



Памятка для родителей

«Развивающие игры по нравственно-патриотическому воспитанию дошкольников»

«Герб края».

Цель: закрепить представление детей о гербе края; уметь выделять герб родного края из других знаков.

Материалы: шаблон-образец с изображением герба края; контурный шаблон этого же герба; «мозаика» герба края в разнообразном варианте.

Ход игры: детям предлагается рассмотреть герб края и отметить отличительные особенности от гербов других городов нашей страны. Они по контурному шаблону при помощи шаблона-образца собирают из мозаики герб края. Малыши собирают герб без помощи шаблона-образца, опираясь на память. Им предлагается собрать герб края из отдельных деталей при помощи шаблонов-накладок. Также предлагаются гербы других городов для подобной же игровой задачи.

«Все ли верно? Докажи».

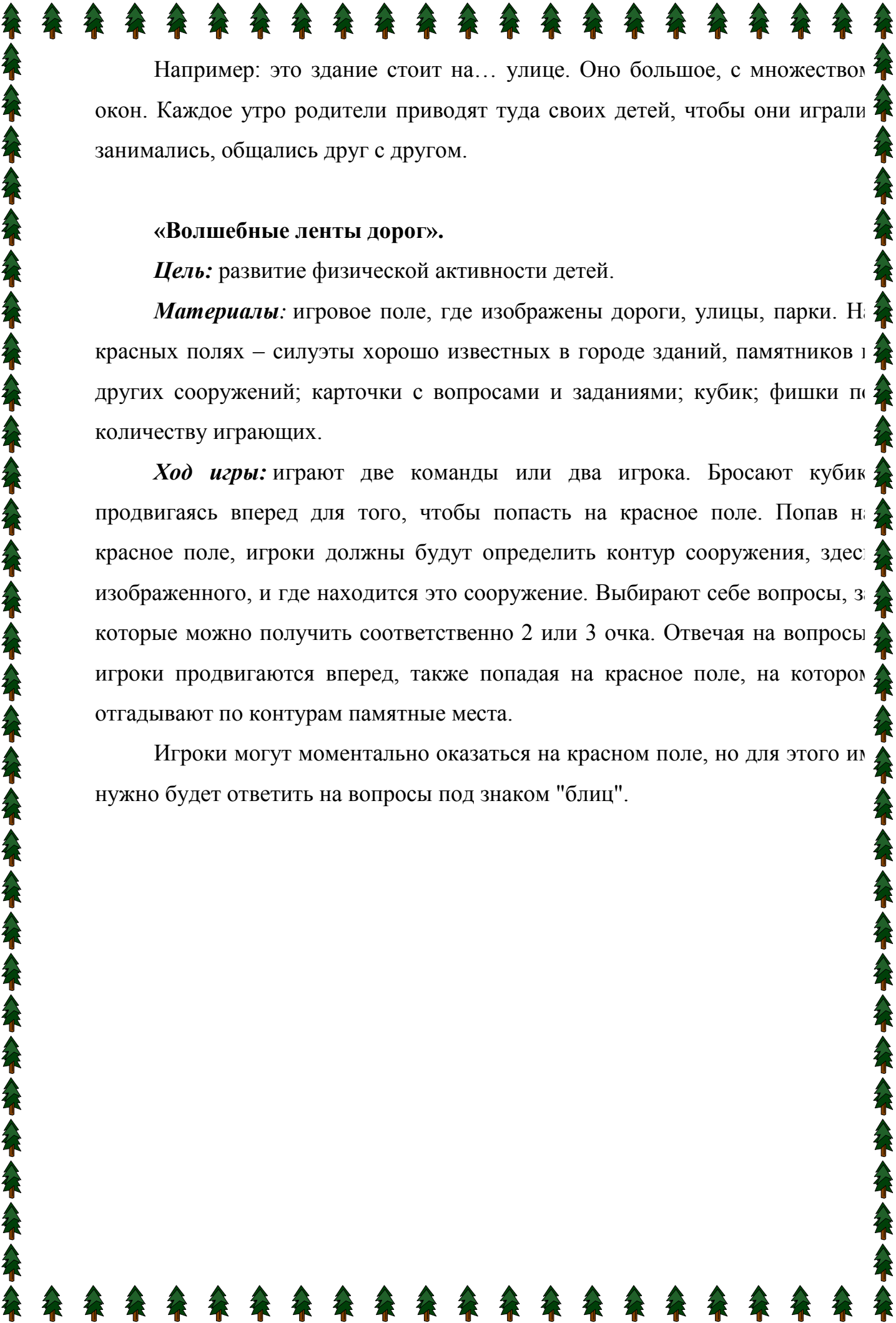
Цель: закрепить знания о прошлом города Нижнего Новгорода активизировать мышление, учить строить фразы-доказательства.

Ход игры: воспитатель предлагает детям послушать высказывания и определить, верно ли оно, привести аргументы в пользу своего утверждения.

«Загадки о родном крае».

Цель: в ходе отгадывания загадок закрепить знания детей о родном крае, развивать воображение, память.

Ход игры: воспитатель загадывает загадку о каком-либо месте города Нижнего Новгорода, а дети отгадывают.



Например: это здание стоит на... улице. Оно большое, с множеством окон. Каждое утро родители приводят туда своих детей, чтобы они играли, занимались, общались друг с другом.

«Волшебные ленты дорог».

Цель: развитие физической активности детей.

Материалы: игровое поле, где изображены дороги, улицы, парки. На красных полях – силуэты хорошо известных в городе зданий, памятников и других сооружений; карточки с вопросами и заданиями; кубик; фишки по количеству играющих.

Ход игры: играют две команды или два игрока. Бросают кубик продвигаясь вперед для того, чтобы попасть на красное поле. Попадая на красное поле, игроки должны будут определить контур сооружения, здесь изображенного, и где находится это сооружение. Выбирают себе вопросы, за которые можно получить соответственно 2 или 3 очка. Отвечая на вопросы игроки продвигаются вперед, также попадая на красное поле, на котором отгадывают по контурам памятные места.

Игроки могут моментально оказаться на красном поле, но для этого им нужно будет ответить на вопросы под знаком "блиц".