Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное

учреждение - детский сад комбинированного вида № 3

Барабинского района Новосибирской области

Автор: Воспитатель ВКК

Чечулина И.В.

**Картотека игр «Моя**

**Родина — Россия»**

 *«Мой адрес…»*

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес,

улицу города, номер дома, квартиры, телефона,этаж закрепить знание права

на жильё, неприкосновенность жилища.

Материал: мяч.

Ход игры: все встают в круг, **воспитатель** передаёт мяч ребё нку и

говорит: Я живу на … этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и

передаёт мяч соседу и т. д.

*«Наш детский сад»*.

Цель: закрепить знаний детей о детсаде, о работниках детсада. Какие

обязанности они выполняют. Где находятся группа, музыкальный зал, и т. д.

Закрепить умение ориентироваться по плану в пространстве.

Материал: фотографии и иллюстрации детского сада, работников детсада.

Планы детсада, 1, 2 этажа, группы.

Ход игры: По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают

о работниках детсада. По плану дети ориентируются в пространстве.

*«Поиски добрых слов»*.

Цель: раскрыть на примерах значение слов *«простите,*

*извините»*, **воспитывать дружеские отношения**, объяснить необходимость

извинения, признания вины или доказательства правоты и справедливости,

связь слова и поступка, слово и отношение.

Ход игры: **Воспитатель** начинает рассказ о том, как следует извиняться,

где и когда, как применяются эти вежливые слов.

*«Путешествие по маршруту добрых чувств, поступков, дел и*

*отношений»*.

Цель: обратить внимание детей на то, что добрые чувства, поступки и

дела вызывают чувство уважения, дружбу и любовь. Формировать дружеские

отношения, закреплять правила этикета, правила поведения.

Материал: **картинки** с разными сюжетами добрых поступков, хорошего и

плохого поведения.

Ход игры: **Воспитатель** начинает рассказ о том, как следует себя вести в

том или ином месте, какие поступки хорошие.

*«Наша страна»*.

Цель: Выявить знания детей о нашей **Родине**, ее столице.

Материал: иллюстраций, фотографий.

Ход игры: **воспитатель** показывает иллюстрации и **картины**, залает

вопросы. Дети отвечают.

*«Малая* ***Родина****»*

Цель: Выявить знания детей о своей Малой **Родине**, об истории нашего

города, памятниках и достопримечательностях.

Материал: иллюстрации, фотографий города и нашей области.

Ход игры: **воспитатель** показывает иллюстрации и **картины**, задает

вопросы. Дети отвечают.

*«Расскажи о своей семье»*

Цель: Сформировать представление о себе как о члене семьи. Показать

значение семьи в жизни человека. Формировать желание рассказывать о

членах своей семьи, гордиться ими, любить их.

Материал: Фотоальбом, составленный совместно с **родителями** с

семейными фотографиями с генеалогическим древом семьи.

*«Как я дома помогаю?»*

Цель: Формировать представления о домашних обязанностях женщин и

мужчин, девочек и мальчиков. **Воспитывать** желание оказывать помощь

людям.

Материал: **Картинки** с изображением людей, которые исполняют разную

работу по дому.

Ход игры: **Воспитатель показывает карточку**, предлагает составить

рассказ по ней и рассказать, кто и какие обязанности выполняет дома.

*«Благородные поступки»*

Цель: **Воспитывать** в детях желание совершать поступки ради других

людей. Формировать понимание того, что поступком мы называем не только

героизм, но и любое доброе дело ради другого человека.

Материал: мячик, **картинки** и иллюстрации с изображением благородных

поступков.

Ход игры: Детям предлагается перечислить благородные поступки по

отношению к девочкам *(женщинам)* и

мальчикам *(мужчинам)*. **Воспитатель** кидает в руки мяч одному из игроков,

тот называет благородный поступок и перекидывает мяч следующему игроку

по своему желанию.

*«Кто в какой стране живет?»*

Цель: расширить знания детей о мире, людях которые населяют

его. Материал: **картины** и иллюстрации с разными странами мира и

народами. Развитие речи, логического мышления, формирование умения

употреблять суффикс – *«ец»*.

Ход: **Воспитатель** показывает изображения и просит определить из какой

страны этот человек и как его назовут *(Китай-китаец, Африка-африканец)*

*«Путешествие по планете Земля»*

Цель: Закрепить знания детей о том, что Земля - планета шарообразной

формы *(используя глобус)*. Показать какие движения Земля

совершает *(вращение вокруг себя, вокруг Солнца)*. Помочь детям найти на

глобусе воду (океаны, моря, реки, сушу *(горы, равнины, леса,*

*пустыни)*. **Воспитывать** в детях интерес к изучению Земли, на которой мы

живем - как к планете. Материал: глобус, **карты мира**, **картинки** и

иллюстрации с изображением планеты.

*«Узнай по описанию кто это»*

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Прививать

любовь к Родному краю, к **Родине**.

Материал: **Картинки** и иллюстрации с изображением животного мира.

Ход игры: **Воспитатель описывает животное**, дети отгадывают.

*«У кого какой домик»*

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Пояснить, что

животные тоже имеют право на жильё и неприкосновенность

жилища. Материал: **картинки** и иллюстрации с изображением жилища

животных.

Ход игры: Медведю – берлога. Белке – дупло.

*«С какого дерева листок»*

Цель: закрепить знания детей о природе родного края, закрепить умение

образовывать относительные прилагательные *(береза – березовый, дуб –*

*дубовый и т. д.)*

Материал: **Картинки** и иллюстрации с изображением деревьев,

кустарников и листьев.

Ход игры: **Воспитатель показывает картинки** с изображением листка,

затем дерева.

*«Зеленая аптека»*

Цель: закрепить знания детей о лекарственных растениях родного края; о

правильном использовании их в лечебных целях.

Материал: гербарий, **картотека лечебных трав**.

Ход игры: **Воспитатель показывает картинку** с изображением лечебной

травы, дети отгадывают. **Воспитатель** рассказывает о ее целебных

свойствах.

*«Малая красная книга»*

Цель: закрепить знания детей о редких растениях, животных, птицах

нашего края занесенных в *«Красную книгу»*. Прививать любовь к **родине**,

родному краю, чувство ответственности.

Материал: *«малая красная книга»*, составленная совместно

с **родителями**, **картинки** и иллюстрации с изображением редких растений,

животных, птиц. Ход игры: **Воспитатель показывает картинку** с

изображением редких животных и растений, дети называют. **Воспитатель**

**рассказывает о них**.

*«Страны и народы»*

Цель: Расширять представление детей о странах Земли и их народах.

Прививать интерес к жизни людей с различным бытом, культурой и

традициями. Прививать уважение к культуре и традициям разных народов

мира.

Материал: глобус, **карта Мира**, куклы в национальных костюмах, записи

мелодии песен разных народов, **картинки** и иллюстрации с изображением

разных стран и народов мира.

Ход игры: **Воспитатель показывает картинку** с изображением разных

стран и народов мира. Рассказывает о них.

*«Из чего построен дом»*

Цель: совершенствовать знания строительных материалах, о том из чего

строях жилище человека, умение логически мыслить, закреплять умение

образовывать имя прилагательное.

Материал: Изображение разных жилищ человека.

Ход игры: Дети рассматривают изображения домов. Словообразования:

стекло - стеклянный, камень - каменный.

*«Жилое – Нежилое»*

Цель: закрепить знания детей, что здания бывают – жилыми и нежилыми.

В жилых проживают люди; в нежилых расположены организации,

подсобные помещения и т. п.

Материал: **картинки** и иллюстрации с изображением разных строений.

Ход игры: **Воспитатель** предлагает определить жилое или не жилое

помещение: Дом - жилой, магазин – нежилой….

*«Назови ласково»*

Цель: совершенствовать речь детей как средства

общения, **воспитывать** дружеские взаимоотношения. Закреплять умение

образовывать уменьшительно-ласкательные слова, знакомить с разными

именами. Материал: Ход игры: Миша - Мишенька, Даша- Дашенька,

Дашуля.

*«Я люблю…»*

Цель: **воспитывать уважительное**, заботливое отношение к близким

людям, друг к другу, развивает коммуникативные способности.

Ход игры: Ведущий говорит детям: «Каждый из нас что-то или кого-то

любит, всем людям присуще это чувство. Я люблю свою семью, свою работу,

люблю вас. Расскажите, а кого или что вы любите». Дети рассказывают о

своих чувствах и привязанностях.

*«Как найти дорожку в детский сад?»*

Цель: Закрепить умение детей ориентироваться по плану местности, уметь

объяснять расположение объектов по отношению друг к другу. Закреплять

умение определять направление движения. Развивать абстрактное

мышление. Материал: план местности *(микрорайона)* макет местности

микрорайона.

Ход игры : дети ориентируются по плану и на макете.

*«Продолжи пословицу»*

Цель: знакомить с устным народным словотворчеством, развивать речь,

память, логическое мышление.

Ход игры: **Воспитатель начинает пословицу**, дети ее продолжают.

«Птицы нашего города *(края)*»

Цель: знакомить детей с птицами родного города *(края)*.Прививать

любовь к **родине**, родному краю, к животному миру, желание помочь и

ухаживать. Материал: **карточки** с изображениями птиц, альбом *«Птицы*

*нашего города, края»*, составленный совместно с **родителями**.

Ход игры: **Воспитатель** демонстрирует детям **карточки** с изображениями

птиц, просит назвать и определить, живет птица в нашем городе или нет.

*«Богатства недр земли»*.

Цель: расширять представление детей о богатстве недр земли полезными

ископаемыми *(уголь, минералы, железная руда, драгоценные камни)*.

Расширять представления детей о внутреннем строении земли.

Материал: коллекция ископаемых земли, **картинки** и иллюстрации

природных ресурсов земли.

Ход игры - **Воспитатель показывает детям картинку** *(природное*

*ископаемое)* предлагает назвать его.

*«Мир предметов»*

Цель: обобщить представление детей о том, что в окружающем мире

многие предметы изготовлены человеком из материалов природного или

искусственного происхождения *(применяя различные материалы, человек*

*изучает и использует их свойства)*. **Воспитывать** познавательную

активность. Закрепить умения образовывать слова прилагательные.

Материал: **Картинки** и изображения предметов обихода.

Ход игры: чугун - чугунный, дерево - деревянный…

«На суше, в небе, по воде, под водой *(транспорт)*»

Цель: Совершенствование грамматического строя речи, закрепление в речи предлогов.

Материал; таблица, на которой изображены небо, море, **картинки** : поезд, самолет, пароход, грузовая машина, легковая машина, автобус.

Ход игры: **Воспитатель** просит детей назвать маленькие **картинки**, а

потом найти место для каждой из них на большой **картине** и составить

предложение.

«На суше, в небе, по воде, под водой *(животный мир)*»

Цель: Совершенствование грамматического строя речи, закрепление в

речи предлогов.

Материал; таблица, на которой изображены небо, море, **картинки** :

животного мира.

Ход игры: **Воспитатель** просит детей назвать маленькие **картинки**, а

потом найти место для каждой из них на большой **картине** и составить

предложение.

*«Кому что нужно для работы?»*

Цель: Формировать умение употреблять винительный и дательный падеж

существительных. Развивать речь, логическое мышление память. Закреплять

знания о профессиях людей.

Материал **карточки** с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Дети рассказывают о профессиях, определяют предметы,

необходимые для их работы. *(Повару – поварешка)*.

*«Отгадывание и толкование загадок»*.

(об армии, солдатах, **Родине**, растительном и животном мире)

Цель: знакомить с устным народным творчеством, способствовать

самовыражению детей, умению загадывать и отгадывать загадки на

нравственно - **патриотическую тему**.

Материал: загадки и **картинки с отгадками**.

Ход игры: **воспитатель загадывает**, дети отгадывают загадку.

*«Скажи какая»*

Цель: развивать логическое мышление, память, речь, формировать навыки

подбора определений к слову.

Материал: **карточки с изображением**, **Родины**, флага, герба и т. д.

Ход игры: **Воспитатель показывает карточку** и предлагает назвать то

что изображено на ней, подобрать определения к изображению. *(****Родина –***

***огромная****, могучая, красивая, бескрайняя)* и т. д.

*«Составь семейку»*

Цель: развивать логическое мышление, память, речь, формировать навыки

подбора однокоренных, родственных слов.

Материал: **карточки с изображением Родины**, флага, герба и т. д.

Ход игры: **Воспитатель показывает карточку** и предлагает назвать, что

нарисовано на ней и подобрать родственные однокоренные слова к

нему: **родина**, родной, **родители**, родственник, **родинка**; герой - геройский, героический, героизм; защита - защитник, защищать.

*«Отгадай профессию»*

Цель: Закреплять знания детей о профессиях. Формировать умения

разделять профессии на мужские и женские.

Материал: **карточки** с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Взрослый перечисляет действия человека определенной

профессии, а дети отгадывают, что это за профессия.

*«Я имею право.»*

Цель. Расширить область правовых знаний детей.

Материал: Набор сюжетных **картинок к статьям** *«Конвенции ООН о*

*правах ребенка»*. **Картинки** с изображением ситуаций, не рассматриваемых

в *«Конвенции»* (ребенок катается на велосипеде, играет в прятки, поливает

цветы и т. п.).

Ход игры: Дети поочередно выбирают **картинку** и объясняют причину

своего выбора, остальные обсуждают правильность принятого решения.

*«Кто что делает?»*

Цель: формировать навык подбора глаголов к существительным.

Развивать речь, логическое мышление, память.

Материал: **карточки** с изображением людей разных профессий.

Ход игры: Повар - варит, жарит и т. д.

*«Кто мы? Какие мы?»*

Цель: Закрепить знания детей о человеке, знакомить с внешним строением

тела и его возможностями, развивать умение сравнивать и устанавливать

простейшие причинно- следственные связи, вызывать интерес к познанию

себя, **воспитывать** бережное отношение к себе и к окружающему

миру. Материал : **картины** и изображения человека (мужчины и женщины.

Ход игры: **воспитатель показывает картинки** с изображениями и

предлагает детям найти сходства и отличия.

*«Волшебные слова»*

Цель: вызывать желание следовать тому, что достойно подражания,

объективно оценивать поведение, **воспитывать** доброжелательное и

толерантное отношение к людям, умение сравнивать и устанавливать

простейшие причинно-следственные связи.

Материал: **картины и изображения людей**.

Ход игры: злые - добрые, больные – здоровые…

*«Особенности жизни в современном городе»*

Цель: познакомить с предметами обихода, их функциями и

назначением, **воспитывать** бережное отношение к предметам созданными

человеком.

Материал: **картины** и изображения различных предметов, созданных

людьми. Ход игры: Дети поочередно выбирают **картинку и объясняют**, для

чего нужен этот предмет.

*«Природа и человек»*

Цель: закрепить знания детей о том что создано человеком и что дает

человеку природа. Формировать навыки бережного отношения к природе

Материал: **картинки** и иллюстрации по теме.

Ход игры: **Воспитатель проводит беседу**, и предлагает рассказать что

сделано человеком, а что природой и как человек использует природу для

того чтобы людям лучше жилось.

«Какой подарок *(букет)* ты хотел бы подарить маме, бабушке».

Цель: **воспитывать внимание**, доброжелательность, готовность

доставлять близким удовольствие и радость. Закреплять умение общаться в

вежливой форме, считаться с интересами другого человека.

Материал: **картинки** и иллюстрации праздников и праздничных

подарков. Ход игры: **Воспитатель** начинает рассказ о том, что все любят

получать подарки, как их следует преподносить и когда.

*«Какие праздники ты знаешь?»*

Цель: Развивать у детей сообразительность, память, закрепить знания о

праздниках, *(народные, государственные, религиозные)* закреплять правила

поведения в общественных местах.

Материал: **картинки** и иллюстрации с изображением праздников,

открытки к разным праздникам.

Ход игры: **Воспитатель** начинает рассказ о том, что праздники бывают

разные, показывает **карточки и открытки**. Предлагает подобрать **карточку**

**с праздником**, а к ней тематическую открытку.

*«Жилище человека»*

Цель: Закрепить знания детей о жилище человека, о том из чего они

сделаны, Прививать любовь к родному дому, **Родине**.

Материал: **картинки** и иллюстрации с изображением жилища человека.

Ход игры: **Воспитатель** начинает рассказ о том, где живет человек, что

жилище бывает разное- яранга, хата, изба….

*«Собери семью»*

Цели: Формировать представление детей о семье и её членах, о

доброжелательных отношениях родных людей. Развитие связной речи детей.

**Воспитывать** любовь и уважение к своим родным.

Материал: **карточки** с изображением членов семьи (папа, мама, дочка,

сын, бабушка, дедушка, **карточки - обуви**, одежды)

Правила:

Есть в доме любом семейный альбом.

Как в зеркале мы отражаемся в нём.

Пускай не всегда мы красивы -

Зато эти фото - правдивы.

Хранится альбом в нашем доме,

Семейные снимки хранятся в альбоме.

1 вариант: Детям предлагают **картинки** с изображением детей, взрослых,

пожилых людей. Составь семью. Как можно назвать этих людей одним

словом? Кто живет в этой семье?

2 вариант: Как вы думаете, в семье заботятся друг о друге? Необходимо

подобрать, кому принадлежат эти предметы, и объяснить, почему так

решили.

*«Покормим птенчиков»*

Цель: Развивать речевой аппарат детей.

Ход: (Я – мама-птица, а вы мои детки-птенчики. Птенчики веселые, они

пищат: *«пи-пи»*, - и машут крыльями. Полетела мама-птица за вкусными

крошками для своих деток, а птенчики весело летают и пищат. Прилетела

мама и начала кормить своих деток (дети приседают, поднимают головы

вверх, птенчики широко открывают клювики, им хочется вкусных крошек.

(**Воспитатель добивается**, что бы дети шире открывали рот). Игра

повторяется 2-3 раза.

*«Позови свою маму»*

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать

интонационную выразительность.

Ход: У всех детей предметные **картинки** с детенышами

животных. **Воспитатель** : «Кто у тебя нарисован, Коля? *(цыпленок)* Кто у

цыпленка мама? *(курица)* Позови, цыпленок, свою маму. *(Пи-пи-*

*пи)* **Воспитатель** имитирует кудахтанье курицы и показывает **картинку**.

Такая же работа проводится со всеми детьми.

*«Городские силуэты»*

Цель: Закреплять представления о внешнем облике скульптурного

убранства города, развитие **восприятия внимания памяти**, речи.

Игровой материал: Иллюстрации с цветными изображениями

достопримечательностей. **Карточки** с изображением силуэтов

скульптурного убранства города, каждая из которых включает в себя

включает только один правильный силуэт.

Ход игры: Предлагается рассмотреть и назвать все цветные изображения.

Выбрать из прилагаемых вариантов **карточек** с силуэтами

соответствующий цветному изображению.

Усложнение игры:

1. выбрать силуэт по памяти.

2. составить небольшой рассказ о памятнике или скульптуре.

*«Узнай, обведи, назови»*

Цель: Закреплять знания о символах города, развитие **восприятия**,

внимания и речи, подготовка руки к письму.

Игровой материал: Рабочие листы с контурными изображениями

символами, скульптурами и памятниками.

Правила игры: Узнать по контурному изображению символ, памятник или

скульптуру. Обвести контур цветным карандашом.

*«Логическая связь»*

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить,

анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: **картинки** с изображениями символов, памятников,

скульптур.

Ход игры: Найти логическую взаимосвязь между **картинками** и

объединить их в пары. Уметь обосновать свой выбор.

*«Что лишнее?»*

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить,

анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: **картинки** с изображениями символов, памятников,

скульптур.

Ход игры: Рассмотреть **картинки с изображениями**.

Выбрать *«лишнюю»* **картинку**. Уметь обосновать свой выбор.

*«Что общее?»*

Цель: Закреплять знания об архитектурных памятниках города. Учить,

анализировать, развивать речь, доказывать, уметь обосновывать свой ответ.

Игровой материал: **картинки** с изображениями символов, памятников,

скульптур.

Ход игры: Рассмотреть **картинки с изображениями**. Объяснить чем они

похожи.

**Дидактическая игра** *«Какой дом»*

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую

активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: **воспитатель бросает мяч ребенку**, который ловит его, называя:

- Дом из 2 этажей *(какой)* - …. *(двухэтажный)* .

- Дом из 3 этажей *(какой)* - *(трехэтажный)*

- Дом из 5 этажей *(какой)* - *(пятиэтажный)*

- Дом из 9 этажей *(какой)* - ….

- Дом из 12 этажей *(какой)* - ….

*«Какой дом»*

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую

активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: **воспитатель бросает мяч ребенку**, который ловит

его, называя:

- Дом из дерева *(какой)* - …. *(деревянный)* .

- Дом из кирпича *(какой)* - *(кирпичный)*

- Дом из глины *(какой)* - …

- Дом из камня *(какой)* - ….

- Дом из стекла *(какой)* - ….

- Дом изо льда *(какой)* - … .

- Дом из снега *(какой)* - …

- Дом из бумаги *(какой)* - … .

- Дом из **картона** *(какой)* - … .

*«Скажи ласково»*

Цель игры: развивать внимание, сообразительность, мышление, речевую

активность.

Правило игры: поймав мяч быстро назвать слово.

Игровое действие: Представьте себе 2 дома: один настоящий, большой, а

другой – маленький, игрушечный.

Я буду говорить про большой дом, а вы про маленький.

- У меня дом, а у вас? *(домик)* .

- У меня стены, а у вас? *(стеночки)* .

- У меня дверь, а у вас? … .

- У меня окно, а у вас? ….

- У меня ступеньки, а у вас? ….

- У меня крыльцо, а у вас? … .

- У меня кирпичи, а у вас? … .

*«Да - нет»*

Цель игры: развивать логику, умение ставить вопросы, делать

умозаключения.

Правила игры: на вопросы водящего можно отвечать

только *«да»* или *«нет»*, вопросы строятся в логической последовательности.

Игровое действие: водящий выходит из комнаты, дети выбирают среди

иллюстраций одну, по которой водящий будет задавать вопросы.

*«Найди ошибку»*

Цель игры: упражнять в умении анализировать изображение, выделять

характерные черты, части и особенности объекта.

Правило игры: рассматривая **картинку**, определить недостающую деталь,

фрагмент.

Игровое действие: словесно или наглядно восстановить объект.

*«Фотограф»*

Цель игры: Упражнять в узнавании достопримечательностей города.

Правило игры: отгадывать только по видимому фрагменту.

Игровое действие: ребёнок - *«фотограф»* выкладывает иллюстрацию с изображением достопримечательности в *«фотоаппарат»* и предлагает отгадать, что он собирается снять. Остальные дети видят лишь часть иллюстрации в объектив фотоаппарата и пытаются узнать

достопримечательность.

*«Птицы нашего края»*

Цель игры:

Формировать обобщённые представления у детей о зимующих и

перелётных птицах нашего края, их повадках, внешнем виде, питании,

местах обитания.

Учить различать птиц по внешнему виду и находить их на **картинках**.

Устанавливать связь между исчезновением корма и отлётом пт

Знакомить с основным отличием зимующих и перелё тных птиц: отличия

в питании.

Развивать память, внимание, речь.

**Воспитывать** любовь к природе родного края.

Варианты игры:

*«Найди перелётных и зимующих птиц»*

Детям предлагаются **картинки** с изображениями перелётных и зимующих

птиц. На одну сторону магнитной доски с помощью магнитов они

прикрепляют перелётных, а на другую зимующих птиц.

*«Найди по описанию»*

Педагог даёт описание птицы: внешний вид, особенности образа жизни,

некоторые повадки и т. п. Ребёнок находит птицу по **картинке либо**

**фотографии**.

*«Найди, кого назову»*

Необходимо найти птицу по названию, используя **дидактический**

**материал**.

*«Опиши, а мы отгадаем»*

Ребёнок может описать птицу или назвать несколько отличительных

признаков, не говоря название птицы. Дети отгадывают.

*«Кого не стало?»*

**Воспитатель** предлагает детям посмотреть на птиц, а потом закрыть

глаза. В это время педагог убирает **картинку с одной из птиц**. Дети по

памяти называют, какой птицы не стало.

*«Собери герб нашего города»*.

Цель: закреплять представление детей о гербе родного города, развивать

умение выделять его характерные и отличительные признаки.

Материалы: образец герба города, шаблоны разных форм и разных цветов

Ход игры: 1. Дети собирают герб по образцу.

2. Дети собирают герб по памяти.