

АНО ДО «Планета детства «Лада»

д/с № 207 «Эдельвейс»

Сборник авторских интеллектуальных игр

«Мир идей»

(технология В.В. Воскобовича)

на тему: «Я ПАТРИОТ»



Авторы:

Борисова Татьяна Николаевна,
воспитатель

Пономарева Ольга Анатольевна,
воспитатель

ВИБАЮЩИЕ ИГРЫ
СКОБОВИЧА



г.о. Тольятти, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

№	Наименование	Страница
1	Пояснительная записка	3
2	Содержание	4

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В сборник авторских интеллектуальных игр «Мир идей» включены задания по теме «Я патриот», разработанные на основе технологии «Сказочные лабиринты игры».

Воспитание чувства патриотизма у дошкольников – процесс сложный и длительный. Любовь к близким людям, к детскому саду, к родному городу и родной стране играют огромную роль в становлении личности ребенка.

«Сказочные лабиринты игры» - технология, позволяющая полностью построить процесс совместной и самостоятельной деятельности с детьми и родителями, и в игровой, увлекательной форме посредством развивающих игр В.В.Воскобовича расширить представления о городах, познакомить детей с символами государства (герб, флаг, гимн), воспитать у ребенка любовь и привязанность к своей семье, дому, детскому саду, улице, городу, стране; развить интерес к русским традициям и промыслам.

Игры и пособия В.В. Воскобовича привлекают внимание дошкольников, поэтому учитывая активный интерес ребенка, педагоги смогут использовать интеллектуальные игры сборника «Мир идей» как средство патриотического воспитания.

Всем известно, что игра - это не только ведущая деятельность дошкольника и первоначальная потребность ребенка, но и отражение окружающей жизни. А также игра учит размышлять, развивает душу, умение устанавливать контакты и получать удовлетворение от общения с партнером.

Игры помогают, по утверждению К.Д. Ушинского, не только проявить способности и склонности, но и совершенствовать их.

Интеллектуальная игра требует от участников определенного умственного напряжения, настойчивости, терпения и организованности. Участие в интеллектуальных играх позволяет игрокам мобилизовать все свои знания: думать, подбирать подходящее, сопоставлять, оценивать.

В работе по воспитанию патриотических чувств в детях должно проходить через игру, используя технологию В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», тогда педагог сможет вызывать у детей интерес и желание узнать больше о своем родном крае, своих предках, обычаях.

Материал сборника предназначен для педагогов-организаторов, организаторов детского досуга, организаторов детского движения и всем педагогам, работающим с детьми дошкольного возраста.

Содержание:

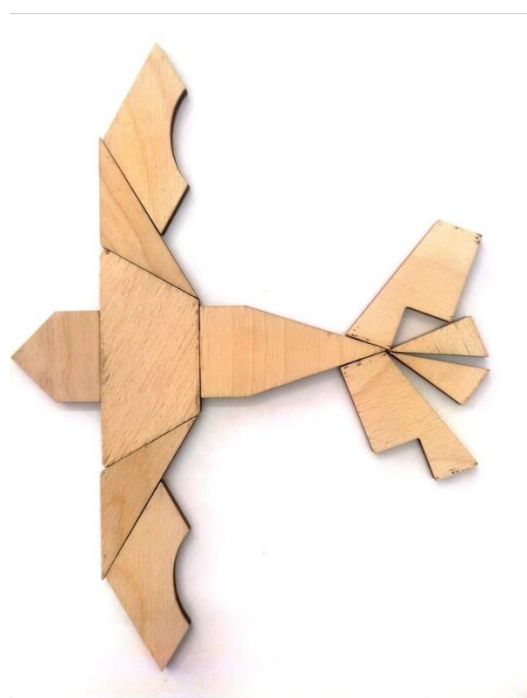
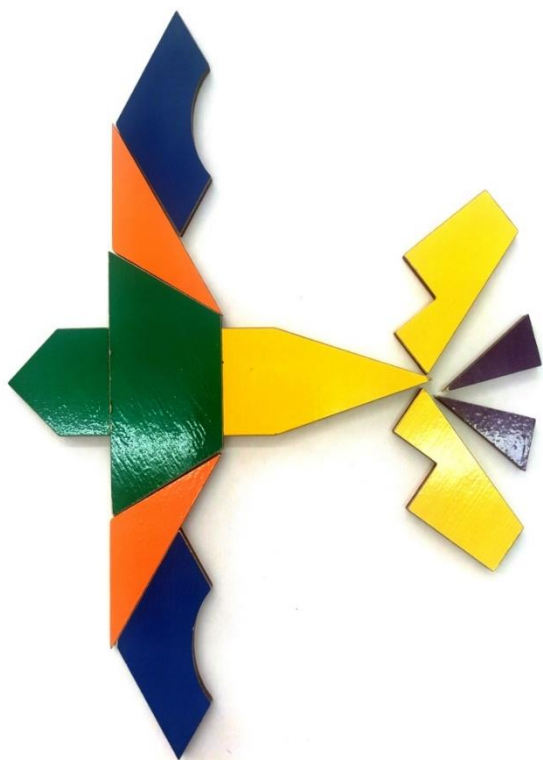
1. Название игры: «Символ Мира и дружбы»

Возрастная категория: 5-6 лет

Образовательная область: познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие.

Цель: формировать умение создавать композицию по схеме, развивать цветовосприятие, понимание формы.

Оборудование и материал: «ЧУДО -



КРЕСТИКИ 2 и ЧУДО - СОТЫ 1, схемы.

Рис 1.

Рис.2

Игровое правило: после отгадывания загадки «Сизый — дикий, каждый знает. И почтовым он бывает! Очень нежный, очень смелый — символ мира — это белый», ребята выбирают схему и конструируют отгадку из деталей «Чудо –крестики 2» и «Чудо – соты 1»

Игровое задание:

Выложите птицу по схеме (рис.1), которая является символом Мира и дружбы. (ГОЛУБЬ)

Примечание: схема (рис.2) является заданием с усложнением.

2. Название игры: «Знатоки национальных нарядов»

Возрастная категория: 5-6 лет

Образовательная область: познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие.

Цель:



формировать умение ориентироваться на плоскости, выбирая необходимое направление, закрепить знания о традиционной культуре народов

Оборудование и материал: «МИНИЛАРЧИК», карточки с изображением народов России и соответствующих головных уборов

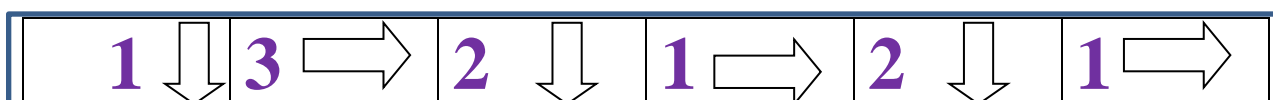


Рис.1

Игровое правило:

необходимо на карточках, найти после этого

Игровое задание:

Соедините русский соответствующим действий.

Запишите эти на рис.1



перед началом игры рассмотреть, что изображено к каждой карточке – пару, и приступить к заданию.

народный костюм с головным убором, сделав 6

действия на карточке, пример

~~Примечание: карточки могут быть по теме: «Праздники народов», «Культура народов», «Ремесла и промыслы народов» и т.п.~~

3. Название игры: «Важное слово»

Возрастная категория: 5-6 лет

Образовательная область: познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие.

Цель: формировать умение сравнивать, анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи и зависимости

Оборудование и материалы: «ЛОГОФОРМОЧКИ 5», карточки цифр 1-6, набор букв, карточки с изображением вершков и корешков.



Игровое правило: перед началом игры дети выстраивают числовой ряд (количество цифр соответствует количеству букв загаданного слова)

Игровое задание: найдите поочередно логофигуры

(например: найди логофигуру, где вершок – треугольник, а корешок – круг), под которыми расположены буквы.

Соедини по порядку буквы и прочитай слово (РОССИЯ)

Примечание: таким образом можно зашифровать любые другие слова, например: страна, мир, единство, родина.



4. Название игры: «Мы едины»

Возрастная категория: 5-6 лет

Образовательная область: познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие.

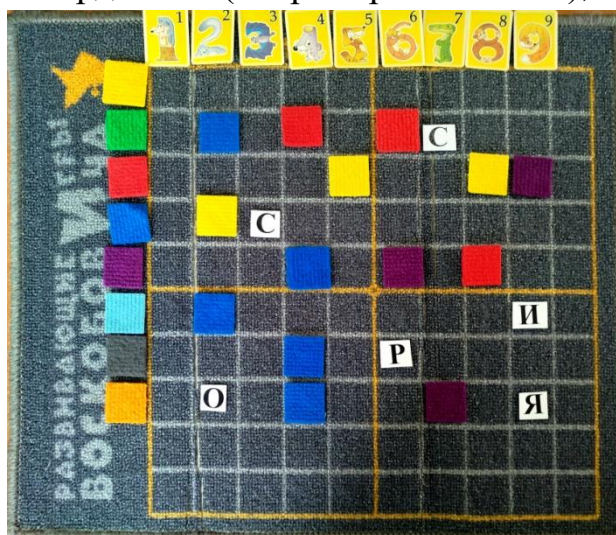
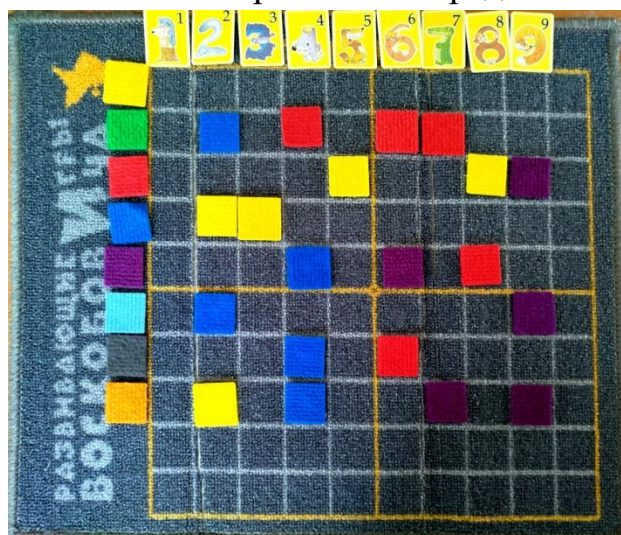
Цель: формировать умение ориентироваться на плоскости, называя координаты.

Оборудование и материал: «МИНИЛАРЧИК», цифровые карточки из комплекта, набор букв.

Игровое правило: каждый игрок расставляет буквы слов (1 игрок-Россия, 2 игрок– Подвиг) на «Миниларчике» соперника. Меняются ими.

Игровое задание:

Затем игроки по очереди называют координаты (например: зеленый 7),



находя буквы слов.

Выигрывает тот, кто быстрее откроет все буквы и составит заколдованное слово.

Примечание: можно работать в команде, индивидуально, в паре.

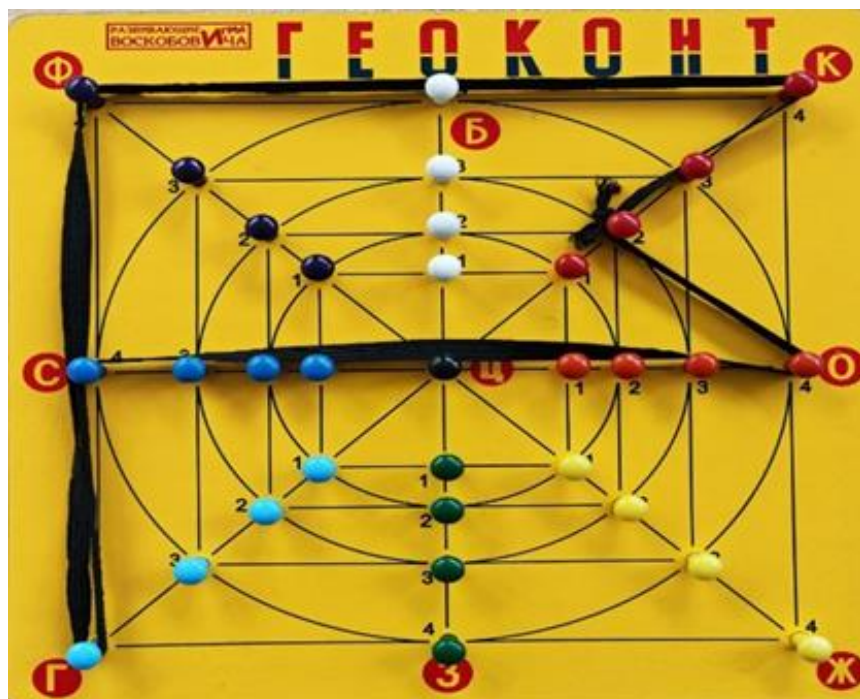
5. Название «Символ страны»

Возрастная категория: 5-6 лет

Образовательная область: познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие.

Цель: формировать умение ориентироваться на плоскости по координатам, закреплять знания о государственных символах страны

Оборудование и материал: «ГЕОКОНТ», координаты для составления слова



после

Игровое правило:
отгадывания загадки «У

него названий много: триколор, трёхцветный стяг — с ветром гонит прочь тревоги бело-сине-красный...». Дети приступают к выполнению задания.

Игровое задание:

по координатам постройте символ нашей страны, знаменующий единство и мир.

Г4-С4-О4-Ф4-Б4-К4-К2-О4-Ц0-С4 (флаг)

Примечание: можно работать в команде, индивидуально, в паре, и задавать другие координаты для составления слов.