**Сборник интерактивных дидактических игр.**

**Составила: старший воспитатель Демьяненко Ю.В.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **«Прогулка по родному городу»** | | |
| Цель: закрепить знания детей о памятниках культуры и достопримечательностях города Самара, формировать умение находить их на карте города.  Материалы и оборудование: карта города Самара, фотографии достопримечательностей города: Филармония, Драматический театр, мемориал Вечный Огонь, кукольный театр. | | | | |
|  | | | | |
| Игровые правила: действовать в команде; за каждый правильный ответ – балл, побеждает команда, которая наберет больше баллов | | | | |
| Ход игры.  Воспитатель делит детей на две команды. С одной стороны магнитной доски вывешивает карточку с фрагментом и предлагает по нему узнать здание или памятник, найти его полное изображение и вывесить на противоположной стороне доски. Игра заканчивается тогда, когда все изображения будут найдены. | | | | |
| Работа с картой: воспитатель сообщает детям, что в детский сад приехали гости из другого города, страны. Предлагает рассказать о том, какие интересные места, достопримечательности своего родного города ты посоветовал бы им посетить? Показать их на карте. | | | | |
|  | | | | |
| 1. **«Замочная скважина»** | | | | |
| Цель: закрепить знания детей о памятниках культуры и достопримечательностях города Самара.  Материалы и оборудование: фотографии с видами достопримечательностей города, лист с замочной скважиной. | | | | |
|  | | | | |
| Ход игры.  Ведущий перекрывает фотографию листом с замочной скважиной. Рассмотреть ребенок картинку может через отверстие, постепенно передвигая лист с замочной скважиной. | | | | |
| Ребенок рассматривает картинку через замочную скважину и пытается узнать, что за достопримечательность там находится, затем просят рассказать об увиденном месте в городе. | | | | |
| |  |  | | --- | --- | | 1. **«Доска почета»** | | | Цель: закреплять представления о достопримечательностях Самары, развивать связную речь.  Материалы и оборудование: изображения достопримечательностей города, знакомых детям, изображение «пьедестала почета» - лесенки из трех ступеней. | | | Ход игры.  Из набора иллюстраций достопримечательностей ребенку предлагается выбрать три, которые ему больше всего нравятся, разместить их на «пьедестале почета», рассказать о данной достопримечательности и объяснить, почему они привлекли его внимание. | | | |  | | --- | | 1. **«Город будущего»** | | Цель: развивать умения детей фантазировать, придумывать собственные названия улиц, уметь объяснять, почему именно так названа улица. Воспитывать внимательное отношение к родному городу, чувство гордости за него.  Игровые правила: составляют рассказ о городе в будущем. |   Ход игры.  Детям предлагается подумать и описать город Самара через 100 лет. Как они его представляют. Как будут в  выглядеть дома, улицы, каким будет транспорт и т.д.. | | | |  | | --- | |  | | | | | | | |
| 1. **«Четвертый лишний»** | | |
| Цель: расширять знания детей о растениях, животных, птицах, обитающих на Самарской Луке.  Материалы и оборудование: карточки с изображением птиц, животных и растений, обитающими на территории Самарской области, карточки с птицами, животными и растениями России и других стран. | | |
|  | | |
| Игровые правила: игрок должен найти лишнюю карточку. | | |
| Ход игры.  Перед игроком раскладывают четыре карточки с изображением (птиц, растений, животных) обитающих на территории Самарской Луки и одну карточку (птиц, растений, животных) любой страны. Игрок рассматривает картинки внимательно и находит лишнюю карточку. Объясняет, почему он так считает. | | |
| Работа с картой: игроку предлагается найти и показать на карте Самарской Луки где встречаются эти (растения, животные, птицы). | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |