

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад № 78»**

**Дидактическая игра - ходилка  
«Знакомство с городом Череповец».**

Возраст детей: от 4 до 7 лет.



Автор: Мальшакова Е. А.,  
воспитатель

Череповец, 2021

# Основная цель развивающей игры

- формирование нравственно-патриотического отношения и чувства сопричастности к малой Родине у детей дошкольного возраста через познание историко-национального, культурного наследия родного края.



# Задачи:

## *Образовательные:*

- формировать у детей дошкольного возраста представления о малой родине как месте, где человек родился, где он живет;
- формировать краеведческие знания об исторических традициях и культурном наследии родного края;

## *Развивающие:*

- расширять кругозор детей на основе краеведческого материала, доступного их пониманию;
- развивать познавательную активность, исследовательские умения и навыки, критичность мышления;
- развивать эмоционально-эстетическое восприятие окружающего мира.

## *Воспитательные:*

- воспитывать у детей чувство привязанности к малой родине, гордости за нее, восхищения ее красотой;
- воспитывать бережное и созидательное отношение к культурным ценностям родного края;

# Основные этапы создания игры:

- **Предварительный** – постановка цели и задач. Разработка плана дидактической игры.
- **Основной** – работа над общим описанием игры; содержанием инструктажа.
- **Заключительный** – подготовка материального обеспечения. Разработка правил.



# Варианты использования игры:

**Зада даннойча игры:** первым добраться из дома до детского сада.

В игре могут принимать участие **2 – 6 человек.**

Каждый участник выбирает себе фишку, которую ставит на поле **голубого цвета «Старт»** (начало игры).

Очередность ходов определяется считалкой. Поочередно бросая кубик, игроки продвигают свои фишки вперед на определенное очками количество ходов.

Фишка игрока может останавливаться на месте (кружке), занятом фишками других игроков. Для удобства шаги окрашены в определённые цвета и даны условные обозначения на самом игровом поле, соответствующих обозначений:

**Жёлтый круг** – экскурсия. Игрок выбирает место (достопримечательность), о котором хочет узнать. Описание можно найти в игре.

Если выпадает **Красный круг**, нужно выполнить физическое упражнение (три прыжка, два хлопка, приседания и т. п.).

**Круг Розового цвета** – отгадай загадку. В игре предложены загадки о различном городском виде транспорта.

**Фиолетовые цвета** кружки означают нужно вернуться на три хода назад. Для удобства шаги окрашены в определённые цвета и даны условные обозначения на самом игровом поле. **Белый цвет** – без заданий.

**Светофор** – выбор круга впереди любого цвета из светофора .

**Круг голубого цвета с желтой звездой** – бросай еще раз.



**Знак Стоп-** означает «пробку», это значит нужно пропустить ход.

Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до *голубого круга* **«Финиша»**. Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок.

Воспитатель выбирает вопросы в соответствии с индивидуальным развитием каждого ребенка.

Если игрок не отвечает на вопрос – то он остается на том же месте и пропускает ход.





