Игры с использованием социо-игровой технологии

Региональный компонент «Мой родной город»

1.**Игра "Где находится наш город Рузаевка"**

Цель:

Формировать представление о родном городе, умение ориентироваться на карте-схеме.

Формировать навыки дружеского коммуникативного взаимодействия.

Воспитывать любовь к родному городу.

Материал:

Фотографии города.

Ход игры:

Воспитатель показывает несколько фотографий нашего города, спрашивает детей название города. Предлагает вытянуть две полоски с цветами (синий, зеленый).

Дети делятся на две команды. Педагог дает задание:

- отобрать командам фотографии нашего города среди других.

- сложить командам карту - пазл, поменяться местами и проверить правильность выполнения заданий.

2.**Игра "Узнай по описанию"**

Цель:

Закрепить представление детей о достопримечательностях родного города, развивать память, речь детей. Формировать навыки полноценного межличностного общения.

Материал:

Фото достопримечательностей города.

Ход игры:

Педагог предлагает разбиться на три команды по цвету кабинок. Показывает фото достопримечательностей города.

Игрок от каждой команды выбирает одно фото и в командах договариваются, какими способами будут изображать известный в городе объект (жестами, с помощью рисунка, подручных материалов).

3.**Игра "Кто подберет больше слов"**

Цель:

Формировать быструю реакцию на слово, развивать умение подбирать по смыслу слова к памятным местам города Рузаевка.

Учить включаться в групповую работу.

Материал:

Парные карточки с цифрами от одного до пяти, фото известных мест в городе.

Ход игры:

Педагог предлагает детям разделиться по парам (мальчик-девочка). Перед этим дети вытягивают карточки с цифрами от одного до пяти.

Педагог показывает фото и называет существительное, дети по очереди в командах подбирают прилагательное – определение, подходящее по смыслу.

Например, город Рузаевка какой? – дети по очереди называют слова-определения: красивая, большая, любимая, снежная, уютная и т. д.

Например, Вечный огонь какой? – величественный, яркий, теплый, добрый и т. д.

4.**Игра "Кто мы?"**

Цель:

Формировать представление о жителях родного города.

Воспитывать умение слушать товарищей, уметь договариваться.

Материал:

Картинки с изображением лиственных и хвойных деревьев по количеству детей.

Ход игры:

Дети выбирают по одной картинке с изображением хвойных и лиственных деревьев и делятся на две команды.

Вопрос командам: Как называют жителей нашего города – рузаевцы.

Задание 1 команде.

Пропеть громко и весело "Мы юные рузаевцы"

Задание 2 команде.

Пропеть тихо и загадочно "Мы юные рузаевцы"

Задание командам.

Сказать "я – рузаевец в образе сказочного героя".

5.**Игра "Что напутал художник"**

Цель:

Закрепить знание детей об архитектурных памятниках родного города.

Развивать у детей зрительное внимание, наблюдательность, память.

Воспитывать умение слушать друг друга.

Материал:

Иллюстрации улиц города, дополненные несуществующими объектами, разноцветные колпачки по количеству детей.

Ход игры:

Педагог предлагает выбрать и одеть разноцветные колпачки и разделиться на две команды по цвету колпачков.

Воспитатель:

- Сегодня в художественном магазине я купила несколько картин нашего города. Мне кажется, что художник что-то напутал. Помогите разобраться.

Команды выбирают по одной картине и находят ошибки в изображении. На подготовку и обсуждение дается три минуты.

Затем команды демонстрируют картины и отмечают ошибки художника.

Например:

1. В парке растут пальмы или дубы и клены.

2. На площади возле районной администрации стоит памятник первобытному человеку.

6.**Игра "Веселая экскурсия по городу"**

Цель:

Закрепить знания о достопримечательностях города, определить местонахождение известных памятниках, дать им описание.

Воспитывать умение действовать в команде.

Материал:

Музыкальное сопровождение, интерактивная фото-подборка, руль, фотоаппарат.

Ход игры:

Дети делятся на две команды. Для этого предлагается выбрать листочек с надписью "гости-жители".

Воспитатель объявляет, что в наш город приехали гости и хотят познакомиться с нашим городом.

Команда жителей выбирает экскурсовода и водителя автобуса. Команде гостей предлагается подумать над вопросами к жителям.

Гости садятся в автобус, на экране меняются изображения, по ходу экскурсовод рассказывает, автобус останавливается, гости здороваются с жителями города, фотографируются на память.

В конце игры жители дарят гостям памятные сувениры.

7.**Игра " Собери мозаику".**

Цель:

Формировать наглядно-образное мышление, из частей создавать целое.

Развивать умение работать в коллективе сообща, прислушиваться к мнению сверстников.

Материал:

2 разрезных картинки с изображением "ДК Орион" и "Ледовый дворец".

Ход игры:

Воспитатель предлагает рассчитаться на 1 и 2, и разделиться на две компании. Игроки из команд выбирают конверты с фотографиями и по команде воспитателя, собирают разрезные фрагменты и называют данный объект.

Усложнение: в одном конверте две фотографии.

8.**Игра " Нарисуй герб города"**

Цель. Расширять представление детей об истории родного города, в котором родились.

Закрепить знания о символе города – гербе.

Развивать творческие способности.

Продолжать учить работать в команде дружно, видеть сплоченность группы.

Материал:

Герб города Рузаевка, 2 листа формата А3, цветные карандаши.

Ход игры:

Воспитатель показывает на экране изображение герба города Рузаевка. Спрашивает, как называется данный символ, что означают знаки и рисунки на гербе.

Педагог предлагает взять по одному карандашу разного цвета и разделиться на 3 команды. Воспитатель: - в руках, вы, держите цветные карандаши, вы художники!

Задание командам: нарисовать герб города по памяти. Один член команды рисует контур герба, второй рисует первый символ, третий рисует следующий символ на гербе. Все вместе раскрашивают весь герб.

Каждая команда презентует свой герб.

Вариант игры: придумать свой герб родного города.

9.**Игра "Клубочек"**

Цель:

Формировать представление о названиях улиц родного города.

Учить ориентироваться на улицах города.

Развивать память, доброжелательное отношение к сверстникам.

Создание эмоционального положительного фона в группе.

Материал:

Клубок ниток.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям выбрать открытки с изображением дикого или домашнего животного. И разбиться на 2 команды.

Дети сидят на стульчиках, в руках у ведущего клубок пряжи. Намотав вокруг пальца нитку, он говорит: - прокатись клубочек по дорожке,

Расскажи клубочек нам немножко,

Про Ванюшу, Таню и Наташу,

Про детишек всех хороших наших!

Затем передает клубочек ребенку, сидящему рядом и предлагает рассказать о себе, намотав ниточку на свой пальчик. Например:

- на какой улице живет, номер дома и квартиры.

В конце воспитатель обращает внимание на дорожку – ниточку, связывающую наши дома, как улицы нашего города. Можно рассказать, где работают родители в нашем городе. Игроки определяют, чья команда назвала больше правильных ответов. Ведущий обращает внимание на то, что ниточка – дорожка соединила все команды.