проспект).
А какой сад в нашем городе считается самым старым? Как он
называется? (Летний сад, заложен в 1704 году).
Что первоначально выращивали в Летнем саду, каково предназначение
сада? (Лекарственные травы, кусты и деревья, цветы. Место проведения
ассамблей отдыха, фейерверков).
Кому скульптор Клодт воздвиг памятник в Летнем саду? (А.И.Крылову –
баснеписцу).
Какой самый знаменитый памятник Петру I вы знаете? (Медный всадник).
А почему он называется “Медный всадник”? (Скульптурная композиция
выполнена из меди).
Имя скульптора “Медного всадника вы знаете, кто же он? (Скульптор
Фальконе, модель головы Императора сделала Мари Коло).
А почему Санкт-Петербург называют Северной Венецией? (Потому что
находится на множестве островов).
На скольких же островах стоит город? Назовите острова какие знаете. (101
остров – Каменный, Крестовский, Заячий, Васильевский, Петровский,
Елагин, Новая Голландия).
А сколько цветных мостов в городе? Назовите, какие знаете. (Жёлтый –
теперь Певческий, Зелёный – теперь Народный, Красный –
ул.Дзержинского, Синий – пл.Исаакиевская).

Игра «По болоту Петр шел»

По болоту Пётр шёл (идут по кругу,
Остров Заячий нашел (останавливаются, смотрят из под руки -
kozyрьком,
Он созвал рабочий люд (созывают правой и левой рукой,
И построил крепость тут (руки, согнутые в локтях перед собой, ставят
одну поверх другой, как бы "строят",
Крепость новая стоит (руками показывают "крышу" над головой,
Пушками врагам грозит (грозят кулаками над головой,
Бам, бам, бам, бам (пальцами как бы барабанные палочки,
Не осталось зайцев там (разводят руками,
Зайцы пушек испугались, по кусточкам разбежались (бегут по кругу на
носочках)
Ой (после ой, присесть на корточки и замереть).
Предварительно выбранный водящий, изображает Петра во время
игры, а потом отбирает пошевелившихся "зайчиков").

Дидактическая игра – «Третий лишний»

Цель:

- а) Развитие слухового внимания
 - б) формирование комбинаторных способностей и логического мышления
- Санкт-Петербург - Нева — Москва
Мост- решётка- шпиль
Кораблик — мост - Адмиралтейство
Летний сад- статуя- мост
Улица — проспект- река
Грифон- сфинкс- улица
Ангел - Петропавловская крепость- цирк
Фонтанка- Мойка - Дворцовая площадь



Игра «Статуя замри»

Цель:

- а) Развитие слухового внимания
- б) формирование комбинаторных способностей и логического мышления

Ветер колышется раз (дети двигаются по залу),
Ветер колышется два (изображая руками «ветер»);
Крутит листву замедляет,
В статуи всех превращает.
(Дети изображают различные статуи, «замерев» на месте).



Игра «Закончи предложение.»

Подготовьте для игры: набор открыток с видами города (1-12, мяч или клубок ниток.

Правила игры. Дети садятся в круг. Посередине раскладываются картинки. Ведущий начинает предложение и бросает мяч (клубок) игроку, поймавший заканчивает предложение и находит открытку, соответствующую тексту.

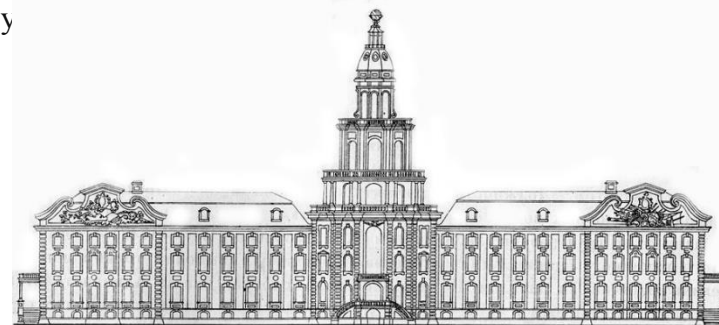
Примерные предложения

В Летнем саду шуршат в аллеях...

Александровская колонна стоит на ...

Петропавловская крепость построена на ...

Статуя сфинкса у



Игра «Продолжи название.»

Подготовьте для игры: набор картинок с видами города (1-12) мяч или клубок ниток.

Правила игры. В игре участвует любое количество игроков. Ведущий называет прилагательное и бросает клубок игроку. Поймавший заканчивает фразу, при правильном ответе получает жетон или картинку с соответствующим изображением.

Примерный набор слов

Летний...

Медный...

Зимний...

Львиный...

Александровская...

Дворцовая...

Исаакиевский...

Игра «Полслова.

Подготовьте для игры: мяч.

Правила игры. Игроки становятся в круг. Каждый задумывает «петербургское слово» первый игрок произносит половину слова и передает мячик соседу, тот продолжает начатое слово и говорит половину нового. Например: «Нева», «Мой-ка» и т. д. Выигрывает тот, кто, не задержав мяча, вспомнит больше слов.

Игра «Придумай вопрос.»

Подготовьте для игры: разграфленный лист бумаги, на котором три верхних поля помечены буквами А, Б, В (в горизонтальных графах, пронумерованных то 1 до 6 проставлены вопросы: «кто?» «что?» «как?» «когда?» «где?» «почему?»), карточки с видами и памятниками Санкт-Петербурга и два игральные кубика нанесены точки или цифры от 1 до 6, на гранях другого – буквы А, Б, В, Г, Д, Е.

Правила игры. Рядом с верхними полями листа, помеченными буквами А, Б, В, размещаются карточки с изображениями памятников и достопримечательностей Петербурга. Играют до 10 детей. Из них выбирают двух первых игроков, которые одновременно бросают два кубика. В соответствии с выпавшими буквой и цифрой один игрок придумывает вопрос, а другой отвечает. Например, цифре 6 соответствует вопрос «почему?», а букве Б – изображение Летнего сада. Возможны вопросы: «Почему петербуржцы и гости нашего города любят гулять в Летнем саду?», «Почему можно сказать, что в Летнем саду и зимой и летом цветут прекрасные розы?» Если на втором кубике выпадают буквы Г, Д или Е, играющие передают ход другой паре.

Побеждает та пара, которая придумает больше вопросов за отведенное время. Затем карточки на полях А, Б, В меняются, и игра начинается снова.

Игра «Найди лишнюю картинку.»

Подготовьте для игры: карточки с изображением не менее трех городских видов или памятников на каждой, одно из изображений, по логике, - лишнее (например: две из картинок площади, а третья-памятник или собор, жетоны.

Правила игры. Количество игроков от 2 и более (по количеству карточек). Ведущий открывает карточки и предлагает найти на них лишнюю картинку. Кто первый догадался, тот объясняет свое решение и получает жетон за обоснованный ответ. Набравший по итогам игры, большее количество жетонов объявляется победителем.

Домино «Петербург»

Приготовьте для игры: карточки, поделенные на две части: на одной части – изображение достопримечательности Санкт-Петербурга, на другой - название достопримечательности города, не соответствующее изображению помещенному рядом.

Правила игры. Играть могут двое и более детей. Карточки раздаются игрокам, после чего 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.

Выигрывает тот, кто быстрее выставит свои все карточки.

Петербургское лото.

Подготовьте для игры: большие карточки, разделенные на шесть частей (игровые поля) с изображением видов Санкт-Петербурга по темам «Пригороды Петербурга», «Мосты Петербурга», «Храмы Петербурга», «Памятники Петербурга»; маленькие карточки с теми же изображениями видов нашего го-рода.

Правила игры. В игре участвуют 2-4 детей Игрокам раздаются большие кар-точки, ведущий показывает по одной маленькие карточки. Узнав изображение и увидев такое же у себя на большой карточке, игрок называет его и, получив эту карточку у ведущего, закрывает соответствующую картинку. Победитель быстрее других закрывает все части большой карточки.

Варианты игы. Тематику игры можно расширить, включив в игру и другие картинки, имеющиеся в комплекте.

Черный ящик.

Подготовьте для игры: пустую коробку, карточки с изображением различных предметов, имеющих отношение к какому-либо месту нашего города (это могут быть и реальные предметы).

Возможный набор изображений

1. Белое перо птицы, тяжелая цепь, кусок кирпичной стены, заяц, пушка, часовой циферблат с указанным временем 12 часов (ПЕТРОПАВЛОВСКАЯ КРЕПОСТЬ)

2. Ваза, лев, «сказочный дворец», кружева картина в старинной раме, вятская игрушка (РУССКИЙ МУЗЕЙ)

3. Лебедь, рыба, фонтан, скульптура, дерево, кофейная чашка. (ЛЕТНИЙ САД)

Правила игры.

Играть может любое количество детей. Ведущий вкладывает в «чёрный ящик» набор карточек. Затем они вынимаются по одной, дети называют изображённые на них предметы и высказывают предположение о том, к ка-кому месту нашего города они могут иметь отношение. Выигрывает тот, кто первым назовёт уголок нашего города, о котором рассказывают все предметы из набора, и объяснит, как он догадался.

На дорогах города.

Приготовление для игры: игровое поле №2, игровой кубик и фишки (2-4 штуки)

Правила игры. Играют 2-4 человека. Каждый игрок продвигается по игровой дорожке на столько шагов, сколько точек выпало на грани кубика. Очередность хода может определяться считалкой. При попадании на красный кружок ход пропускается, на жёлтый – нужно сосчитать до пяти и только тогда идти (если игрок забыл сосчитать, то он возвращается назад, на то место, где стоял до бросания кубика). Зелёный кружок позволяет сделать лишний ход.

Знак «шапочка с крылышками» даёт возможность попасть в магазин; «красный крест» - в больницу; «книга» - в библиотеку; «лира» - в театр; «чашечка чая» - обязывает остановиться на месте; «инвалид», «слепой», «маленький ребёнок» - требуют отступить назад на один шаг. Впрочем, если игрок уже миновал магазин, а его ход выпадает на кружок с изображением шапочки с крылышками, он возвращается назад, к магазину, значит, его постигла не-удача. То же относится и к другим знакам: они могут дать возможность шагнуть на несколько шагов вперёд или отбросят игрока назад.

Начало и конец маршрута обозначены голубым кружком с цифрой 1. Двигаться можно в любую сторону.

Побеждает тот, кто быстрее вернётся домой.

Силуэты города.

Приготовьте для игры: контурные изображения архитектурных памятников города, чистые листы бумаги, карандаши мелки, фломастеры, копировальную бумагу.

Правила игры: участвовать может любое количество детей. Важно обеспечить им выбор, поэтому рисунки могут повторяться, но по количеству их должно быть больше, чем игроков. При необходимости изображения можно скопировать с образцов. Дети обводят рисунки (заштриховывают или раскрашивают). Выигрывает тот, кто использовал большее количество изображений и смог их узнать, назвать, скопировать и раскрасить.

Лабиринты.

Приготовьте для игры: игровое поле с изображенными по краям достопримечательностями Санкт-Петербурга и различными видами городского транспорта. Транспортные маршруты представляют собой запутанные линии.

Правила игры. Играет чётное количество детей. Один игрок выбирает вид транспорта и заказывает маршрут, другой - водитель - ищет дорогу по маршруту в лабиринте. Путь закончен, если водитель сопровождал поездку словесными объяснениями (влево, вправо, вверх, вниз). Задача заключается в том, чтобы правильно выбрать нужный вид транспорта к указанному пункту. Затем дети меняются ролями. Выигрывает пара, со-вершившая большее количество поездок за отведённое время. Каждая поездка отмечается жетоном.

«Сложи картинку»

Задачи: закреплять знания детей о достопримечательностях С-Пб, учить узнавать на картинке и называть памятники архитектуры, составлять целое из частей, прививать любовь к родному городу.

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

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

«Узнай достопримечательность по ее фрагменту»

Задачи: закрепить знания об архитектурных памятниках С-Пб, 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 не достаточно, он открывает последовательно вторую, третью и другие карточки. Выигрывает тот, кто быстрее и по меньшему количеству открытых фрагментов узнает целое изображение.

«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.

«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;

«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).

«Узнай по описанию»

Задачи: развивать умение узнавать 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)

2. 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 – С-Пб. 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)

«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:

Над Невой в полный рост

Поднялся Дворцовый ... (мост).

Покормить лебедей на старом пруду

Мы приглашаем в Летнем ... (саду)

Над красавицей Невой

Деревья шелестят ... (листвой).

Увидеть множество вещей

Приглашаем всех в ... (музей).

« 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 С-Пб, флажки для обозначения памятников, фишки, открытки с изображением достопримечательностей С-Пб.

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.

« 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.

«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 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.

«Визитки»

Задачи:

формировать у детей знания об архитектурных зданиях С-Пб;

развивать умение ориентироваться в пространстве;

развивать умение соотносить часть изображения с целым;

развивать связную речь и речь – доказательство;

развивать внимание, память;

воспитывать интерес к родному городу

Для игры: карточки с изображением зданий нашего города, таблица с расположенными на ней фрагментами зданий, карточки – визитки с изображением гостей и их числовым адресом.

Ход игры:

Воспитатель говорит детям, что к ним в город прибывают гости. Их нужно разместить. У гостей есть визитки, где написан их адрес. К этим адресам есть таблица. Вам нужно посмотреть на цифры, изображенные на карточке. Первая цифра обозначает номер строчки, и искать ее нужно в первом столбике сверху вниз, а вторая цифра обозначает номер столбика и искать ее нужно на верхней строчке слева направо. Найдя нужный фрагмент, вы должны узнать, что это за здание, найти его и придумать предложение с этим словом. Побеждает тот, кто правильно выполнит все задание.

«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.

«Отгадай-ка!»

Цель: Учить детей описывать предмет (здание, мост, памятник), не глядя на него, выделять существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

«Радио»

Цель: Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.

«Где был Петя?»

Цель: Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, речь детей; воспитывать уважение к людям труда. Вторая группа включает в себя игры, используемые для развития у детей умения сравнивать, сопоставлять замечать афоризмы, делать правильные умозаключения:

«Похож — не похож»

Цель: Учить детей сравнивать, замечать, признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу. Развивать наблюдательность, мышление, речь.

«Не ошибись!»

Цель: Упражнять детей в различии предметов по материалу; закреплять знания о таких свойствах предметов, как твердый, плотный, шероховатый, гладкий, блестящий, матовый (сравниваем мрамор и гранит).

Третья группа игры способствует развитию умения обобщать и классифицировать предметы по различным признакам:

«Назови одним словом» (мосты, соборы, дворцы и др.)

Цель: Упражнять детей в классификации предметов.

«Кому что нужно»

Цель: Упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определенной профессии (скульптор, реставратор, архитектор, художник).

«Найди рифму»

Цель: Упражнение в подборе рифмующихся слов; воспитание желания играть словами; побуждение к творческим проявлениям.