**Авторское многофункциональное пособие «Душа Сибири».**

**Цель:** создание условий для развития познавательных способностей детей в процессе игры и формирования самостоятельности и инициативы.

**Задачи:**

1. Систематизировать знания детей о символах, культурных объектах города Красноярска.
2. Закреплять умения детей оформлять речевое высказывание.
3. Развивать зрительно - пространственные представления, логическое мышление, внимание, память.
4. Формировать социально-коммуникативные навыки – сотрудничества и доброжелательности.
5. Воспитывать патриотические чувства через обогащение игрового опыта детей.

**Возрастная категория**: игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста.

**Форма игры:** подгрупповая, индивидуальная.

**Оборудование:** 5 коробок, оформленных согласно тематике (символы г. Красноярска, известные горожане, художественное творчество, парк флоры и фауны Роев ручей, достопримечательности); конверты с заданиями.

**Коробка № 1 Символы г. Красноярска**

**Игра «Танграм»**

Задача: упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана.

Оборудование: разрезная предметная картинка с изображением флага и герба города Красноярска.

Ход: Педагог предлагает детям собрать картинку из частей.

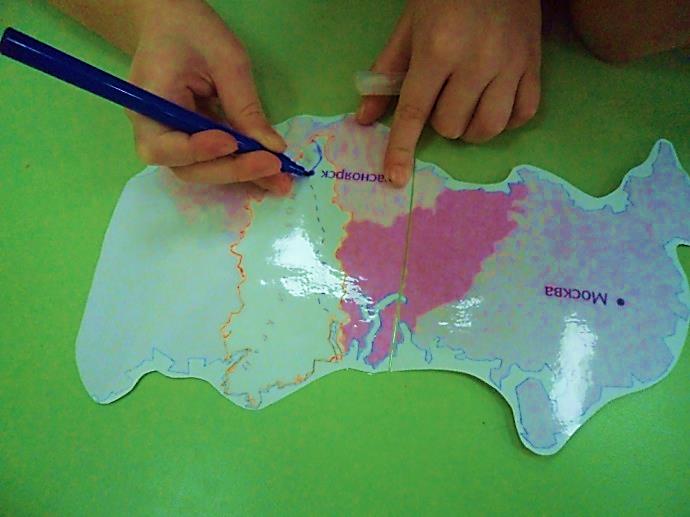
****

**Игра «Карта»**

Задача: формировать умение работать с картой.

Оборудование: карта, маркер.

Ход: Педагог предлагает детям выделить маркером на карте Красноярский край, по пунктироной линии нарисовать реку Енисей.



**Коробка № 2 Известные горожане**

****

**Игра «Чья тень?»**

Задача: закрепить знания детей о знаменитых людях города, подобрать соответствующее цветное изображение к силуэтному и

Оборудование: предметные картинки с изображением изветных Красноярцев, карточки с изображением силуэтов.

Ход: Педагог предлагает детям подобрать походящую картинку к силуэту, рассказать, чем они знамениты. Затем дети выбирают необходимую карточку с изображением предмета, который принадлежал этой знаменитости.



**Игра «Кому что нужно?»**

Задача: закрепить знания детей о профессиях и необходимых атрибутах в их работе.

Оборудование: карточки с изображением людей разных профессий, предметные картинки с изображением атрибутов.

Ход: Педагог предлагает детям раасмотреть картинки с изображением профессий и подобрать карточки с предметами, принадлежащих данной профессии.



**Коробка № 3 Художественное творчество**

**Игра «Чей костюм?»**

Задача: конкретизировать представления о традиционных костюмах народов Севера, различать и называть народности по костюму, подбирать элементы национального орнамента (эвенкийский, якутский, нанайский, ненецкий, бурятский).

Оборудование: предметные картинки с изображеием костюмов, национальных орнаментов.

Ход игры: Педагог предлагает подобрать национальный орнамент к народному костюму.



**Коробка № 4 парк флоры и фауны «Роев ручей»**

**Игра «Назови животное»**

Задача: закреплять знания детей о животных парка флоры и фауны «Роев ручей», умения оформлять речевое высказывание.

Оборудование: предметные картинки с изображением животных и их следов.

Ход: Педагог предлагает детям подобрать каждому животному свой след.

******

**Игра «Назови птицу»**

Задача: закреплять знания детей о птицах парка флоры и фауны «Роев ручей», умения оформлять речевое высказывание.

Оборудование: предметные картинки с изображением птиц и их клювов.

Ход: Педагог предлагает детям подобрать каждой птице свой клюв.

**Игра «Расскажи - ка»**

Задача: закреплять знания детей о животных и птицах парка флоры и фауны «Роев ручей», умения составлять рассказ по мнемотаблице.

Оборудование: мнемотаблица, предметные картинки с изображением животных и птиц.

Ход: Педагог предлагает детям составить описательный рассказ с опорой на мнемотаблицу.



**Коробка№ 5 Достопримечательности города Красноярска**

****

**Кроссворд «Достопримечательности родного города»**

Задача: систематизировать знания детей о достопримечательностях г. Красноярска.

Оборудование: кроссворд.

Ход: Педагог предлагает детям разгадать кроссворд.

****

**Игра «Архитектор»**

Задача: обобщать знания детей о достопримечательностях родного города, умение распознавать и соотносить эскизы архитектурных строений с реальным объектом.

Оборудование: предметные картинки с изображением эскизов архитектурных объектов г. Красноярска, иллюстрации достопримечательностей города.

Ход: Педагог предлагает детям распознать и соотнести эскизы архитектурных строений с реальным объектом.

**Игра «Прошлое и настоящее»**

Задача: расширять знания детей об исторических объектах г. Красноярска.

Оборудование: предметные картинки с изображением старого и нового города.

Ход: Педагог предлагает детям распознать и соотнести объкты старого и нового города Красноярска.

