

муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение «Детский сад  
общеразвивающего вида № 19»  
п. Новый Надеждинского района

**Картотека дидактических игр по  
патриотическому воспитанию  
подготовительной к школе группы.**

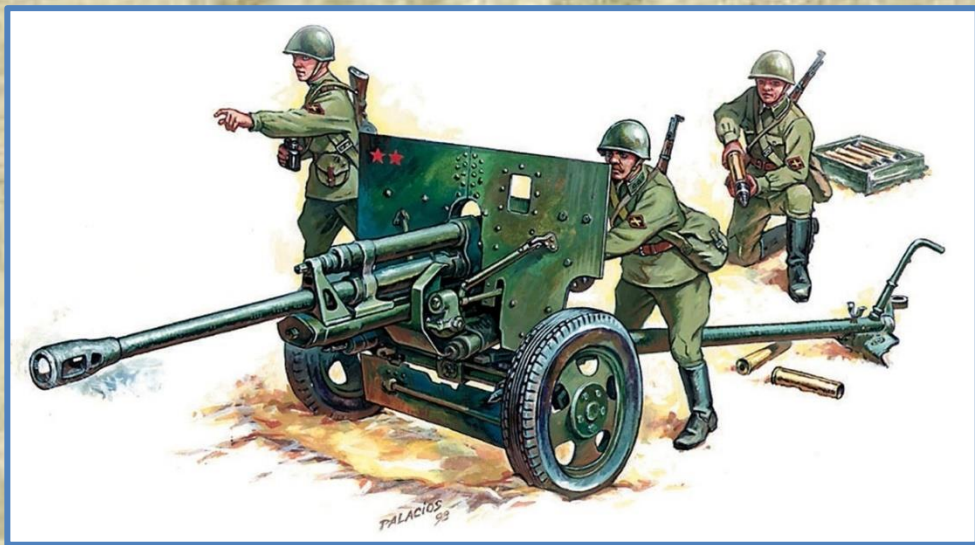
Воспитатель: Зотова  
Татьяна Александровна

П. Новый  
2024 г.

## Дидактическая игра «Что нужно артиллеристу»

**Задачи:** закрепить знания детей о военной профессии артиллерист; развивать зрительное внимание; воспитывать гордость за нашу Армию. **Ход игры**

Дети выбирают фотографии или картинки с изображением военной техники, атрибутики (танк, военный самолёт, флаг, пистолет, лошадь, фляжка, бинокль, пушка и т.д.). Выбранные картинки должны соответствовать военной профессии артиллерист. Ребёнок аргументирует свой выбор (для чего нужен этот предмет артиллеристу).





## Дидактическая игра «Кем я буду в Армии служить?»

**Задачи:** закрепить знания детей о военных профессиях; развивать воображение; воспитывать гордость за нашу Отчизну.

### Ход игры

Перед детьми располагают картинки или фотографии с изображением оружия, техники, предметов и атрибутов, используемых военными. По тому выбору, что сделал ребёнок, следует определить военную профессию.

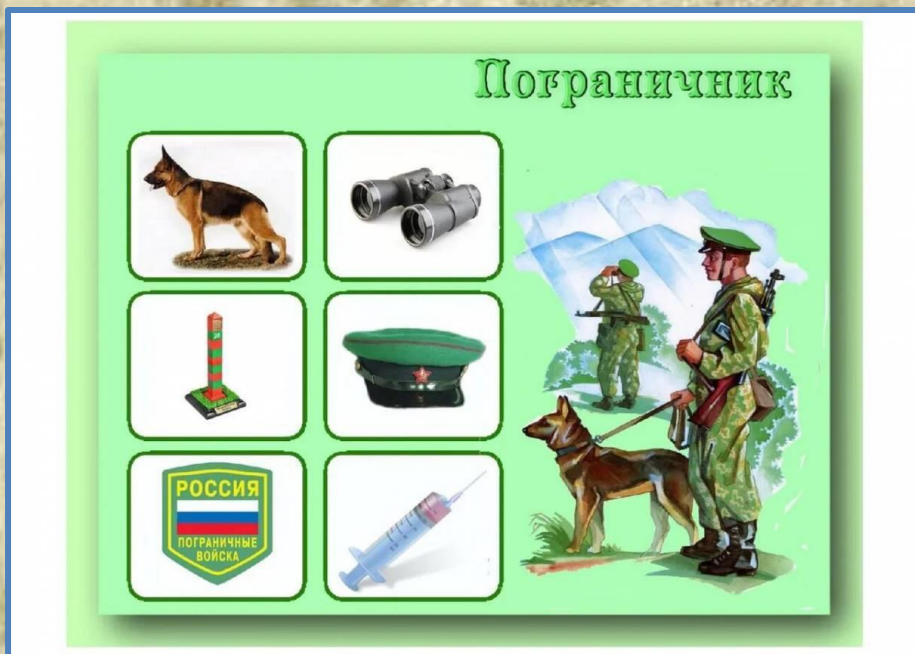
Назвать в каких войсках хочет служить ребёнок, когда вырастет.

## Дидактическая игра «Кто защищает наши границы»

**Задачи:** закрепить знания детей о военном воздушном, сухопутном, морском транспорте; развивать познавательную активность; воспитывать патриотов своей страны.

### Ход игры:

На карте России воспитатель показывает границы нашей страны. Обращает внимание детей на то, что границы проходят не только по суше, но и по воде. Уточняет, что по воздуху пересекать границу тоже нельзя. Дети отвечают на вопросы воспитателя относительно того, на каком виде военного транспорта охраняют границы. Обосновывают свой ответ. Например, если враг нападёт с моря, границу защитят военные корабли, катера. Если угроза на суше, то на страже стоят танки, пушки, военная техника.



## Дидактическая игра «Составь карту»

**Задачи:** закреплять знания детей о карте России; развивать зрительную память; воспитывать гордость за нашу Родину.

### Ход игры

Для проведения игры требуется предварительная работа по ознакомлению дошкольников с картами России, области, города и т.д.

Цветную физическую карту России формата А4 разрезают на 6-8 частей (в зависимости от возраста детей). Предлагается составить из частей целую карту страны. Усложнение: собрать карту на время.



## Дидактическая игра «Отгадай военную профессию»

**Задачи:** закрепить знания детей о военных профессиях (танкист, военныйлётчик, артиллерист, пограничник и др.); развивать наблюдательность, память; воспитывать любовь к Родине.

### Ход игры

Ведущий (ребёнок) описывает представителя одной из военных профессий. Дети должны определить по характерным особенностям, кого загадал ведущий. Кто отгадал первым, становится ведущим.



## Дидактическая игра «Соберём картинку»

**Задачи:** закрепить знания детей о военном транспорте; развивать мелкую моторику рук; воспитывать гордость за нашу Армию.

### Ход игры

Детям предлагаются разрезные картинки танка, военного самолёта, военного вертолёта, военного катера, подводной лодки, военной машины.

Предложить собрать из частей целое изображение.

Варианты игры: дети собирают из частей целое изображение в паре, составляют целое из частей на время, на скорость.



## **Дидактическая игра «Как прадеды мир отстояли»**

**Задачи:** закрепить понятия: водный, наземный, воздушный военный транспорт; развивать зрительное и слуховое внимание; воспитывать чувство гордости за наших прадедов, которые отстояли мир для нас.

### **Ход игры**

Ребёнок выбирает картинку с изображением военной профессии. В соответствии с выбранной профессией подбирает военный транспорт. Далее в соответствии с выбранным военным транспортом «встаёт» на границе нашей страны. Например, профессия – военный моряк, транспорт – военный катер, граница – морская акватория.





## «Кто знает, тот угадает!»

Задачи: закрепить знания детей о достопримечательностях родного города; развивать память, речь; воспитывать наблюдательность, любознательность.

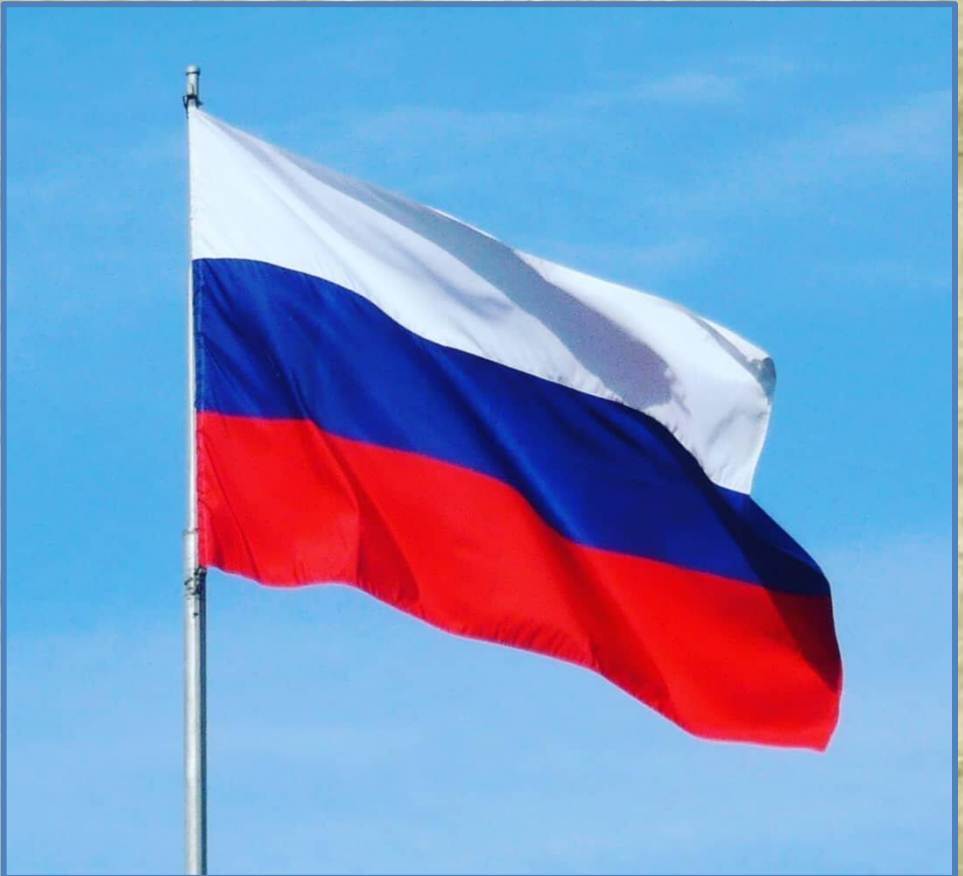
Ход игры: Ребёнок закрытыми глазами берёт на столе одну открытку с видами родного города, затем даёт краткое описание, не называя самого места. Остальные дети задают наводящие вопросы, до того момента пока место родного города не будет отгадано. Ответивший верно ребёнок, становится ведущим. Игра повторяется. В начале игры воспитатель может дать свой рассказ – образец.



## «Найди флаг»

Задачи: закрепить представления детей о государственном флаге; развивать внимание, память; воспитывать чувство патриотизма.

Ведущий на столе раскладывает открытки с изображением флагов разных стран (около десяти) и даёт детям задание найти Российский флаг. Затем воспитатель предлагает детям закрыть глаза и в это время меняет картинками.



## «Узнай герб нашей страны»

Задачи: закрепить знания детей о государственном гербе; научить узнавать герб среди других стран; развивать внимание, память; воспитывать желание узнать что-то новое.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть государственный флаг России и назвать, из полотен каких цветов он состоит. Далее детям предлагаются разрезные картинки (по принципу пазлы). Дети собирают флаг России.



## **«В нашем городе гости»**

Задачи: в игровой форме закрепить знания о родном городе; развивать речь, память; воспитывать любовь к родному городу.

Ход игры: Воспитатель предупреждает детей, что сейчас к нам приедут иногородние гости, которые ничего не знают о нашем городе. Дети должны дать небольшие описательные рассказы о родном городе. «Гость» с помощью наводящих вопросов побуждает детей рассказать о особенностях климата, о растительном и животном мире, символическом значении герба, называет имя главы города.

## **Дидактическая игра «Военная техника»**

Задачи: систематизировать знания детей о военной технике; развивать внимание, память, усидчивость, мелкую моторику, образное и логическое мышление; обогащать словарь детей; учить детей доброжелательному общению друг с другом; воспитывать у детей интерес к военной технике.

Атрибуты. 36 карточек

Правила игры.

Организационные правила. Карточки перемешиваются и выкладываются на столе картинками вниз. Договориться, кто за кем будет ходить. Играть могут от двух человек до четырех.

Дисциплинарные правила. Не нарушать последовательность игры, нессориться, не кричать.

Играть дружно и слушать товарищей.

Игровые правила. Отыскать парные карточки и собрать их у себя в какможно большем количестве.

Вариант игры

1. Перевернуть все карточки. После слов:

"Все готово - посмотри, Первым ты давай ходи!"

Первый из игроков делает ход, открывая сразу две карточки. Если изображения на них оказались одинаковыми, то игрок забирает карточки себе и получает право ещё одного хода. Если же нет, то карточки кладутся строго нате места, где они лежали, картинками вниз. Далее ходит следующий игрок. Победителем становится тот, у кого в конце игры окажется больше собранных пар карточек.

2. КТО ПЕРВЫЙ?

Ведущий показывает играющим карточки по одной и спрашивает: «Что это?». Тот, кто первым правильно назовет, что на ней изображен, получает карточку себе.

Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

3. КТО БЫСТРЕЕ?

По типу лото.

Один комплект карточек ведущий раздает поровну играющим, раскладывают их перед собой изображением вверх. А остальные (парные для первого комплекта) ведущий кладет перед собой изображением вниз. Затем берет карточки по одной и называет, что на них изображено. Например, «Танк».

Игрок, у которого есть карточка с такой картинкой,

говорит: «Мне нужен танк», берет карточку и кладет рядом со своей. Выигрывает тот, кто быстрее подберет для всех своих карточек пары.

#### 4. ПО ПАМЯТИ.

Один комплект карточек поровну раздают всем участникам. Остальные (парные для первого комплекта) карточки раскладывают на середине стола картинками вверх. В течение какого-то промежутка времени игроки запоминают их расположение. Затем карточки в центре столе переворачиваются картинкой вниз. Игроки очереди открывают по одной карточке. Если это их картинка, то забирают ее себе, если нет, кладут обратно рисунком вниз. Выигрывает игрок, первым собравший для своих карточек пары.