

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД ПРИСМОТРА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ № 2
ул. Новаторов, д.16, Екатеринбург, Свердловская область, 620135
тел. (343) 307-08-15, тел./факс 307-08-14
E-mail: detskisad2@yandex.ru, <https://2.tvoyasadik.ru>



СБОРНИК ИГРОВЫХ ПРАКТИК ПО
ИТОГАМ ПРОВЕДЕНИЯ ГОРОДСКОГО
ДИСТАНЦИОННОГО ФЕСТИВАЛЯ
«ЕКАТЕРИНБУРГ ИГРАЕТ»
ДЛЯ ПЕДАГОГОВ МУНИЦИПАЛЬНЫХ
ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ОРГАНИЗАЦИЙ ГОРОДА
ЕКАТЕРИНБУРГА, УЧАСТНИКОВ
ГОРОДСКОЙ ПИЛОТНОЙ ПЛОЩАДКИ
«АЗБУКА ЕКАТЕРИНБУРГ»

ВВЕДЕНИЕ

Перед вами — сборник игровых практик, созданный педагогами муниципальных дошкольных образовательных организаций города Екатеринбурга, участниками городской пилотной площадки «Азбука Екатеринбург».

Этот сборник — результат творческого труда и профессионального мастерства воспитателей, учителей-логопедов, музыкальных руководителей и педагогов-психологов, которые с большой любовью и ответственностью разработали разнообразные игровые практики для дошкольников. Каждая игра — это не просто развлечение, а тщательно продуманная образовательная деятельность, направленная на развитие физических качеств, познавательных способностей, коммуникативных навыков и, прежде всего, на формирование у детей глубокого интереса к своему родному городу.

Уникальность данного сборника заключается в том, что он предлагает качественно новый подход к изучению истории и достопримечательностей Екатеринбурга. Вместо традиционных методов обучения, дети погружаются в мир увлекательных игр — подвижных эстафет, настольно-печатных игр, сюжетных игровых ситуаций и интерактивных игры, где каждое движение, каждое действие несет в себе образовательный смысл.

Надеемся, что этот сборник станет для вас источником вдохновения и практической помощи в организации образовательной деятельности, а представленные в нем игровые практики помогут вашим воспитанникам открыть для себя красоту, историю и величие города Екатеринбурга — города, в котором они живут и растут.

Приглашаем вас в увлекательное путешествие по Екатеринбургу

через игру!

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
Номинация «ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	5
Игра-эстафета «Архитектурные гонки по Екатеринбург», автор Андросенко А. Е.	5
Подвижная игра «Путешествие по городу», авторы Бедина О. А., Смирнова И. Н.	9
Подвижная игра-эстафета «Уральский экспресс: маршрут по Екатеринбург», автор Канюкова В.Н.	14
Сюжетно-подвижная игра-эстафета «Хранители изумрудного ключа», автор Январева С. В.	17
Номинация «НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ	20
Настольно-печатная игра «Домино Азбука Екатеринбург», автор Мамедова С. И.	20
Игра-бродилка по достопримечательностям Екатеринбурга «Веселая прогулка», авторы Калинина Т. А., Сулейманова М. А.	22
Настольно-печатная игра (лото) «Путешествие по достопримечательности Екатеринбурга», автор Буркова А. А.	25
Настольная-печатная игра «Самый шустрый на районе», автор Золотарева Е. Е.	27
Настольно-печатная игра «Знатоки», авторы: Груздева Г. И., Письменная Е. Я.	29
Настольно-печатная игра «Соболь против Ящерицы: Прогулка по Екатеринбургу», авторы: Савельева А. В., Сердцева Н. Ю.	31
Настольно-печатная игра (бродилка): «Путешествие по Екатеринбург», автор: Хамзина О. Ф.	34
Настольно-печатная игра «Что сначала-что потом?», автор: Голованова Н.	36

Настольно-печатная игра (лото) «Достопримечательности Екатеринбурга» , автор: Ручина О. Н.....	38
Настольно-печатная игра «Я знаю это место!» («Достопримечательности Екатеринбурга») авторы: Сысоева К. Р., Карахонова А. С.	40
Настольно-печатная игра: «Мой Екатеринбург!», авторы: Колосова И. В., Ермилова Т. Д.....	44
Настольно-печатная игра (лото): «Экскурсии по Екатеринбургу», автор: Разакова О. А.....	46
Настольно-печатная игра: «Знатоки Екатеринбурга», авторы: Безбородова Н. Е., Долгих Л. Г.....	48
Номинация «ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ».....	51
Интерактивная игра-викторина «Знаешь ли ты Екатеринбург?», авторы: Бабикова С. Н., Таскаева Н. Р.	51
Интерактивная игра «Знатоки Екатеринбурга», авторы: Быстрова Т. М., Попова Е.	53
Интерактивная игра – викторина «Екатеринбург в волшебном окошке», авторы: Савельева А. В., Панова Е. В.....	56
Интерактивная игра – квиз «Знаток города Екатеринбурга», авторы: Якушкина Д. А., Пересмехина А. С.....	59
Интерактивная игра – викторина «Быстрый ум — яркий кадр: достопримечательности Екатеринбурга» авторы: Головина М. Д., Неверова А. Н.....	63



Автор: Андросенко Анастасия Евгеньевна, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 163

Игра-эстафета «Архитектурные гонки по Екатеринбургу»

Цель: Создание условий для развития основных физических качеств у дошкольников (ловкость, быстрота, координация), познавательных способностей, коммуникативных навыков через игровую деятельность.

Задачи:

- содействовать укреплению здоровья детей через физическую активность и занятие спортом;
- формировать чувства товарищества, умение действовать в команде и поддерживать друг друга;
- знакомить детей с историей города Екатеринбурга, а также стимулировать память, зрительное восприятие и вызывать чувство гордости за свой родной город.

Правила игры:

Перед началом проведения игры-эстафеты, нужно провести веселую разминку, подходящую для детей 6-7 лет. Разминка поможет разогреть мышцы, сосредоточить внимание и создать позитивный настрой на соревнования.

В роли жюри можно привлечь родителей, которые будут смотреть за соблюдением правил и фиксировать итоги каждого этапа. По завершению всех этапов подводятся итоги, и каждая команда награждается грамотами и призами.

Дети делятся на 2 команды, стоящих с разных сторон разделительной полосы (река Исеть), представляют свое название команды и девиз, каждому ребенку выдается эмблема соответствующей команды. Каждый этап игры-эстафеты выполняется всей командой, побеждает та команда, которая лучше справится с заданием и выполнит быстрее соперников.

1 этап «Строительство плотины Екатеринбурга»

Оборудование: набор массажных ковриков разного цвета и размера для строительства «плотины», разделительная полоса (голубая или синяя ткань 40X200 см) для имитации реки Исеть.

Инструкция: Ребята с двух команд будут строить плотину города Екатеринбурга через реку Исеть, представляя себя маленькими строителями. Каждому ребенку выдается массажный коврик, по команде «На Старт, Внимание, Марш» первые участники бегут до конуса в центре зала и кладут коврик у конуса со своей стороны, но рядом друг с другом создавая дорожку (будущая плотина) и возвращаются обратным бегом, передают эстафету следующим игрокам. Последующие игроки из команды бегут с массажными ковриками и выкладывают как предыдущий игрок и возвращаются обратно в свои команды.

А последние игроки бегут до «плотины» и переправляются на противоположную сторону «реки» и возвращается обратно. Побеждает та команда, чья сторона плотины будет прочнее и ровнее выложенной.

2 этап «Узнай историческое место в Екатеринбурге»

Оборудование: Конверты с изображением фрагментов известных исторических достопримечательностей Екатеринбурга (левый берег реки: здание Администрации, торговый центр «Пассаж», Усадьба купца С.Е. Тупикова; правый берег реки: Дом Севастьянова, водонапорная башня, здание Железодельного завода и другие здания, не относящиеся к городу Екатеринбург).

Инструкция: Участники получают конверт с картинками (достопримечательности города Екатеринбурга и других городов). Задача каждой команды отобрать нужные объекты, которые располагаются на их стороне реки (правый или левый берег), размещают картинки на мольберте и рассказывают о них. Команды зарабатывают баллы за скорость, отбор старинных объектов Екатеринбурга и рассказ о достопримечательности.

3 этап «Путешествие по метро»

Оборудование: Гимнастический тоннель и препятствие конусы

Инструкция: Командам нужно преодолеть полосу препятствий, представляя поездку на метро. Каждый игрок по очереди проползает через трубу, оббегает вокруг конуса и возвращается обратно, передавая эстафету следующему. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первая и без ошибок.

4 этап «Небоскребы Екатеринбурга»

Оборудование: Большие пластмассовые кубики или леги-гигант.

Инструкция: командам предлагается построить небоскребы Екатеринбурга, используя пластмассовые кубики или конструктор лего-гигант. Каждая команда должна постараться построить высокие небоскребы. Победителем становится команда, у которой постройка высокая, устойчивая и аккуратно исполнена.

Завершение мероприятия.

В подведение итогов жюри подчитывают баллы, чтобы выбрать команду победителя. Участники игры-эстафеты строятся для завершения мероприятия и награждения команд. Команды, ставшие призерами и победителями игры-эстафеты, награждаются дипломами победителей, а остальные участники - грамотами.

Авторы: Бедина Ольга Александровна, воспитатель
Смирнова Ирина Николаевна, учитель-логопед
Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад комбинированного вида № 25

Подвижная игра «Путешествие по городу»

Цель: знакомство с алфавитом русского языка в игровой форме, формирование навыков и умений работы с ним, развитие познавательных, коммуникативных и двигательных способностей, координации движений, быстроты реакций, ловкости, внимательности.

Задача: помогать изучать буквы, закреплять звукобуквенный анализ, составлять слоги, предложения, находить достопримечательности города на заданный звук. Игры направлены на изучение алфавита для дошкольников.

Правила игры:

В игре может принимать участие неограниченное количество человек, взятое произвольно. На полу раскладываются картинки с достопримечательностями города Екатеринбурга. Ведущим может быть специалист или воспитатель ДООУ. Игроки делятся на две равные по количеству детей команды, которые занимают свои места с правой и с левой стороны от ведущего. Перед командами лежат буквы, кольца, кубики. Ведущий начинает произносить различные задания для обеих команд. Игра может быть проведена как эстафета.

Примеры заданий:

- Построиться в одну шеренгу по названиям первых букв имён детей в алфавитном порядке.
- Разложить буквы, в соответствии с представленными объектами.
- Занять место на карточке, в соответствии с именем.

- Движение по маршрутным листам с использованием дополнительного оборудования в виде колец или кубиков.
- Использование изображения в качестве ориентировки в пространстве.
- Найди и встань на ту картинку, о которой я говорю и расскажи об этом объекте.
- «Слоговая дорожка из колец». Прыгай через кольца столько раз, сколько слогов в названии объекта (по показу).

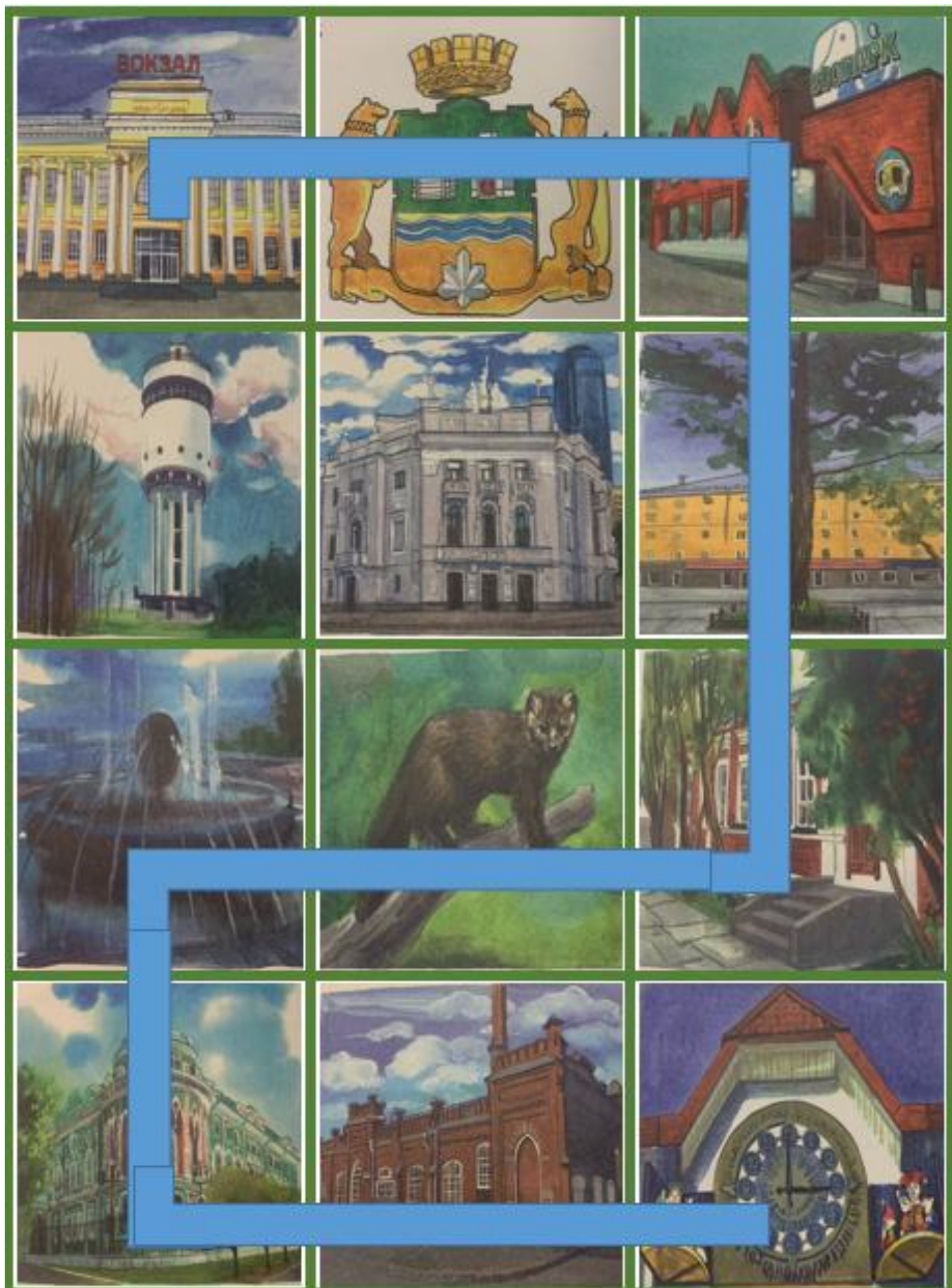
Победительницей становится та команда, которая выполнит все задания ведущего не только быстрее, но и правильнее, ни разу не ошибившись. Игра может быть использована в группе для детей с ОВЗ. В данном случае необходим дифференцированный подход в соответствии с индивидуальными особенностями детей.

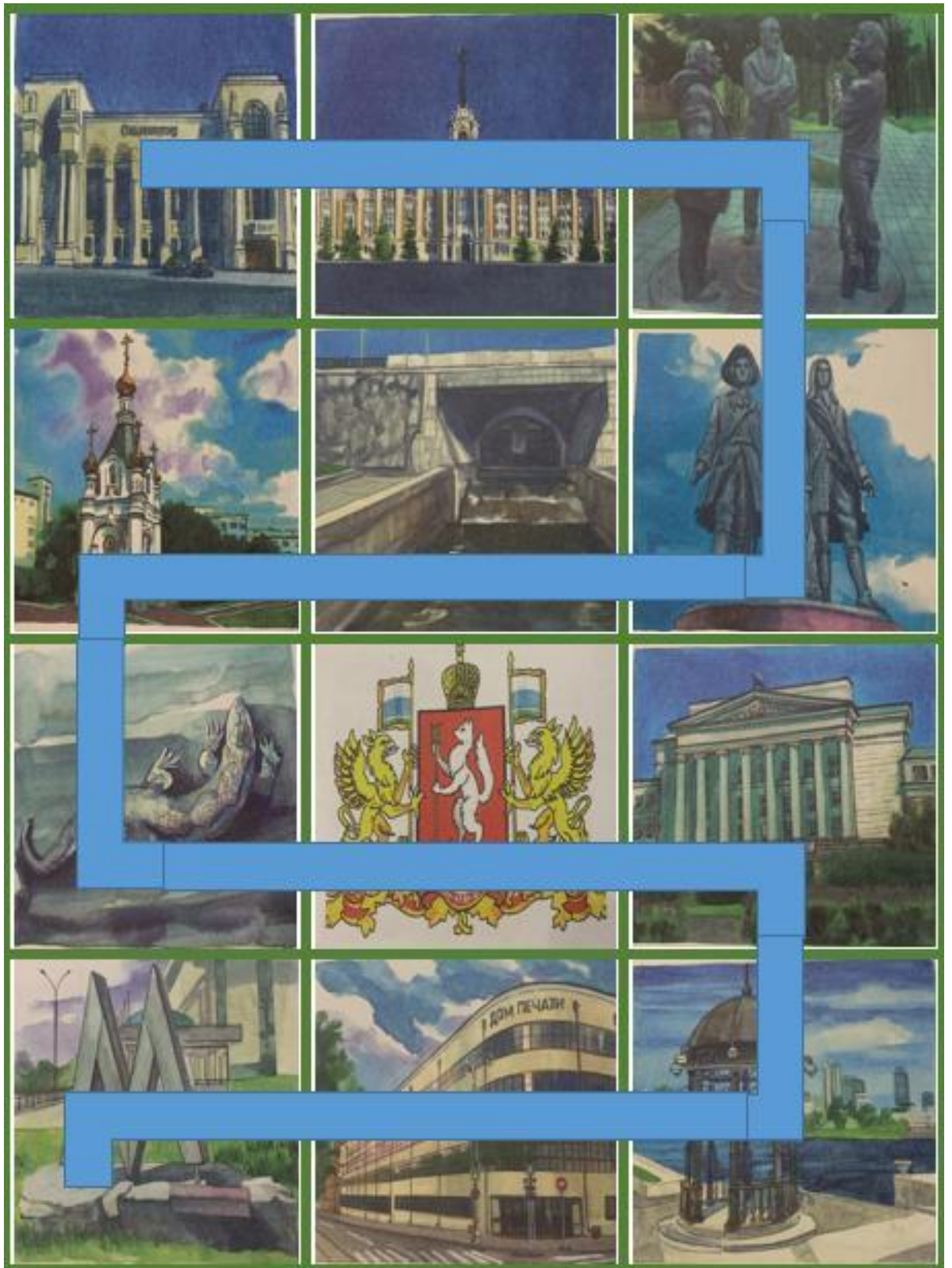
Подвижная игра «Беги к букве»

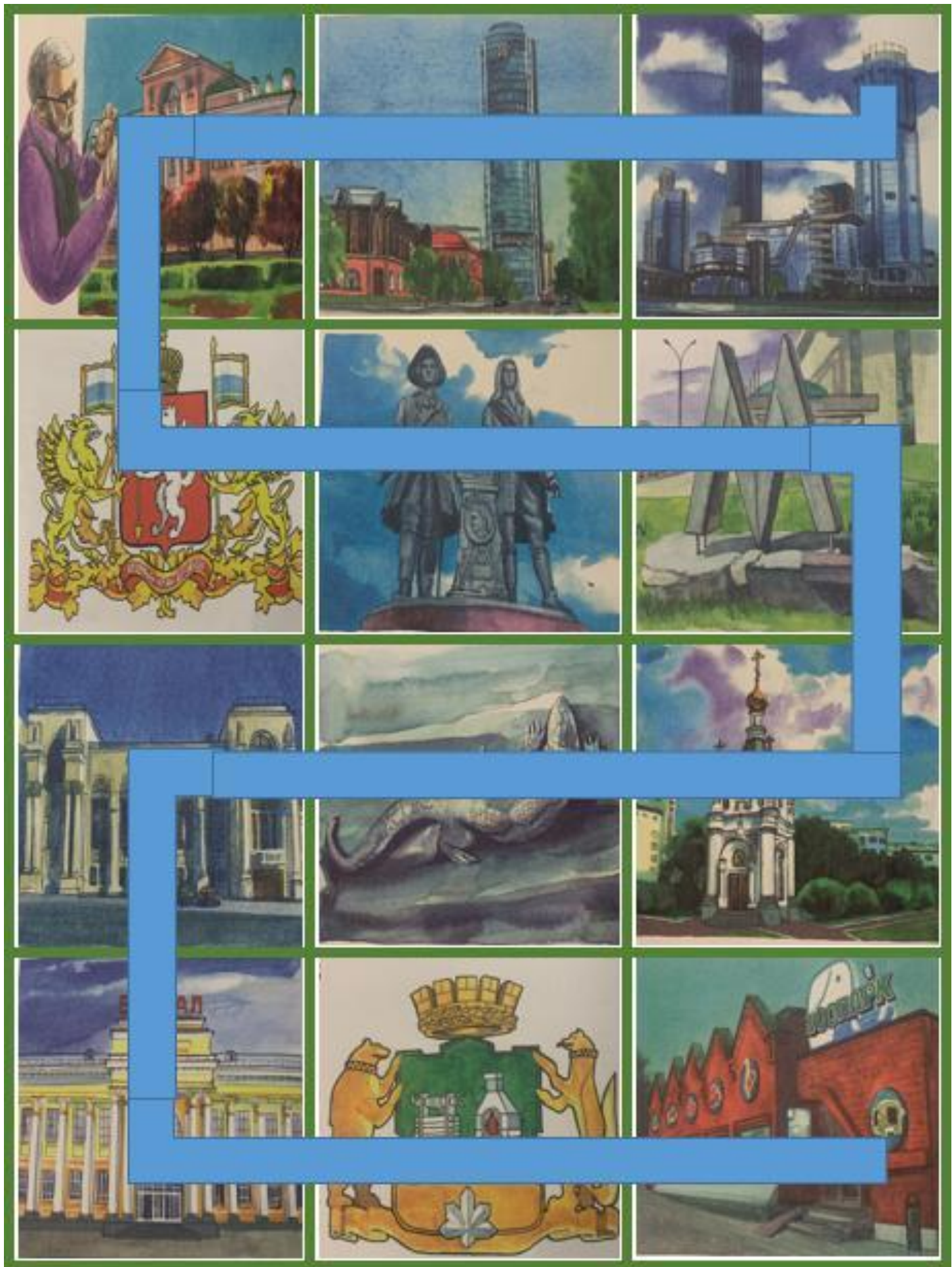
Игру можно использовать вместо подвижной паузы на занятии чтобы отдохнуть с пользой. Развесить на стенах комнаты изображения различных букв (вы можете использовать буквы, которые "украшали" вместе с ребенком). А теперь даем команду ребенку: «Быстро-быстро беги к букве О!». А теперь к букве «А»! Эта игра не только помогает изучать буквы в движении, она также развивает внимание и память. Если ребенок отказывается бегать по вашей команде - можно взять его за руку и побегать вместе с ним.

Подвижная игра «Прыг-скок-команда!»

Берём кубик с буквами (если нет готового – его можно сделать или перевернуть карточки с буквами вниз изображением и вытягивать их по одной). Кубик можно сделать, используя детский кубик, скотч и бумагу: Бросаем кубик.... Что у нас выпало? - «У». Назвать то, что бывает на «У»(дети вспоминают объект на «У» и находят соответствующую картинку Буква «С». На «С» у нас! Дети ищут картинку соболя.







Подвижная игра-эстафета «Уральский экспресс: маршрут по Екатеринбургу»

Цель: Формирование интереса к родному городу через подвижную игровую деятельность и знакомство с достопримечательностями Екатеринбурга.

Задачи:

- развивать быстроту, ловкость и координацию движений;
- познакомить детей с известными местами Екатеринбурга;
- формировать навыки командной работы;
- создать эмоционально положительную игровую атмосферу.

Правила игры:

Перед началом ведущий показывает карту маршрута Екатеринбурга с отмеченными остановками. Участники делятся на команды - это поезда. В каждой команде выбираются роли: машинист - ведёт команду; проводник - следит за выполнением задания; пассажиры - выполняют эстафеты. Каждая команда получает билет на «Уральский экспресс».

Ход игры:

Ведущий объявляет отправление поезда. Команды проходят станции.

Станция 1

«Начало города». Плотинка. Ведущий рассказывает, что именно здесь появился Екатеринбург. Задание: «Переправа через реку Исеть» На полу лежат обручи — «камни». Игроки: перепрыгивают по «камням», не наступают в «воду», возвращаются обратно. Команда получает первый штамп в билет.

Станция 2

«Старинная архитектура». Дом Севастьянова. Одно из самых красивых зданий города. Задание: «Архитекторы» Игроки по очереди: бегут к площадке, берут кубик, строят «дворец». Задача — построить красивое здание.

Станция 3

«Цирковая остановка». Екатеринбургский государственный цирк. Задание: «Цирковые артисты». Игроки выполняют элементы циркового номера: ведут мяч между конусами, балансируют мешочек на ладони, возвращаются к команде.

Станция 4

«Высотный город». Бизнес-центр «Высоцкий». Один из самых высоких небоскрёбов Екатеринбурга. Задание: «Построй небоскрёб». Каждый участник приносит один кубик. Команда строит самую высокую башню.

Станция 5

«Город отдыха». Центральный парк культуры и отдыха имени Маяковского. Задание: «Весёлая прогулка». Игроки: прыгают до конуса, обходят его, возвращаются бегом.

Финальная станция

«Сокровища Урала». Ведущий рассказывает, что Екатеринбург известен уральскими самоцветами. Финальное задание. Игроки метают мешочки, «самоцветы» в обруч- «сундук». Каждое попадание приносит команде дополнительные очки.

Завершение игры

Ведущий объявляет: «Поезд «Уральский экспресс» успешно завершил маршрут по Екатеринбургу. Все пассажиры познакомились с

достопримечательностями города и доказали свою ловкость и командный дух». Команды подсчитывают самоцветы и штампы в билетах.

<p>ЭКСПРЕСС ПО ЕКАТЕРИНБУРГУ</p> <p>ПОЕЗД № 1</p> <p>Дата путешествия: _____</p> <p>Маршрут экспресса</p> <p>Станция 1 _____</p> <p>Станция 2 _____</p> <p>Станция 3 _____</p> <p>Станция 4 _____</p> <p>Станция 5 _____</p> <p>Финальная станция _____</p>	<p>ЭКСПРЕСС ПО ЕКАТЕРИНБУРГУ</p> <p>ПОЕЗД № 2</p> <p>Дата путешествия: _____</p> <p>Маршрут экспресса</p> <p>Станция 1 _____</p> <p>Станция 2 _____</p> <p>Станция 3 _____</p> <p>Станция 4 _____</p> <p>Станция 5 _____</p> <p>Финальная станция _____</p>
--	--

Автор: Январева Светлана Валерьевна, учитель-логопед
Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 504

Сюжетно-подвижная игра-эстафета «Хранители изумрудного ключа»

Цель: закрепление знаний о достопримечательностях Екатеринбурга (Плотинка, небоскреб Высоцкий, цирк, зоопарк и др.) в процессе игровой деятельности.

Задачи:

- развивать ловкость, скорость, координацию движений, укрепление крупных мышц (бег, прыжки, равновесие);
- воспитывать чувства команды, умения поддерживать товарищей, развитие волевых качеств;
- приобщать к фольклору Урала через игровые образы и названия.

Правила игры:

Игра проходит в виде эстафеты. Команды строятся в колонны. Перед каждой командой проложена трасса из 4-ёх этапов.

Ход игры:

Ведущий (в костюме Хозяйки Медной горы): «Детишки-ребятишки! Слушайте сказку старинную! Говорят, что стоит наш Екатеринбург на крепком фундаменте, да держится он на волшебном Изумрудном ключе. Но вчера подул ветер с западного склона Урала и рассыпал ключ на части по всему городу! Без него город может потерять свою красоту и радость.

- Нам нужны смелые, быстрые и ловкие хранители! Сможете ли вы пробежать через пещеры, перейти через плотину и найти все части ключа, чтобы собрать его вновь?»

Рассказывает про задания на этапах:

Этап 1: «Истоки Исети» (бег с препятствиями, ходьба по скамье)

Легенда: «История города началась у плотины. Нужно перебраться на другой берег, не упав в воду!»

Задание: первый участник бежит «змейкой» между 4-мя конусами (камни в реке), затем проходит по скамейке (равновесие) — имитация перехода через Плотинку).

Краеведческий акцент. Дети в команде кричат: «Плотинка крепка?» Ребенок, спустившись со скамейки, должен ответить «Крепка!», коснуться финишной черты этапа и забрать часть пазла-ключа. Бежит обратно к команде по прямой, передавая эстафету касанием руки.

Этап 2: «Пещеры самоцветов» (проползание / подлезание)

Легенда: «Под землей, в глубине Уральских гор, спрятаны наши сокровища – самоцветы. Нужно пролезть через пещеру!»

Задание: проползти в тоннеле или под дугами, не задев их (имитация добычи малахита и самоцветных камней).

В конце тоннеля второй ребенок берет элемент «Изумрудного ключа» (карточку с изображением одной из достопримечательностей: Администрация, Белая башня и т.д.) и бежит обратно к команде, передавая эстафету касанием руки.

Этап 3: «Небоскрёбы и метро» (бег и прыжки)

Легенда: «Наш город растет вверх, как башня «Высоцкий» и гудит, как метро!»

1. Бег вокруг высокого мягкого модуля (1 круг).

2. Прыжки из обруча в обруч (как станции метро: «Уральская» - «Динамо» - «Площадь 1905 года»).

В последнем обруче ребенок берет очередной элемент «Изумрудного ключа» и бежит обратно к команде, передавая эстафету касанием руки.

Этап 4: «Цирковой чемодан» (перенос предметов)

Легенда: «В нашем городе есть веселый Цирк. Нужно доставить туда реквизит, не уронив!»

Задание: пробежать 10 метров, держа на голове мешочек с песком (или балансируя мяч на ракетке/ладони). В конце десятиметровой дистанции ребенок забирает очередную часть ключа.

Остальные участники бегут без задания забрать часть ключа. Они должны будут собрать ключ из частей на финальном этапе.

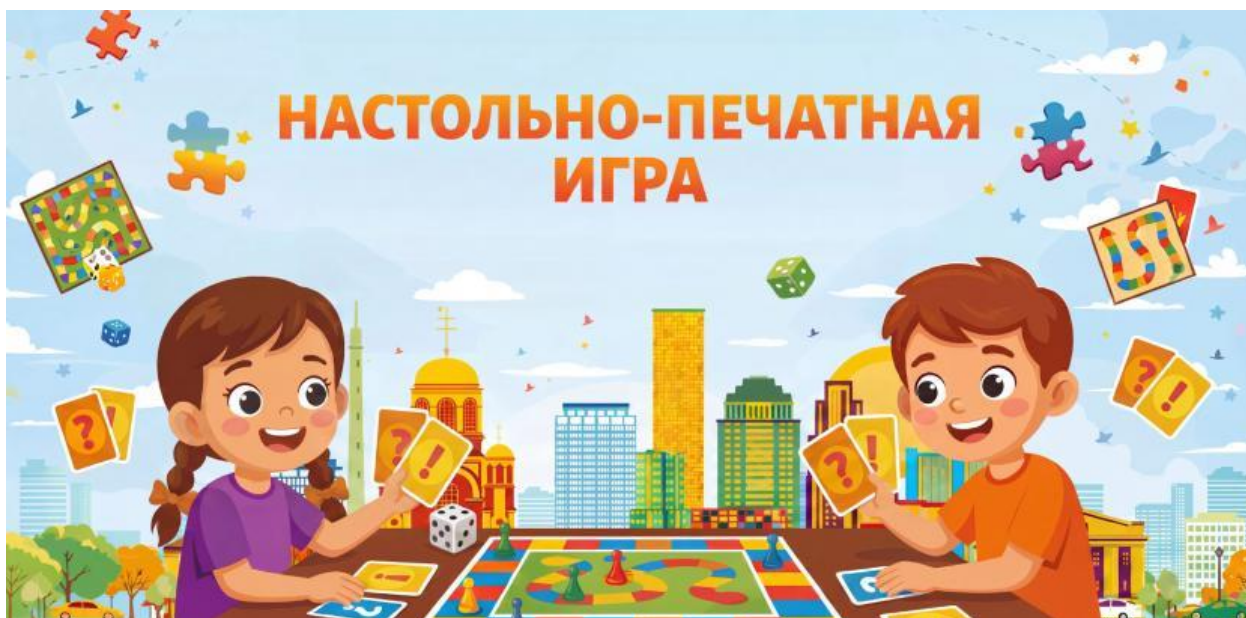
Финальный этап: «Сборка города»

Когда все участники пробежали дистанцию и собрали части ключа (карточки с достопримечательностями):

1. Команды собираются у общего стола.
2. Под веселую музыку они должны быстро собрать из своих карточек единый пазл ключа Екатеринбурга, назвать каждую достопримечательность, сказав о ней несколько слов (фактов), определить первый звук/букву в каждом названии.

3. Победа: побеждает дружба. Ведущий объявляет: «Изумрудные ключи собраны! Город спасен! Урал гордится вами!»

Награды: всем участникам вручаются маленькие сувенирные камешки марблс (разноцветные самоцветы).



Автор: Мамедова Сабина Игбал кызы, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад комбинированного вида № 25

Настольно-печатная игра «Домино Азбука Екатеринбург»

Цель: изучение и повторение достопримечательностей родного города Екатеринбурга, а также в развитии интереса к его истории и культуре.

Задачи:

- познакомить игроков с основными достопримечательностями Екатеринбурга;
- развивать логическое мышление и внимательность через игровой процесс;
- способствовать командной работе и взаимодействию между участниками;
- укреплять знания о культурном наследии города и его значимых объектах.

Правила игры:

- Игра предназначена для 6 игроков.

- В комплект игры входят домино с изображениями достопримечательностей Екатеринбурга.
- Каждый игрок получает по 7 карточек домино. Оставшиеся карточки формируют общий запас.
- Игроки по очереди выкладывают свои карточки на стол, соединяя их по принципу совпадения изображений.
- Если игрок не может сделать ход, он берет одну карточку из запаса. Если и это невозможно, ход переходит к следующему игроку.
- Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выложит все свои карточки или пока не закончатся ходы.

Ход игры:

- Первый игрок начинает игру, выкладывая карточку на стол.
- Последующие игроки по очереди добавляют свои карточки, соблюдая правила совпадения.
- Игроки могут обсуждать и делиться информацией о достопримечательностях, изображенных на карточках, что способствует обучению и обмену знаниями.
- Игра заканчивается, когда один из игроков выкладывает все свои карточки или когда ни один из игроков не может сделать ход.



Авторы: Калинина Татьяна Алексеевна, воспитатель
Сулейманова Марина Аязовна, воспитатель
Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение-детский сад № 41

Игра-бродилка по достопримечательностям Екатеринбурга «Веселая прогулка»

Цель: развитие интереса воспитанников к прошлому и настоящему родного города Екатеринбурга и формирование у них первичных краеведческих знаний о родном городе.

Задачи:

- расширить и углубить знаний о наиболее важных и интересных фактах, событиях истории родного города;
- формировать у детей устойчивой мотивации на изучение, города.
- воспитывать чувства любви к родному городу, формирование у каждого ребенка собственного положительного ощущения как екатеринбуржца.

Предварительная работа:

Рассказ педагога об истории Екатеринбурга; онлайн- экскурсия, рисование достопримечательностей. Оборудование: игровое поле, фишки, кубик, карточки

Ход игры:

Участники ставят свои фишки на игровое поле и по очереди кидают кубик. Отсчитывают количество ходов, сколько выпало на кубике. Если кубик выпал на достопримечательность Екатеринбурга, то педагог достает карточку и зачитывает информацию для детей. И убирает её. Игроки ходят дальше. Если

другой игрок встает уже на открытую карточку, то он должен вспомнить и пересказать про эту достопримечательность.

Если же игрок не смог вспомнить или пересказать информацию, он получает «штрафной фант» - например, должен назвать еще одну известную достопримечательность города, не упомянутую ранее, или ответить на дополнительный вопрос педагога по теме Екатеринбурга. Это стимулирует внимательность и запоминание.

Когда все игроки дойдут до конца игрового поля, они делятся своими впечатлениями и новыми знаниями о Екатеринбурге.

Игра по мере изучения достопримечательностей пополняется объектами Екатеринбурга. **Таким образом, каждый новый раунд игры становится уникальным, предлагая детям новые открытия и углубляя их понимание истории и культуры родного города.**

За каждый правильный пересказ достопримечательности игрок получает, например, 1 балл. За успешное выполнение «штрафного фанта» - 0,5 балла. В конце игры, помимо обмена впечатлениями, можно объявить победителя, набравшего наибольшее количество баллов. Это добавит азарта и мотивации к запоминанию.

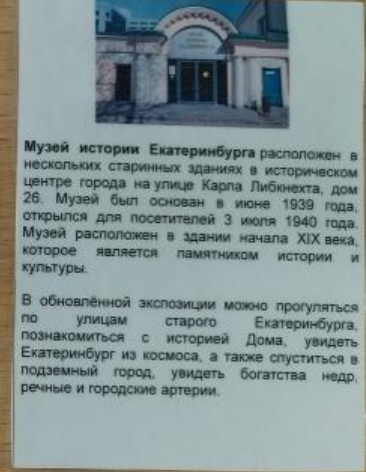
Чтобы сделать игру еще более динамичной, можно добавить «специальные» клетки на игровом поле. Например, клетка «Вопрос от краеведа» - игрок, попавший на нее, должен ответить на заранее подготовленный педагогом вопрос о Екатеринбурге (не связанный напрямую с достопримечательностями на карточках). Или клетка «Экскурсионное бюро» - игрок может выбрать любую из уже открытых достопримечательностей и рассказать о ней, даже если он на нее не попал, получая за это бонусные баллы.



Дом Севастьянова в Екатеринбурге — яркий памятник архитектуры, один из символов города. Большой трёхэтажный особняк построили в начале XIX века для горного чиновника Ивана Полкова. Расположен на проспекте Ленина, 35. В настоящее время дом Севастьянова входит в архитектурный комплекс резиденции губернатора Свердловской области. Это место приёма официальных делегаций, в нём проходят отраслевые форумы и конференции.



Расположена на просп. Ленина, 24А. Здание администрации Екатеринбурга называют самым известным достроем города. Здание в современном виде появилось после войны. На входе в мэрию расположена работа «Салют Победы» в редкой технике сграффито. Это 3D, созданное живописными средствами. Если заглянуть внутрь мэрии, что доступно не каждому, то на третьем этаже можно найти бюсты отцов-основателей города Василия Татищева и Вильгельма де Геннина. В 1950-х здание стало занимать целый квартал. Построено оно замкнутым четырехугольником с большим внутренним двором. Изредка туристы могут попасть на экскурсию в часовую башню и даже выйти на крышу, где расположено 16 скульптур.



Музей истории Екатеринбурга расположен в нескольких старинных зданиях в историческом центре города на улице Карла Либкнехта, дом 26. Музей был основан в июне 1939 года, открылся для посетителей 3 июля 1940 года. Музей расположен в здании начала XIX века, которое является памятником истории и культуры. В обновлённой экспозиции можно прогуляться по улицам старого Екатеринбурга, познакомиться с историей Дома, увидеть Екатеринбург из космоса, а также спуститься в подземный город, увидеть богатства недр, речные и городские артерии.

Настольно-печатная игра (лото) «Путешествие по достопримечательности Екатеринбурга»

Цель: познакомить детей с достопримечательностями Екатеринбурга, в ходе заполнения карточек лото с изображением памятных объектов.

Задачи для воспитателя:

- познакомить детей с достопримечательностями Екатеринбурга, в ходе рассмотрения изображений объектов на карточках лото;
- закрепить знания и представления детей о внешнем виде достопримечательностей и их названиях, в ходе игры.

Задача для детей: заполнить карточку лото, верно узнав и определив достопримечательность Екатеринбурга.

Ход игры:

Игра рассчитана на 4 игроков и одного ведущего. Каждому игроку выдается карточка с изображением 6 разных достопримечательностей Екатеринбурга. Ведущему выдается мешочек или коробочка с жетонами, на которых изображены те же достопримечательности Екатеринбурга, что и на карточках у игроков. Ведущий по очереди достает из мешочка (коробочки) 1 жетон, называет достопримечательность Екатеринбурга, которая на нем изображена. Тот игрок, у которого на карточке есть данная достопримечательность поднимает руку и водящий отдает ему жетон. Игрок закрывает жетоном соответствующее изображение на своей карточке.

Победителям считается тот игрок, который быстрее остальных закроет жетонами все изображения на своей карточке.



Автор: Золотарева Екатерина Евгеньевна, педагог-психолог

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение- детский сад № 43

Настольная-печатная игра «Самый шустрый на районе»

Цель: собрать наибольшее количество карточек с изображениями скульптур, арт-объектов Академического района города Екатеринбурга и рассказать об истории возникновения.

Задачи: обеспечить в игровой форме активное усвоение и закрепление знаний об арт-объектах Академического района города Екатеринбурга

Правила игры:

«Самый шустрый на районе» - динамичная игра на скорость реакции и знание арт-объектов Академического района. Количество карточек: 22 штуки (11 карт с «рубашкой» красного цвета, 11 карт с «рубашкой» голубого цвета). Количество игровых карточек может меняться (на большее/меньшее) в зависимости от объема материала, изученного с детьми.

В комплекте присутствуют карты для педагога, описывающие историю возникновения каждого арт-объекта Академического района города Екатеринбурга. Для проведения игры необходимы карточки с изображениями объектов Академического района, звонок

Перед началом игры необходимо поделить карточки на две стопки (по цвету «рубашки»). Одну стопку положите на стол лицевой стороной вниз. А все карточки из второй стопки разложите на столе лицевой стороной вверх. Убедитесь, что карточки не перекрывают друг друга. Игрокам необходимо расположиться вокруг стола так, чтобы все изображения на карточках хорошо просматривались.

Ход игры:

Игроки по очереди в свой ход берут карточку из закрытой стопки, переворачивают ее и кладут отдельно на стол. Каждый игрок должен попытаться первым найти такое же изображение среди карточек второй стопки, разложенных на столе, нажать на звонок «Дзинь!».

Если изображения совпадают, игрок оставляет себе обе карточки, после чего дает развернутый ответ о том, что на них изображено. Если игрок нарушил правило (нажал на звонок, но еще не нашел изображение или ошибся), он пропускает 1 ход. Победит тот, кто соберет наибольшее количество карточек.

Авторы: Груздева Галина Ивановна, воспитатель
Письменная Елена Яковлевна, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 81

Настольно-печатная игра «Знатоки»

Цель: закрепить знание детей о родном городе.

Задачи:

- продолжать учить старших дошкольников играть в развивающие игры: соблюдать правила игры, быть сдержанными, умело отвечать на вопросы и отгадывать загадки;
- доставить воспитанникам удовольствие от интеллектуальной игры;
- продолжить развивать у дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности;
- продолжать формировать у детей психические процессы: память, внимание, восприятие, мышление, речь, воображение;
- побуждать детей выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (восторг, радость, удовлетворенность и др.);
- продолжать воспитывать у старших дошкольников интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям;
- формировать личностные качества детей: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе;
- продолжать воспитывать у детей нравственные качества: доброту, взаимопомощь, уважение, чувства коллективизма и др.

Ход игры:

Количество игроков: от 4 до 8 игроков. Возраст детей: 4 – 8 лет. Играть можно в команде или каждый за себя.

На игровое поле раскладывают карточки на каждый сектор цвета, картинкой вверх. Игроки (команды) по очереди крутят «Волчок» со стрелкой, берут карточку, на которой остановилась стрелка. Зачитывают вопрос. При правильном ответе игрок (команда) получает очко. Ход переходит следующему игроку (Команде). Побеждает игрок (команда) с наибольшим количеством набранных очков.



Авторы: Савельева Анастасия Владимировна, музыкальный руководитель
Сердцева Надежда Юрьевна, воспитатель
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад №230 «Солнышко»

Настольно-печатная игра

«Соболь против Ящерицы: Прогулка по Екатеринбургу»

Цель: формирование у старших дошкольников познавательного интереса к историческому и культурному наследию родного города Екатеринбурга через игровую деятельность

Задачи:

- закреплять знания детей о достопримечательностях, архитектурных сооружениях и памятниках города Екатеринбурга;
- развивать умение ориентироваться по буквам (алфавиту), соотносить название объекта с буквами в слове.
- активизировать словарный запас, развивать связную речь и память.;
- воспитывать чувство гордости за свой город, интерес к его истории;
- развивать логическое мышление, внимание и умение действовать по правилам.

Правила игры:

Материалы: игровое поле 30×30 (клетки для крестиков-ноликов); 5 фишек с символом «Соболь» и 5 фишек с символом «Ящерица». Два варианта кубиков: кубик с буквами или кубик с изображением достопримечательностей Екатеринбурга

Набор карточек с вопросами и фактами о достопримечательностях Екатеринбурга Участвуют два игрока или две команды. Один берёт фишки «Соболь», другой – «Ящерица». Игра строится по принципу классических

«крестиков – ноликов»: игроки по очереди заполняют клетки поля своими фишками, стремясь выстроить линию из трёх фишек по горизонтали, вертикали и диагонали. Перед началом игроки договариваются, какой вариант игры они выбирают: с буквами или с изображениями, а так же какой уровень сложности будут использовать.

Ход игры:

Вариант 1:

Игра с кубиком, на гранях которого изображены достопримечательности.

Игрок бросает кубик, называет выпавшую достопримечательность. Если ответ верен – ставит фишку на любую свободную клетку.

Вариант 2.

Игра с кубиком, на гранях которого написаны буквы.

Игрок бросает кубик, называет объект на выпавшую букву. (Пример: выпала буква «К» – можно назвать Консерваторию, кинотеатр «Салют», проспект Космонавтов).

Если игроки выбрали *усложнённый уровень*, после того как игрок назвал достопримечательность (по картинке или по букве), ведущий предлагает дополнительное задание: ответить на вопрос об этом объекте или рассказать что-нибудь интересное о нём: историю, факт, почему это место знаменито, что там можно увидеть и т.д. Если ответ не верен – ход переходит к сопернику (тот может попытаться ответить и занять клетку).

Так же можно выбрать *упрощённый вариант*, где ведущий будет показывать достопримечательность, а игрокам нужно назвать её. (Подойдет для младших дошкольников и на начальном этапе знакомства с городом).

Побеждает тот, кто первым выстроит линию из трёх фишек. При заполнении поля без линии – ничья.



Автор: Хамзина Оксана Фаварисовна, воспитатель
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад компенсирующего вида № 244

Настольно-печатная игра (бродилка): «Путешествие по Екатеринбургу»

Цель: знакомство детей с достопримечательностями Екатеринбурга, закрепление их представлений о родном городе.

Задачи:

- формировать и закреплять представления детей о Екатеринбурге и его достопримечательностях;
- развивать интерес к родному городу через игровую деятельность;
- обогащать словарный запас и развивать связную речь (умение описывать объекты, называть их особенности);
- прививать уважение к культурному наследию Екатеринбурга;
- формировать навыки доброжелательного общения, умение договариваться и поддерживать товарищей.

Оборудование:

- игровое поле с маршрутом из пронумерованных клеток и изображениями достопримечательностей Екатеринбурга (Плотинка, Белая башня, Екатеринбургский цирк, Театр оперы и балета, памятник Татищеву и де Геннину , дом Севастьянрва, водонапорная башня, Администрация города.);
- игральный кубик (шестигранный);
- фишки разного цвета — по количеству игроков;
- (опционально) карточки с краткими интересными фактами о каждой достопримечательности для ведущего.

Правила игры:

Игроки ставят свои фишки на клетку «Старт». Определяется очередность ходов (например, по результату броска кубика — кто выбросил больше, ходит первым).

Игроки ходят по очереди. В свой ход участник: бросает кубик; перемещает свою фишку вперёд ровно на столько клеток, сколько выпало очков на кубике.

В игре есть особые клетки: клетка с изображением достопримечательности. Игрок должен назвать объект и (по возможности) рассказать о нём 1–2 предложения. Если ребёнок затрудняется, ему могут помочь другие участники или ведущий. За полный и правильный ответ можно начислять балл. Клетка со стрелкой. Фишка перемещается в указанном направлении (вперёд или назад). Пустая клетка. Ход завершается без дополнительных действий.

Выигрывает тот, кто первым достигнет или пройдёт клетку «Финиш». Можно усложнить условие: чтобы выиграть, нужно точно попасть на «Финиш» (т.е. если выпало больше очков, чем нужно, фишка не двигается).



Автор: Голованова Наталия Александровна, музыкальный руководитель
Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 327

Настольно-печатная игра «Что сначала-что потом?»

Цель: знакомство детей с достопримечательностями Екатеринбурга, закрепление их представлений о родном городе.

Задачи:

- познакомить детей с достопримечательностями города Екатеринбурга, с историей их возникновения, строительства, изменений;
- обогащать активный словарный запас детей (театр, вокзал, проспект, плотина и т.д.);
- развивать коммуникативные навыки, внимание, память.

Правила игры :

В лото «Что сначала – Что потом?» можно играть как одному, так и максимальным возможным составом в 5 человек. Игра состоит из 5 игровых карт, на которых изображены достопримечательности города Екатеринбурга - Оперный театр, железнодорожный вокзал, дом Севастьянова, проспект Ленина, плотина городского пруда на реке Исеть. (Все достопримечательности представлены в 4 моментах от строительства до современного вида. Яркие иллюстрации помогают ребенку визуализировать каждый объект с названием достопримечательности с её внешним видом). И таких же маленьких карточек-картинок.

Ход игры:

Ведущий раздаёт игрокам основные карты, перемешивает маленькие карточки с частью общего изображения. Игра заключается в том, что играющие должны закрыть на картах все картинки соответствующими карточками. (Сопоставление картинок и названий позволяет активно вовлекать детей в процесс изучения материала, повышает вовлеченность и улучшает запоминание).

Выигрывает тот игрок, кто первым закроет все имеющиеся у него на руках большие карты. Педагог в процессе игры знакомит детей с достопримечательностями Екатеринбурга, показывая изображения объектов сопровождает действие короткими информативными описаниями, интересными фактами и историческими справками, обращает внимание на то как изменялись объекты и почему, что создает ассоциации между названием места и событием, связанным с ним. Например, дети узнают, почему возникла плотина или как назывался первый театр в Екатеринбурге. Информацию читает на обороте большой и маленьких игровых карт. Когда игра освоена, ведущим становится ребенок.



Автор: Ручина Ольга Николаевна, воспитатель
Муниципальное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад № 355

Настольно-печатная игра (лото) «Достопримечательности Екатеринбурга»

Цель: развитие познавательного интереса детей дошкольного возраста, расширение кругозора и формирование представлений о достопримечательностях родного города Екатеринбург.

Задачи:

- формировать представления о культурно-историческом наследии Екатеринбурга.
- расширять активный словарного запаса ребенка.
- стимулировать внимания, памяти и образного восприятия.
- развивать коммуникативных способностей, умения взаимодействовать друг с другом.
- прививать любовь и уважения к родному городу, воспитывать чувства гордости за культурное наследие региона.
- создать положительный эмоциональный фон и атмосферы сотрудничества среди участников.

Правила игры:

Игра представляет собой адаптированное классическое лото, предназначенное специально для дошкольников. Игровой комплект включает карточки с изображениями достопримечательностей Екатеринбурга и фишки-картинки соответствующих объектов.

Цель игры заключается в том, чтобы ребенок быстрее всех закрыл свою карточку соответствующими картинками-фишками, ориентируясь на названия

мест, произносимых ведущим. Простые правила позволяют быстро освоить игру даже младшим дошкольникам. Использование ярких красочных изображений помогает развивать зрительное восприятие и ассоциативное мышление. Игра стимулирует интерес к истории и культуре родного края, способствует формированию патриотического сознания. Карты раздаются игрокам. Ведущий располагает перед собой мешочек с фишками-картинками.

Ход игры:

Ведущий достаёт из мешочка картинку и называет объект («Храм-на-Крови», «Оперный театр», «Плотинка»), дети ищут соответствующую картинку на своей карточке и закрывают её фишкой. Победителем выходит первый игрок, заполнивший всю карточку, объявляется победителем и кричит «Лото!» или «Бинго!».



Авторы: Сысоева Ксения Рашидовна, учитель – логопед
Карахонова Анастасия Сергеевна, воспитатель
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад №355

Настольно-печатная игра

«Я знаю это место!» (тема «Достопримечательности Екатеринбурга»)

Задачи:

Для педагога:

- расширить представления детей о важных исторических местах – достопримечательностях города Екатеринбурга;
- способствовать формированию представлений о том, какие события происходили в данных исторических местах (чем славно это место);
- расширить словарь детей новыми словами, активизировать пассивный словарь (названия достопримечательностей, памятное место, мэр, шпиль башни, куранты, шатер, экспонаты, изразцовая печь, камин, Красная книга (и ее животные), небоскреб, основатель, плотина, храм, собор, часовня, купол, арена, профессии цирка, дрессировщики, гостиные дворы, скульптуры и пр.);
- развивать восприятие, зрительное внимание и зрительную память, произвольность поведения; развивать инициативную, фразовую речь, речь – доказательство;
- воспитывать интерес к достопримечательностям нашего города, желание посетить их; упражнять детей в выполнении правил игры, доводить игру до конца.

Задача:

Для детей: не последним найти и закрыть колпачком нужную картинку.

Правила игры:

В игре участвуют 2 - 5 игроков (по количеству колпачков); место проведения: за столом. Во время игры нужно соблюдать правила поведения

(не мешать друг другу, не подсказывать, быть внимательным при выборе карточки, доигрывание до конца). Кто заработал больше смайликов, тот и выиграл.

Атрибуты: игровое поле (с прямыми картинками, с перевернутыми, с мелкими или крупными картинками – в зависимости от образовательной ситуации и возможностей детей). Слова для обозначения картинок: администрация, башня, вокзал, дом, небоскрёб, основатели, плотина, площадь, театр, цирк, зоопарк, храм.

Колпачки (могут быть детали от конструктора лего разных цветов или другие предметы по количеству игроков),

Картинки (каждая картинка в различных форматах), на больших картинках содержится информация об объекте для педагога, который читает детям (информация взята из пособия «Азбука Екатеринбург», авторы: О.Н. Гончарова-Тверская, О.П. Лопатина, Т.В. Котегова, Н.Б. Алещенко, Н.В. Сальникова)

Буквы, слова,

Смайлики (картинки или другие предметы для награды игроков).

Ход игры:

Вариант1:

У игроков по 1 колпачку любого цвета. Ведущий показывает карточку с местом, игроки должны найти на игровом поле эту достопримечательность, закрыть ее колпачком и крикнуть: «Я знаю это место!». Ответы проверяются на правильность, первый закрывший картинку игрок получает право назвать достопримечательность, сказать, где находится, чем знаменит, забирает картинку себе. Другие игроки, кроме последнего, получают смайлики. Выигрывает тот игрок, у которого больше всего картинок и смайликов. Вариант: ведущий называет достопримечательность с вытянутой им карточки, не показывая игрокам фото после того, как все игроки поставят свой колпачок

на ответ, ведущий показывает карточку. Выигрывает тот игрок, у которого больше всего смайликов.

Вариант 2:

У игроков по 1 колпачку любого цвета. Один игрок берет 1 карточку из стопки, читает вслух, остальные игроки ищут эту картинку на игровом поле, закрывают ее колпачком, кричат «Я знаю это место!». Ответы проверяются на правильность, первый закрывший картинку игрок получает право сказать, где находится, чем знаменит, забирает картинку себе. Другие игроки, кроме последнего, получают смайлики. Ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот игрок, у которого больше всего смайликов.

Вариант 3:

У игроков по 1 колпачку любого цвета. Ведущий показывает карточки с изображением буквы, игроки должны вспомнить, какое место начинается с этой буквы, на игровом поле закрыть нужную картинку на игровом поле колпачком и крикнуть: «Я знаю это место!». Ответы проверяются на правильность, первый закрывший картинку игрок правильно называет место, объясняет, почему он выбрал именно его, за правильный ответ получает смайлик. Другие игроки, кроме последнего, получают смайлики, все игроки объясняют свой выбор (речь-доказательство). Выигрывает тот игрок, у которого больше всего смайликов.

Вариант 4:

У игроков по 1 колпачку любого цвета. Ведущий (вначале взрослый, затем, по мере освоения игры - ребенок) называет первый звук в слове достопримечательности, остальные игроки ищут эту картинку на игровом поле, закрывают ее колпачком, кричат «Я знаю это место!». Ответы

проверяются на правильность, первый закрывший картинку игрок получает право сказать, где находится, чем знаменит, забирает картинку себе. Другие игроки, кроме последнего, получают смайлики. Вариант:1. Можно называть первый и последний звук в словах. В случае, когда ведущий называет первые звуки в словах – плотина и площадь, верными могут быть признаны обе картинки. 2. В данном варианте каждый игрок по очереди становится ведущим и называет звуки. Выигрывает тот игрок, у которого больше всего смайликов.



Авторы: Колосова Ирина Владимировна, воспитатель
Ермилова Татьяна Дмитриевна, учитель-дефектолог
Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение - детский сад компенсирующего вида № 369

Настольно-печатная игра: «Мой Екатеринбург!»

Цель: формирование интереса к истории малой родины, восхищение его красотой и величием, чувства привязанности к своему родному городу.

Задачи:

- расширять и уточнять знания детей о достопримечательностях города;
- способствовать развитию речи, памяти, внимания, воображения;
- воспитывать любовь к родному городу.

Правила игры:

Игра рассчитана на 2-5 человек (для детей 5-7 лет). Определение очередности (считалка). Игра продолжается до тех пор, пока не будут охвачены все картинки с достопримечательностями. Если одна и та же цифра выпадает дважды, этот игрок дополняет факт об этой достопримечательности.

Ход игры:

Игрок, который стал первым по считалочке, начинает игру с цифры 1. Озвучивает интересный факт о достопримечательности под цифрой 1. Передаёт ход следующему игроку. Игрок бросает 2 кубика и находит на игровом поле выпавшую на кубиках цифру. Ставит фигурку на выпавшую

цифру. Рассматриваем изображение одной из достопримечательностей города. Рассказывает о достопримечательности города. Ход переходит к следующему игроку.



Автор: Разакова Ольга Анатольевна, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение - детский сад № 501

**Настольно-печатная игра (лото):
«Экскурсии по Екатеринбургу»**

Цель: развитие у детей представлений о родном городе, его достопримечательностях, культуре и истории.

Задачи:

- воспитать патриотизм и любовь к родному городу, краю.
- развивать познавательных интересов к окружающему миру.
- способствовать социальной активности и взаимодействию между детьми в процессе игры.
- пробуждать творческого мышления и воображения через игровые ситуации.

Правила игры:

Игра состоит из 7 настольных карт. На каждой карте изображены по 6 достопримечательностей г. Екатеринбурга.

Каждая достопримечательность начинается с буквы нашего алфавита. В течении года ребята знакомились с архитектурой нашего города, учились рассказывать об интересных местах. Все фотографии в игру взяты из проектов наших ребят.

В эту игру могут играть от 2-7 человек (можно играть парами – командами на одну карту). Перед началом игры выбирается ведущий, который раздает играющим игровые карты.

Ход игры:

Вариант 1.

Количество игроков: 3 человека. Ведущий раздает каждому по 4 кубика. Кто быстрее соберет картинку. И назовет эту достопримечательность города.

Вариант 2. Количество игроков: 3 человека. Собери картинку (знакомый объект) из 4х кубиков и расскажи о нём. Составь 3 – 4 предложения.

Вариант 3.

Количество игроков - 3 команды. Каждая команда получает комплект кубиков. По очереди командам задают вопрос (см. приложение). Дети отвечают на вопрос, собирают картинку – ответ.



Авторы: Безбородова Надежда Евгеньевна, воспитатель
Долгих Лениза Габдульяновна, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение детский сад общеразвивающего вида
с приоритетным осуществлением деятельности
по социально-личностному развитию воспитанников № 567

**Настольно-печатная игра:
«Знатоки Екатеринбурга»**

Цель: формирование у детей знаний и повышение интереса к истории и достопримечательностям города Екатеринбурга.

Задачи:

- уточнить представления об истории города Екатеринбурга, его достопримечательностях.
- закрепить знания детей о достопримечательностях города Екатеринбурга.
- актуализировать словарь по лексической теме «Город. Здания. Сооружения. Достопримечательности».

Правила игры:

Игра состоит из 12 кубиков. Каждые 4 стороны кубика собирается в картинку. Всего в игре 18 изображений достопримечательностей города Екатеринбурга. Возраст игроков 6- 7 лет. Используя кубики в игровой форме, дети знакомятся, вспоминают, повторяют достопримечательности города Екатеринбурга, и связанные с ними исторические факты.

Ход игры:

Вариант 1.

Количество игроков: 3 человека. Ведущий раздает каждому по 4 кубика. Кто быстрее соберет картинку. И назовет эту достопримечательность города.

Вариант 2. Количество игроков: 3 человека. Собери картинку (знакомый объект) из 4х кубиков и расскажи о нём. Составь 3 – 4 предложения.

Вариант 3.

Количество игроков - 3 команды. Каждая команда получает комплект кубиков. По очереди командам задают вопрос (см. приложение). Дети отвечают на вопрос, собирают картинку – ответ.



<p>1. В этом здании и поют, и танцуют. Во время спектакля артисты «говорят языком» танца. (Театр Оперы и Балета)</p>	<p>1. В том здании круглая сцена. Там выступают фокусники, клоуны и другие артисты. (Цирк)</p>
<p>1. Историческое место, где началось строительство Екатеринбурга. Она сдерживает поток воды. Около этого сооружения поставили огромный камень Розовый Родонит. Это любимое место отдыха горожан. (Плотина)</p>	<p>2. На гербе Екатеринбурга этот зверёк символизирует Азию, так как город расположен на границе Европы и Азии. Так же это символ Уральского металла. (Соболь)</p>
<p>2. Географический центр города Екатеринбурга. Точка отсчета расстояний до других городов. (Нулевой километр)</p>	<p>2. Это узкое высокое сооружение. Было построено для того, чтобы обеспечить район Уралмаш водой. (Белая башня)</p>
<p>1. Этот дом красивого бело – зеленого цвета. Стоит на берегу Городского пруда. Внутри круглые комнаты, потому что часть дома без углов. (Дом Севастьянова Н.И)</p>	<p>2. Это объект малой архитектурной формы. Их два. Они украшены фонариками. Стоят по берегам городского пруда. (Ротонда)</p>
<p>1. Бронзовый монумент, расположен на площади Труда, рядом с Историческим сквером и Водонапорной башней. Через дорогу находится архитектурная жемчужина – дом Севастьянова. (Памятник основателям города В. Татищеву и Вильгельму Де Геннину)</p>	<p>2. Это жанровая скульптура. Выполнена из бронзы. Посвящена трем знаменитым уральским художникам (Михаилу Брусиловскому, Виталию Воловичу, Герману Метелёву), которые ведут разговор. (Памятник «Горожане. Разговор»)</p>
<p>3. Вольным ветром, синей птицей Под землёю поезд мчится. Каждый год из года в год, Пассажиrow он везет. (Метро)</p>	<p>3. Старое здание в Екатеринбурге. В настоящее время там находится Музей истории и техники Свердловской железной дороги. (Старый вокзал)</p>
<p>3. Главная площади Екатеринбурга, расположенная в центре города на правом берегу реки Исеть. (Площадь 1905 года)</p>	<p>3. Очень высокое здание в городе, оно как будто своей крышей задевает облака. (Небоскреб Высоцкий)</p>
<p>3. Исторический элемент главного входа в парк им В.В. Маяковского (Арка)</p>	<p>1. Это старинное здание. Его украшает башня с золочёным шпилем и часами. (Администрация)</p>
<p>3. Это сооружение помогает украсить город, радует глаз журчащей водой и создает прохладу жарким летом. (Фонтан)</p>	<p>2. На этом щите вместе изображены медведь и соболь. Они защищают свой город. Являются символами Европы и Азии. (Герб)</p>



Авторы: Бабикова Светлана Николаевна, воспитатель
Таскаева Надежда Резовна, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 107

Интерактивная игра-викторина «Знаешь ли ты Екатеринбург?»

Цель: познакомить детей дошкольного возраста с достопримечательностями Екатеринбурга в форме викторины, проверить их знания о городе, закрепить пройденный в рамках реализации проекта «Азбука. Екатеринбург» материал.

Задачи:

- расширить представлений детей о родном городе, его достопримечательностях;
- развить внимания, памяти, наблюдательности;
- совершенствовать навык рассказывания (пересказа);
- воспитывать любовь к родному городу, уважительные отношения к его культуре, истории, жителям.

Правила и ход игры:

Необходимые материалы: презентация с интерактивной игрой; интерактивная доска или ноутбук и проектор.

Игра рассчитана на группу детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Взрослый организатор (воспитатель) читает детям задания на каждом слайде, предлагая детям совместно или индивидуально выполнить их. Слайды викторины представляют собой интерактивные задания с использованием мультимедиа-материалов – картинок, звуковых файлов. За правильно выполненное задание (ответ на вопрос) допускается присуждение баллов участникам (командам или индивидуально) с подведением итогов по завершении викторины.

Перед началом игры:

- откройте файл «Викторина_Екатеринбург.pptx», не перемещайте и не удаляйте ничего из папки, содержащей этот файл, чтобы все вложения в презентации открылись корректно;

- проверьте звук на устройстве.



Авторы: Быстрова Татьяна Михайловна, воспитатель
Попова Екатерина Валерьевна, учитель-логопед
Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад комбинированного вида № 25

Интерактивная игра «Знатоки Екатеринбурга»

Цель: обобщение и систематизация знаний воспитанников об истории, культуре, архитектуре и выдающихся личностях Екатеринбурга, воспитание чувства патриотизма и гордости за свой родной край.

Задачи:

- расширить кругозор участников в области краеведения и истории города;
- развивать память, быстроту реакции и умение работать в команде;
- формировать познавательный интерес к изучению малой родины и уважительное отношение к ее наследию.

Правила игры:

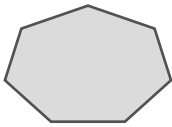
В игре принимают участие две команды. Игровое поле состоит из трех категорий: «Разгадай ребус», «Великие люди», «Достопримечательности». В каждой категории представлено пять вопросов стоимостью от 1 до 5 жетонов. Чем выше цена жетона, тем он сложнее.

Команды по очереди выбирают категорию и стоимость вопроса. На обдумывание дается 30 секунд. При правильном ответе выдаются жетоны, и команда получает право следующего выбора. При неправильном ответе баллы вычитаются, а право ответа переходит к соперникам.

Управляющие кнопки:



Стрелка указывает переход на следующий слайд или переход на правильный ответ



Кнопка указывает возвращение на игровое табло

Ход игры:

Вступление

Ведущий приветствует участников, представляет жюри и объясняет правила. Проводится жеребьевка для определения команды, которая начнет игру.

Основной этап

Команды выбирают вопросы на интерактивном табло. Ведущий зачитывает текст вопроса или демонстрирует изображение ребусов или достопримечательностей. Идет процесс обсуждения и ответов.

Между заданиями рекомендуется провести физминутку:

По городу родному мы весело шагаем,

(Маршируют на месте)

Екатеринбург наш вместе изучаем.

(Разводят руки в стороны)

Вот Плотинка, там вода,

(Наклоняются вперед, имитируя движение волн руками)

К нам спешат друзья сюда.

(Машут руками, приветствуя)

В детском садике родном

Мы танцуем и поем.

(Пружинка, повороты туловища)

Высоко дома стоят,

(Тянутся на носочках вверх)

Смотрят сверху на ребят.

(Приставляют ладонь ко лбу, смотрят по сторонам)

Мы попрыгаем немножко,

(Прыжки на месте)

И похлопаем в ладошки.

(Хлопают в ладоши)

Снова сядем мы за стол,

Продолжаем разговор.

(Приседают или садятся на места)

Подведение итогов.

Жюри подсчитывает баллы. Ведущий объявляет победителей, вручает грамоты или памятные призы. В завершение можно провести общий флешмоб (авторская аудиозапись прилагается).



Авторы: Савельева Анастасия Владимировна, музыкальный руководитель
Панова Елена Викторовна, воспитатель
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад №230 «Солнышко»

Интерактивная игра – викторина «Екатеринбург в волшебном окошке»

Цель: формирование у детей дошкольного возраста интереса к архитектурному и культурному наследию города Екатеринбурга через использование интерактивных технологий.

Задачи:

- закреплять знания детей о внешнем виде (архитектурных особенностях) знаковых зданий и достопримечательностях Екатеринбурга.
- развивать зрительное восприятие, внимание, память и умение узнавать объект по его фрагменту (детали).
- обогащать и активизировать словарный запас детей (названия зданий, архитектурные термины, исторические факты).
- воспитывать любознательность, познавательный интерес к родному городу и чувство гордости за него.
- стимулировать развитие связной речи и умение делиться знаниями со сверстниками.

Правила и ход игры:

Игра предназначена для командной или индивидуальной работы с детьми старшего дошкольного возраста. Оборудование: Интерактивная доска/панель/проектор с экраном, компьютер или ноутбук.

Организационный момент:

Педагог сообщает детям, что сегодня мы отправимся на прогулку по любимому городу, но прогулка будет необычной и загадочной. Город покажет нам свои секреты в маленьких окошках.

Игровое действие:

На слайде появляется «волшебное окошко» в котором виден только небольшой фрагмент (часть колонны, купол, уникальное окно, барельеф или кусочек фасада) одного из зданий Екатеринбурга. (Примеры: купол цирка, стрельчатые арки с пилястрами Дома Севастьянова, колонны ротонды, часы на кукольном театре).

Задание:

Дети делятся на две команды. Участникам предлагается рассмотреть фрагмент, подумать и угадать, какому зданию или месту в Екатеринбурге он принадлежит.

Система оценивания:

Если ребенок правильно называет здание/достопримечательность, он получает 1 балл. Если ребенок не только угадал здание, но и смог дополнить свой ответ интересным фактом, рассказом об этом месте (например, «Это Дом Севастьянова. В наше время он является резиденция президента России на Урале», или «Это белая башня. Раньше в этой башне хранили воду для всего города, а сейчас это маленький музей», то получает 2 балла.

Проверка:

После ответа детей, педагог нажимает на «окошко» и дети видят полное изображение здания, убеждаясь в правильности своего ответа. Педагог может кратко дополнить рассказ детей.

Завершение:

Игра заканчивается, когда все «окошки» открыты. Подводятся итоги: подчитывается, кто сколько баллов набрал, что нового узнали, что понравилось больше всего.



Авторы: Якушкина Дарья Алексеевна, воспитатель
Пересмехина Алефтина Сергеевна, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение – детский сад № 453 «Радуга детства»

Интерактивная игра – квиз «Знаток города Екатеринбурга»

Цель: Актуализация и проверка знаний воспитанников о памятниках и достопримечательностях родного города и повышение интереса у воспитанников к изучению достопримечательностей родного города.

Задачи:

- развивать умения узнавать достопримечательности на фотографиях и рисунках по их характерным деталям, а также на основе простейших фактов, связанных с ними.
- развивать зрительное восприятия и внимания (умение находить сходства и отличия на картинках, узнавание памятника/достопримечательности по её фрагменту).
- формировать доброжелательного отношения друг к другу в процессе командной игры (умение слушать, не перебивать, радоваться за команду).
- воспитывать чувство гордости за свой город и его историю.

Правила и ход игры.

1 раунд: «Отгадай достопримечательность по тени»:

Командам участников предлагается 3 вопроса, в каждом из которых необходимо узнать и отгадать достопримечательность по её силуэту. Каждый

ответ на вопрос оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов за раунд – 3 балла. На обдумывание ответа на каждый вопрос дается 1 минута.

2 раунд: «Отгадай достопримечательность по фрагменту»:

Командам участников предлагается узнать и отгадать достопримечательность по «части» от фотографии. Каждый ответ на вопрос оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов за раунд – 3 балла. На обдумывание ответа на каждый вопрос дается 1 минута.

3 раунд: «Памятники и их местоположение»:

Командам участников предлагается вспомнить название памятника и выбрать его верное местоположение из 3 предложенных вариантов ответов. Каждый ответ на вопрос оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов за раунд – 3 балла. На обдумывание ответа на каждый вопрос дается 1 минута.

4 раунд: «Найди ошибку»:

Командам участников предлагается узнать достопримечательность по фотографии и найти «ошибку». Каждый ответ на вопрос оценивается в 2 балла:

1 балл – за верное название достопримечательности;

2 балла – если вместе с названием достопримечательности названа ошибка.

Максимальное количество баллов за раунд – 6 баллов. На обдумывание ответа на каждый вопрос дается 1 минута.

Победителем игры является команда, набравшая максимальное количество баллов, среди других команд.

Оценивание команд:

После того, как получены ответы на все вопросы каждого раунда, жюри оценивает правильность ответов каждой команды. Перед оглашением результатов, жюри проводит коллективную проверку ответов среди всех участников игры. Затем жюри оглашает результаты каждой команды в баллах и выявляет победителя игры.

Бланк для ответов

Ответы на вопросы 1 раунда		
1.	2.	3.
Оценка жюри:		
Ответы на вопросы 2 раунда		
1.	2.	3.
Оценка жюри:		
Ответы на вопросы 3 раунда		
1.	2.	3.
Оценка жюри:		
Ответы на вопросы 4 раунда		
1.		
2.		
3.		
Оценка жюри:		
Общий итог:		



Авторы: Головина Мария Дмитриевна, воспитатель
Неверова Алена Николаевна, воспитатель
Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 81

Интерактивная игра – викторина

«Быстрый ум — яркий кадр: достопримечательности Екатеринбурга»

Цель: Закрепление знаний детей о достопримечательностях Екатеринбурга.

Задачи:

- актуализировать в памяти детей образы и названия достопримечательностях Екатеринбурга.
- закрепить в памяти основные факты о объектах.
- научить выделять ключевые признаки достопримечательности в тексте загадки.
- продолжить формировать представления об истории и культурном облике города.

Ход игры:

На экране появляется тень известной детям достопримечательности Екатеринбурга и загадка о ней. Дети слушают загадку или читают самостоятельно, угадывают объект. При правильном ответе тень «оживает» - становится цветным изображением и включается видеоролик об этой достопримечательности. Завершая игру, детям задаются вопросы: «Какая загадка была самой интересной?»; «Какое место из видео вам захотелось посетить?»; «Что нового вы узнали?».

