

**Картотека дидактических игр  
по патриотическому воспитанию для детей  
старшего дошкольного возраста**

*к1. 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).

*к2. 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.

### *к3. 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.

### *к4. 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.

*к5. Дидактическая игра «Отгадай военную профессию»*

Задачи:закрепить знания детей о военных профессиях (танкист, военный лётчик, 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.

*к6. 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.

*к7. Дидактическая игра «Символы нашей страны».*

Цель – развить логическое мышление, память дошкольника.

Необходимо разделить герб города, страны или флаг на несколько деталей. При этом ребенку даются и лишние элементы.

Дети должны собрать необходимую композицию.

Проводить эту процедуру можно также в виде соревнования нескольких команд. Та команда, которая правильно соберет символику, должна еще и объяснить элементы, изображенные на ней, а также историю их возникновения.

*к8. Дидактическая игра «Угадай, достопримечательности».*

Цель – закрепить знания родного города и страны.

В игре необходимы учебные материалы – карточки с изображениями памятников, монументов, дворцов, а также других памятных и известных мест, как в своем родном городе, так и других городов нашей страны.

Воспитатель показывает фото детям, а они, в свою очередь, называют их. Желательно, чтобы ранее была проведена ознакомительная беседа по каждой карточке, в процессе которой воспитатель объяснил бы детям, чем знаменито то или иное место, изображенное на карточке. Тогда в процессе игры, когда ребенок будет называть памятник, он может вспомнить, в честь кого он был установлен и в каком городе. Если дошкольник не помнит, другие дети ему могут помочь.

### *к9. Игра «Назови пословицу»*

Дети становятся в круг. Передавая друг другу флаг, они вспоминают пословицы о солдатах и Родине.

Варианты пословиц:

Герой за Родину горой.

Смелый боец в бою молодец.

Смелого пуля боится, смелого штык не берёт.

Родина — мать. Умей за неё постоять!

Смело иди в бой, Родина за тобой.

Своя земля и в кулачке родная.

### *к10. Игра « Мой адрес...»*

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицу города Тольятти, номер дома, квартиры, телефона, этаж закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Материал: мяч

Ход игры: все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: «Я живу на ... этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т. д.

### *к11. Игра «Наш детский сад»*

Цель: закрепить знаний детей о детском саде, о работниках дет сада. Какие обязанности они выполняют. Где находятся группа, столовая, и т.д. Закрепить умение ориентироваться по плану в пространстве

Материал: фотографии и иллюстрации детского сада, работников дет.сада. Планы дет сада, 1, 2 этажа, группы

Ход игры: По фотографиям и иллюстрациям дети узнают и рассказывают о работниках дет.сада. По плану дети ориентируются в пространстве.

### *к12. Игра «Поиски добрых слов»*

Цель: раскрыть на примерах значение слов «простите, извините», воспитывать дружеские отношения, объяснить необходимость извинения, признания вины или доказательства правоты и справедливости, связь слова и поступка, слово и отношение

Ход игры Воспитатель начинает рассказ о том, как следует извиняться, где и когда, как применяются эти вежливые слова.

### *к13. Игра «Путешествие по маршруту добрых чувств, поступков, дел и отношений»*

Цель: обратить внимание детей на то, что добрые чувства, поступки и дела вызывают чувство уважения, дружбу и любовь. Формировать дружеские отношения, закреплять правила этикета, правила поведения.

Материал: картинки с разными сюжетами добрых поступков, хорошего и плохого поведения

Ход игры Воспитатель начинает рассказ о том, как следует себя вести в том или ином месте, какие поступки хорошие

### *к14. Игра «Наша страна»*

Цель: Выявить знания детей о нашей Родине, ее столице

Материал: иллюстраций, фотографий

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают.

### *к15. Игра «Малая Родина»*

Цель: Выявить знания детей о своей Малой Родине, об истории нашего города, памятниках и достопримечательностях г. Гусиноозерска

Материал: картинки иллюстраций, фотографий города Гусиноозерска.

Ход игры: воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают по картинке

### *к16. Игра «Узнай по описанию кто это?»*

Цель: закрепить, зная детей о животном мире родного края. Прививать любовь к Родному краю, к Родине

Материал: Картинки и иллюстрации с изображением животного мира.

Ход игры: Воспитатель описывает животное, дети отгадывают.

#### *к17. Игра «Народные промыслы» (собери узор)*

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: разрезные картинки и изображения с предметами народного творчества

Ход игры воспитатель показывает картинку с изображением предметов народных промысел, дети называют и собирают.

#### *к18. Игра «Кто, в какой стране живет?»*

Цель: расширить знания детей о мире, людях которые населяют его.

Материал: картины и иллюстрации с разными странами мира и народом. Развитие речи., логического мышления, формирование умения употреблять суффикс -ец

Ход: Воспитатель показывает изображения и просит определить из какой страны этот человек и как его назовут

Китай-китаец,

#### *к19. Игра «Страны и народы»*

Цель: Расширять представление детей о странах Земли и их народах. Прививать интерес к жизни людей с различным бытом, культурой и традициями. Прививать уважение к культуре и традициям разных народов мира.

Материал: глобус, карта Мира, картинки и иллюстрации с изображением разных стран и народов мира

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением с изображением разных стран и народов мира. Рассказывает о них.

### *к21. «Какие праздники ты знаешь?»*

Цель: Развивать у детей сообразительность, память, закрепить знания о праздниках, (народные, государственные, религиозные) закреплять правила поведения в общественных местах.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением праздников, открытки к разным праздникам.

Ход игры Воспитатель начинает рассказ о том что праздники бывают разные, показывает карточки и открытки. Предлагает подобрать карточку с праздником, а к ней тематическую открытку.

### *к22. «Назови кто?»*

Цель: познакомить детей с главными людьми РФ и области.

Материал: портреты известных соотечественников

Ход игры: Воспитатель показывает портреты, предлагает детям назвать того, кто изображен на портрете и рассказать, чем он знаменит.

### *к23. «Расскажи о своей семье»*

Цель: Сформировать представление о себе как о члене семьи. Показать значение семьи в жизни человека. Формировать желание рассказывать о членах своей семьи, гордиться ими, любить их.

Материал: Фотоальбом, составленный совместно с родителями с семейными фотографиями с генеалогическим деревом семьи



#### *к24. «Вежливые слова»*

Цель: Воспитывать в детях культуру поведения, вежливость, уважение друг к другу, желание помочь друг другу.

Материал: сюжетные картинки, на которых изображены разные ситуации: ребенок толкнул другого, ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка, и т.д. Ход игры. Воспитатель показывает карточку и предлагает составить рассказ по картине.

#### *к25. «Путешествие по городу у»*

Цель: познакомить с достопримечательностями родного города, с памятниками культуры.

Материал: альбом фотографий родного города, иллюстрации и открытки с изображением достопримечательностей города

Ход игры: Воспитатель показывает детям фотографии достопримечательностей города, предлагает назвать их.

#### *к26. «Народные промыслы»*

Цель: знакомить детей с народными промыслами, прививать интерес к русским традициям, учить узнавать и отличать различные промыслы.

Материал: картинки и изображения с предметами народного творчества

Ход игры воспитатель показывает картинку с изображением предметов народных промысел

## *Военно-спортивные игры в детском саду на 9 мая и 23 февраля*

### *к1. Игра «Донесение»*

Дети делятся на две команды. Каждая команда получает важный пакет, который необходимо доставить в штаб. Если на празднике присутствует ветеран ВОВ, то пакет можно доставить ему.

Испытание на скорость, ловкость и сноровку начинается по сигналу ведущего. Детям необходимо преодолеть препятствия по дороге в штаб: пробежать по мостику, подлезть под проволоку, перепрыгнуть через ров, пройти через болото. Последний участник отдает пакет ветерану.

Другой вариант этой игры в детском саду: отряд из четырех бойцов движется к штабу, передвигая дощечки.

### *к2. Игра «Раненые бойцы»*

В игре принимают участие девочки, одетые в костюмы медсестер. Для этого можно использовать детские костюмы по профессиям. Играют по двое. Напротив девочек сидят мальчики – «раненые бойцы».

По сигналу девочки должны на корточках добежать до мальчиков, перебинтовать руку и ногу и доставить раненого бойца в санчасть. Мальчик идет опираясь на девочку.

### *к3. Игра «Достань снаряды»*

Дети делятся на две команды. Каждый участник берет из корзины по одному набивному мешку.

Дети получают задание — доставить мешки в корзины, расположенные в другом конце помещения. Для этого «бойцам» предстоит обежать кегли, перепрыгнуть через круги, пролезть под дугами.

### *к4. Игра «Попади в цель»*

Это продолжение игры ДОСТАВЬ СНАРЯДЫ. Дети по очереди добегают таким же путем до корзины, вынимают оттуда один снаряд и стараются попасть им в обруч. Бегут обратно и передают эстафету.

### *к5. Игра «Переправа»*

Дети делятся на две команды. Первый участник становится ногами в один обруч, второй держит перед собой. По сигналу он бросает второй обруч перед собой, перепрыгивает в него, повторяет то же самое с освободившимся обручем.

Нужно таким образом добраться до стойки, обогнуть ее и вернуться к команде.

#### *к6. Игра «Конструктор»*

Каждой команде вручается лист размером А2 с начерченной схемой военной техники, состоящей из геометрических фигур (контуры каждой фигуры обозначены), и конверт с цветными деталями для схемы.

Количество деталей во всех схемах одинаково.

Для конкурса выбраны следующие модели военной техники: танк, линкор, самолет.

Командам необходимо выложить на схеме цветное изображение.

#### *к7. Игра «Собери военную технику»*

Каждой команде вручается лист размером А 2 с начерченной схемой военной техники, состоящей из геометрических фигур (контуры каждой фигуры обозначены), и конверт с цветными деталями для схемы.

Количество деталей во всех схемах одинаково.

Для конкурса выбраны следующие модели военной техники: танк, линкор, самолет.

Командам необходимо собрать на схеме цветное изображение.

#### *к8. Игра «Моряки»*

Участникам необходимо привести палубу в порядок.

Собрать за одну минуту мусор с закрытыми глазами.

Подсчитывается количество собранного мусора (кубики, шашки и др.).

#### *к9. Игра «Кто быстрее оденется»*

На стульях висят пиджаки (куртки, матросские рубашки), вывернутые на изнанку.

Кто быстрее вывернет пиджак, оденет его и скажет «Солдат (морьяк) готов».

Тот и победил.

#### *к10. Игра «Разминировать поле»*

На полу два круга, в них разбросаны шашки (киндер-сюрпризы).

Предложить детям «разминировать поле», с завязанными глазами собрать шашки, желательно что - бы не наступить на них.

#### *к11. Игра «Доставь пакет».*

Мальчики делятся на 2 команды.

По сигналу первые проходят под дугой, по «следочкам», между кеглями,

берут флажок - дают знак следующему.

Пакет находится в руках у последнего мальчика.

Побеждает команда, которая быстрее доставит пакет.

#### *к12. Игра «Быстрая лодка»*

На пол кладутся 2 половинки альбомного листа. Участникам необходимо встать на четвереньки и дуть, чтобы эти листы переместились от "буйка" до "буйка" без помощи рук

#### *к13. Игра «Боевая тревога»*

По сигналу «Боевая тревога» участники команд по сигналу бегут по одному к назначенному месту, надевают морскую форму пилотки и бескозырки и возвращаются обратно.

#### *к14. Игра «Поднять якорь» (для капитанов)*

В игре принимают участие по одному участнику от каждой команды. Каждому участнику дается палочка, на которой привязан якорь из картона. Нужно как можно быстрее накрутить веревку (ленточку) на палочку до столкновения якоря с палкою.

#### *к15. Игра «Взлетная полоса»*

Первый участник команды кладет на вытянутую руку с расправленной ладонью альбомный лист бумаги. В таком положении он должен пройти до условленного места и там оставить свой лист. Двигаться нужно осторожно, потому что лист легкий и все время стремится слететь с руки. Следующий игрок положит свой лист рядом с первым листом. И так далее. Из листов выкладывается «взлетная полоса».

#### *к16. Игра «По окопу – огонь»*

Игроки каждой команды берут в руки по два мягких мяча и начинают перебрасывать на территорию противника. После сигнала подсчитывается, сколько мячей осталось на территории. Чем меньше мячей, тем больше очков заработала команда.

#### *к17. Игра «Разведчики, парад, засада»*

Необходимо без ошибок выполнить три вида действий: парадный – шагать на месте, высоко поднимая колени, как солдаты идут на параде. Осторожный, тихий, на цыпочках, когда надо незаметно пройти в тылу врага, чтобы узнать нужные сведения, важно, чтобы никто не услышал («разведчики»). «Засада» - присесть на корточки, словно разведчик, который желает остаться незамеченным и при этом наблюдать, что делается вокруг.

Называть вразбивку все эти три слова, а детям выполнить нужное действие без ошибок.

*к18. Игра «Связисты».*

Связисты восстанавливают повреждённую связь с фронтом. Необходимо распутать перепутанные скакалки, только после этого загорается огонек на радиоточке.

*к19. Игра «Связной».*

По сигналу первый участник бежит по «кочкам» к лицевой линии, берёт пакет и возвращается назад тем же путём, передаёт пакет следующему. Второй участник продолжает бег по «кочкам» с пакетом, оставляет пакет на лицевой линии и обратно бежит без него. Третий

участник бежит за пакетом и т.д. выигрывает команда, игроки которой быстрее выполняют задание.

*к20. Игра «Огневой рубеж».*

«Стрельба по мишеням» метание гранаты во вражеские танки.

Примечание: метание в цель мешочком с песком в горизонтальную цель способом снизу.

*к21. Игра «Военная техника».*

Три мольберта с военной техникой (*морская, воздушная и наземная*)

Надо выбрать только военную технику, а гражданскую убрать.

*к22. Игра «Ловкий юнга».*

Две одинаковые по размеру и толщине верёвки по 2,5-3 м связываются посередине так, чтобы получилось четыре одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят, каждый берёт свой конец верёвки, натягивает его, в результате образуется «крест». Примерно в двух метрах от каждого игрока на полу кладётся игрушка. По команде участники тянут свой конец верёвки, пытаются первыми схватить приз.

*к23. Игра «Сигнальная азбука».*

Детям необходимо выполнить немые команды, которые подаются с помощью сигнальных флажков.

«Сигнальная азбука»: руки вытянуты вперед – дети строятся в колонну; руки в стороны – встать в рассыпную; руки вниз – «опасность миновала», можно встать.

*к24. Игра «Перенос снарядов».*

Команды строятся цепочкой на расстоянии полметра друг от друга. На одном конце цепи ставят ящик с кеглями (мячами), на другом стоит пустой ящик. Участники по цепи передают «снаряды» на другой конец колонны. Выигрывает команда, которая быстрее и без ошибок выполнит задание.

*к25. Игра «Танкисты».*

Дети встают в две колонны. Первые стоящие участники прыгают на мячах – «хопах» до ориентира и обратно, передают следующему участнику и встают в конец колонны. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

*к25. Игра «Патроны на передовую».*

Команды строятся в колонну. По сигналу первый участник с автоматом и сумкой патронов обегает кеглю, возвращается обратно, передает сумку и автомат второму, который делает то же самое, и так, пока все участники не выполнят задание. Побеждает команда, которая быстрее других и без ошибок выполнит задание.

*к26. Игра «Стой! Кто идет?».*

Выбираются два пограничника, им завязывают глаза. Третий играющий-нарушитель старается тихо пройти между ними, если пограничник услышал, как крадется нарушитель, он говорит: «Стой! Кто идет?».

*к27. Игра «Рота подъем».*

На полу лежат покрывала, дети ложатся на них, рядом стул, на котором лежат: головной убор, обувь. По сигналу: «Рота подъем!», бойцы быстро встают, одеваются и выстраиваются в одну шеренгу. Задание выполняется по секундомеру.

*к28. Игра «Минное поле»*

Найти и обезвредить «мины».

Задача «саперов», с помощью «миноискателей» (клюшки от детского «гольфа» или «хоккея») найти и раскопать «мины» (пластмассовые диски, закопанные на глубине около 5 см).

*к29. Игра «Собери Российский Триколор».*

У капитанов в руках картон трех цветов (*белый, синий, красный*). По сигналу дети передают друг другу полоску картона. Когда полоска картона оказалась у последнего ребенка, он бежит и кладет ее на свое место. По окончании игры на асфальте получается триколор.

*к30. Игра «Перешагни через колючую проволоку»*

Перешагнуть через «колючую проволоку» (стойки, с натянутыми верёвками) так, чтобы не задеть.

Выигрывает команда, которая быстро выполнила задание и не задела «проволоку».

*к31. Игра «Снайперы»*

Необходимо попасть резиновым мячом во вражеский грузовик, который везет боеприпасы.

Нельзя переступать черту. Побеждает та команда, у которой больше всего попаданий.