**Дидактическая игра «Мемори-символы России»**

*Мемори- игра простая,*

*Карточки ты открывая.*

*Находи подружку ей,*

*И выигрывай скорей.*

**Категория детей** - возраст от 4 до 7 лет.
**Цель-** развитие произвольного внимания, зрительной памяти и патриотического воспитания.
**Задачи:**
1.Расширить объем зрительной памяти и внимания
2. Формировать свойства внимания - объем и распределение.

3. Воспитывать любовь к своей Родине.
4. Учить работать в команде.
**Требуемые знания для ребенка**- знание символов.
**Ход игры.** Ребенок раскладывает карточки сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, игроки смотрят и запоминают, затем они отворачиваются, а ребенок переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игроки открывают по очереди по две карточки, если они совпадают, то забирает себе, если нет, то переворачивает и кладет обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.

***Для запоминания карточек дается примерно 10 секунд.***

**Дидактическая игра «Русская изба – современный дом»**

*Перед вами здесь изба,*

*И с предметами она,*

*Надо нам помочь собрать,*

*В старину вернуться вспять.*

**Категория детей**- возраст от 5 до 7 лет.
**Цель-** обобщение и систематизирование знаний детей о мире предметов быта прошлого и настоящего.
**Задачи:**
1. Знакомить детей с бытом и традициями русского народа, обращая внимание на различия между предметами современного дома и предметами старинной избы; создавать эмоциональное настроение в процессе игровых действий; способствовать расширению и активизации словаря.
2. Развивать воображение, мышление, формировать у детей интерес к предметам крестьянского быта; учить детей узнавать и называть предметы быта и посуду.

3. Воспитывать интерес к культуре своего народа, бережное отношение к предметам быта; воспитывать дружеские отношения в игре, умение доводить начатую игру до конца.

**Требуемые знания для ребенка**- знание предметов быта разных эпох.
**Ход игры.** Ребенок показывает комнату с предметами из разных эпох. Участникам предлагается создать интерьер старинной избы с предметами, назвать их и рассказать про них, почему предмет заменили/убрали.

**Игра** «Путешествие- ходилка»

*У меня игра ходилка,*

*И по городу бродилка.*

*Кубик ты скорей бросай.*

*И задания выполняй.*

**Категория детей**- возраст от 5 до 7 лет.

**Цель-**Вспомнить и закрепить знания детей о достопримечательностях родного города.

**Задачи:**

1. Активизация познавательной деятельности детей.
2. Привить интерес к родному городу и стране.
3. Развивать навыки составления небольших описательных рассказов.
4. Учить детей узнавать достопримечательности города по их изображению и называть их.
5. Закреплять названия основных праздников, умение рассказать о них.

**Оборудование:** яркое игровое поле, карточки с заданиями, фишки, кубик.

**Описание:** - настольная игра для детей 5-7 лет. В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков, желательно присутствие взрослого ведущего. Игрокам кроме знаний необходима и удача. Цель игроков пройти от старта до финиша через ходы с вопросами, выполнить правильно задание.

**Подготовка к игре**: Перед началом игры выбирается ведущий, который будет задавать вопросы и проверять верность ответов. Для начала игроки должны выбрать себе цвет игровой фишки и определить, кто будет ходить первым, бросив кубик. Путешествие начинается, поэтому все фишки в начале игры нужно установить на первый квадрат сверху.

**Начало игры:** Каждый игрок бросает по очереди кубик и перемещает свою игральную фишку вперед по игровому полю на столько квадратов, сколько очков выпало на кубике.

**При попадании на:**

**Красный квадрат-** игрок вытягивает карточку с картинкой из красного кармана и рассказывает, что изображено на фотографии, название, описание, свои впечатления. (если возникли у ребенка затруднения, можно обратиться за помощью к педагогу).

**Желтый квадрат**- игроку необходимо назвать свой домашний адрес.

**Зеленый квадрат** – игроку необходимо собрать пазл с символикой города Ярославля, России.

**Синий квадрат** – игроку необходимо вытянуть карточку с изображением праздника и рассказать о нем по схеме.

**Белый квадрат** – пропусти ход.

Если игрок делает ошибку при выполнении задания, он перемещается на один ход назад. Выигрывает тот, кто первый доходит до конца игры.