КАРТОТЕКА

ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР 

ПО ЭКОЛОГИИ

ДЛЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

Подготовила: Никифорова Ольга Викторовна

**Дидактическая игра**

**«Кто, что ест?»**

(игры с прищепками)

**Цель:**

- формировать у детей знания о том, чем питаются домашние и дикие животные;

- развивать внимание, мышление, речь, а так же развивать мелкую моторику рук и тактильную чувствительность;

- воспитывать бережное отношение к животным.

**Оборудование:** вырезанные из картона изображения животных(мордочки, приклеенные на прищепки), картонный круг с изображением еды животных.

**Ход игры:**

Воспитатель выдает детям прищепки с мордочками и круг с различными видами пищи.

Ребенку необходимо прикрепить прищепку с картинкой животного на круг около пищи, которое употребляет данное животное.

**Дидактическая игра**

**«Кто, где живет?»**

**Цель:**

**-** создать условия для освоения детьми элементарных знаний о диких и домашних животных**;**

**-**создать условия для активизации словаря ребенка (звукоподражание);

- воспитывать бережное отношение к природе;

**Оборудование:** картинки с изображением дома и леса, карточки с домашними и дикими животными.

**Ход игры:**

Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Дети должны определить, где оно обитает, и положить картинку на нужное изображение.

**Дидактическая игра**

**«Чья это тень?»**

**Цель:**

- формировать умение находить заданные силуэты путем наложения;

- учить различать животных по особенностям строения тела;

- развивать познавательную деятельность;

- воспитывать бережное отношение к животным;

**Оборудование:**  коробочка с силуэтами животных темного цвета,  цветные карточки с изображением животных.

**Ход игры:**

1 вариант.

Воспитатель раздает детям цветные карточки с изображением животных. Предлагает детям рассмотреть их. Далее воспитатель показывает тень (черно-белую) какого-либо животного. Дети должны найди среди имеющихся карточек, ту, которая соответствует нужному силуэту и наложить тень на имеющуюся у него картинку.

2 вариант.

На одной стороне стола раскладывают силуэты (тени) , на другой  цветные изображения животных. Воспитатель предлагает детям разложить цветные картинки на тени.

**Дидактическая игра**

**«Посади цветок в горшок»**

**Цель:**

- формировать умение у детей подбирать и соединять воедино все части (цветок, горшок, подставка под горшок, лейка) одного цвета.

- научить соотносить детали по цветовой  гамме;

- прививать любовь к природе;

- развивать экологическое мировоззрение;

**Оборудование:**

вырезанные из картона формы  цветка, горшка, подставки под цветок и лейки (четыре основных цвета).

**Ход игры:**

Детям предлагается задание:

Ребята, посмотрите, у нас случилась беда, ночью был сильный ветер и наши цветочки потеряли свои домики, давайте поможем им найти их. Посадим наши цветочки в горшочки подходящего цвета. Чтобы наши цветочки росли красивые  их нужно полить из лейки.

**Дидактическая игра**

**«Угадай, чей хвост»**

**Цель:**

-развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных;

- воспитывать бережное отношение к животным;

**Оборудование:** карточки с изображением мордочек и хвостов различных животных.

**Ход игры:**

Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.

**Дидактическая игра**

**«С какого дерева лист?»**

**Цель:**

- познакомить детей с лексической темой «Осень»;

- формировать умение соотносить основные цвета;

- прививать любовь к природе;

**Оборудование:**

деревья с коробочками, сделанные из картона трех цветов (красный, зеленый, желтый), листочки из картона тех же цветов, что и деревья.

**Ход игры:**

Предложить ребенку разложить листочки к деревьям соответствующего цвета, чтобы листочки были одинакового цвета с деревом.

**Дидактическая игра**

**«Во саду ли, во городе…»**

**Цель:**

- расширять представление детей о многообразии мира растений, в частности об овощах и фруктах;

- учить узнавать их и правильно называть;

- закреплять знания детей о том, что растет в саду или в огороде;

- развивать логическое мышление, память и речь детей;

- воспитывать дружелюбное взаимоотношение в ходе игры;

**Оборудование:**

картинки с изображением сада и огорода, карточки с изображением разных фруктов и овощей.

**Ход игры:**

Воспитатель показывает картинку с изображением фрукта или овоща. Дети должны определить, где он растет, и положить картинку на нужное изображение.

**Дидактическая игра**

**«Фрукты. Овощи»**

**Цель:**

- познакомить детей с простейшей классификацией;

- продолжать формировать умение самостоятельно узнавать их и правильно называть;

- формировать элементарные экологические знания;

**Оборудование:**две куклы, две корзины, набор карточек с изображением овощей и фруктов.

**Ход игры:**

Воспитатель обращает внимание детей на кукол, которые пришли в гости. Куклы просят помочь им и разложить продукты по разным корзинам.

Дети с помощью воспитателя раскладывают овощи и фрукты по корзинам.

**Дидактическая игра**

**« Разрезные картинки»**

**Цель:**

- формировать у детей представление в целостном образе предмета, складывать картинку, разрезанную на 2-3 части;

- развивать мелкую моторику пальцев рук;

- воспитывать любовь к природе;

**Оборудование:**разрезные картинки из 2-3 частей (фрукты, овощи) или (домашние, дикие животные).

**Ход игры:**

Перед детьми на столе лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, груша, апельсин). Детям предлагается внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей, путем прикладывания одной половинки к другой, чтобы получился целый предмет. По завершению игры, воспитатель побуждает детей к названию полученного предмета  (фрукты и т.д.).

**Дидактическая игра**

**« Найди маму детеныша»**

**Цель:**

**-**учить детей узнавать по картинке диких  и домашних животных, соотносить их по величине и характерным признакам;

- воспитывать любовь к природе;

- развивать моторику рук;

**Оборудование:**

 Картинки с изображениями животных: кошки, собачки, козлёнка, коровы, поросенка.

**Ход игры.** Воспитатель показывает детям картинки с изображениями животных: кошки, собачки, козлёнка, коровы, поросенка. Ребёнок называет животных, угадывая, какие звуки они издают. Затем взрослый предлагает детям, подобрать к картинкам «животных-взрослых»  картинки, изображающие их детенышей.

**Дидактическая игра**

**« Чей домик»**

**Цель:**

- познакомить с местами, где живут некоторые животные, развивать внимание, память, логическое мышление.

**Оборудование:**

Обклеить цветной бумагой спичечные коробки. Наклеить с внешней стороны коробков рисунки с животными  и внутри  домики животных.

**Ход игры:**

В игре могут 2 и более игрока участвовать или по количеству домиков.

Показываем ребенку верхнюю часть коробка, на которой изображено животное.

Ребенок  должен найти коробочку, на которой изображен домик для этого животного.

2 вариант игры:

**Ход игры:**

Показываем ребенку нижнюю часть коробка, на которой изображен домик животного.

Ребенок  должен найти коробочку, на которой изображено животное, которое живет в данном домике.

**Дидактическая игра**

**«Кто едет в поезде»**

**Цель:**

- формировать умение называть животных;

- обобщить знания о домашних и диких животных, умение их различать по классификации и звукоподражанию.

- Воспитывать интерес и добрые чувства к животным.

**Ход игры:**

1вариант игры:

Ребенку предлагается узнать по голосу, кто едет в поезде.

2вариант:

Ребенку предлагается в желтый вагон посадить диких животных, а в зеленый вагон домашних животных.

**1 квартал**

**1. «Найди, что покажу»**

Дидактическая задача: Найти предмет по сходству.

Игровое действие: Поиск предмета показанного и спрятанного воспитателем.

Правило: Под салфетку заглядывать нельзя.

Оборудование: На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один для воспитателя накрыть салфеткой.

Ход игры: Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, снова убирает его, затем предлагает ребенку: «Найди на другом подносе такой же и вспомни, как он называется». Задание выполняется, пока все фрукты и овощи под салфеткой не будут названы.

**2. «Найди, что назову»**

Дидактическая задача: Найти предмет по слову – названию.

Игровое действие: Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов.

Правила: Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту. Например: свекла, репа, редька, апельсин, помидор, яблоко. Во все вазы заглядывать нельзя

Оборудование: Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо видна была их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку: «найди маленькую морковку». Или: « найди желтое яблоко и скажи, какое оно по форме». Если ребенок затрудняется, воспитатель может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Второй вариант: Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы: шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Ребенок ищет названный предмет.

**3. «Угадай, что в руке»**

Дидактическая задача: Узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Игровое действие: Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

Правило: Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.

Ход игры: Ребенок отводит руки за спину. Затем воспитатель отходит и показывает овощ или фрукт. Если у ребенка в руках за спиной такой же, ребенок должен подбежать к воспитателю.

**4. «Вершки – корешки»**

Дидактическая задача: Закрепить знания о дарах сада и огорода.

Ход игры: Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.

**5. «Чудесный мешочек»**

Дидактическая задача: Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие: Поиск на ощупь спрятанного предмета.

Правила: В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет.

Оборудование: Для первых игр подбираем овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, затем более похожие. Небольшой непрозрачный мешочек.

Ход игры: Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает ребенку: « найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «найди то, что я скажу».

Второй вариант Дидактическая задача: Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.

Ход игры: Воспитатель перечисляет признаки, которые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость – и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твердое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит свеклу. Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся по другим признакам.

**6. «Угадай, что съел»**

Дидактическая задача: Узнать предмет при помощи одного из анализаторов, стимулировать развитие воображения.

Игровое действие: Угадывание на вкус овощей и фруктов.

Правила: Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование: Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе разложить такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры:Угостить ребенка одним из кусочков, предварительно попросив закрыть глаза. «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же предмет на столе».

**7. «Найди, о чём расскажу»**

Дидактическая задача: Найти   предмет   по   перечисленным признакам.

Ход игры: Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску, вкус. Затем воспитатель предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказал».

Второй вариант Дидактическая задача: Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы воспитателя.

Ход игры: Воспитатель сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Воспитатель задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске. Например: «На что похоже, на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие? Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.

**8. «Найди в букете такой же листок»**

Дидактическая задача: Учить детей находить предмет по сходству.

Ход игры: Воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например, кленовый, и предлагает: «Раз, два, три - такой листок покажи!». Дети поднимают руку с кленовым листом. Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

**9. «Найди листок, какой покажу»**

Дидактическая задача: Найти предметы по сходству; различие их по размеру.

Ход игры: Во время прогулки воспитатель показывает детям, какой либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (береза, осина, клен). Затем воспитатель поднимает, например кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде останавливаются. Игра повторяется с разными листьями.

**10. «Такой листок, лети ко мне!»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в нахождение листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание, активизировать словарь детей.

Ход игры: Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок ко мне!». Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такой же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

**11. «Найди листок»**

Дидактическая задача: Найти часть по целому.

Ход игры: Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь, попробуйте найти такие же на земле, - говорит воспитатель. Раз, два, три ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.

**12. «Найди, о чём расскажу»**

Дидактическая задача: Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы воспитателя.

Ход игры: Воспитатель сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Воспитатель задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске. Например: «На что похоже, на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие? Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.

**13. «Кто быстрее найдёт берёзу, ель, дуб»**

Дидактическая задача: Найти дерево по названию.

Ход игры: Воспитатель называет хорошо знакомое дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три к березе беги!». Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.

Второй вариант Дидактическая задача: Тренировка в быстром нахождении названного дерева.

Ход игры: Игра организуется, как подвижная. Воспитатель объясняет, что водящий может ловить тех детей, которые не стоят у названного дерева. Воспитатель называет сначала те деревья, которые имеют яркие отличительные признаки, затем те, которые похожи по внешнему виду. Все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо и в соответствии с этим, перебегать по сигналу «Раз, два, три – беги!».

**14. «Да – нет»**

Дидактическая задача: Закрепить знания о частях тела котёнка, и какие звуки он издаёт.

Ход игры: Воспитатель просит показать, где у котёнка нос? И т.д. После этого воспитатель предлагает детям отвечать словами «Да» и «Нет».

**15. «Где спряталась рыбка»**

Дидактическая задача: Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

Ход игры: Маленькая рыбка решила «поиграть в прядки». Дети закрывают глаза, и воспитатель прячет её за растение или предмет. Воспитатель описывает предмет, за который она спряталась и дети отгадывают.

**16. Ботаническое лото «Овощи – фрукты»**

Дидактическая задача: Закреплять умение детей различать и называть овощи, фрукты.

Ход игры: Раздаются большие карты. На одной в середине изображён фрукт, на другой – овощ. Затем поочерёдно достают маленькие карточки с изображением различных овощей и фруктов. Дети хором называют их и закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с изображением.

**2 квартал**

**1. «Опиши, мы отгадаем»**

Дидактическая задача: Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?». Дети подробно отвечают на вопросы. После того, как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

Второй вариант Дидактическая задача: Описать предметы и найти их описанию.

Ход игры: Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

**2. «Чего не стало?»**

Дидактическая задача: Назвать растения по памяти.

Ход игры: Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.

**3. «Беги в дом, какой я назову»**

Дидактическая задача: Найти целое по его частям.

Ход игры: Воспитатель раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь «Все по домам!». Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист».

Второй вариант Дидактическая задача: Найти целый предмет по части.

Ход игры: В парке или в лесу детям раздают листья разных   деревьев.   Все   дети «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу: «Все домой, волк близко!» - бегут к себе в домик под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями «переезжать в новый дом».

**4. «Угостим кукол»**

Дидактическая задача: Продолжать знакомить со вспомогательными средствами, имеющими фиксированное назначение.

Оборудование: Две куклы, детская мебель и посуда. «Чудесный мешочек», предметы для выбора (игрушки и натуральные объекты).

Ход игры: В мешочек складывают 3–4 небольших предмета. Воспитатель приходит с куклой и просит детей помочь кукле приготовить угощенье для зверюшек, они тоже придут в гости. Один ребенок по просьбе куклы достает из мешочка морковку для зайки, другой – яблоко для ежика, третий – орешек для белки. Каждый раз в мешочке должно быть 3–4 предмета, так чтобы, кроме нужных, были дополнительные (например, маленький мячик, пластмассовое колечко и др.). Дети, доставшие предметы, держат их в руках. Воспитатель приносит игрушки зверят. Дети по очереди угощают их, выбирая при этом, кому дать морковку, орех, яблоко. Зверюшки радуются, благодарят детей.

Второй вариант Дидактическая задача: Продолжать учить детей подражать действиям воспитателя с предметами, обращая внимание на их свойства.

Ход игры: В гости к детям приходят две куклы. Они здороваются с детьми, называют свои имена. Воспитатель предлагает угостить кукол. Ставит на свой стол игрушечную мебель, сажает кукол, перед ними ставит посуду и кормит одну из них. «Маша ест, а Галя нет,– объясняет воспитатель.– Кто будет кормить Галю?» Приглашает одного ребенка, дает ему ложку и медленно показывает действия так, чтобы они были видны всем детям: «Сначала возьмем ложку. Вот так. (Показывает.) Теперь наберем каши. Вот так. (Показывает.) Поднесем ко рту куклы. Где у куклы рот? (Показывает, медленно наклоняет игрушку.) Ешь, кукла». Ребенок повторяет все действия за воспитателем. Затем вызывает поочередно еще 2–3 детей. После этого куклы благодарят детей и уходят.

**5. «Кому на обед?»**

Дидактическая задача: Составить   целое из частей.

Ход игры: Однажды тетушка Кастрюля решила сварить на обед суп и компот, но забыла из каких овощей и фруктов что варится. Помоги ей. Дети надевают кулончики (овощи и фрукты - вырезаем овалы и кастрюлю). Ведущий-Кастрюля. Дети по очереди подходят к кастрюле и рассказывают о себе, а она решает, куда можно добавить этот продукт.

**6. «Куда спрятался Саша?»**

Дидактическая задача: Группировка   растений     по     их строению (деревья, кустарники).

Ход игры: Игра проводится во время экскурсий в лес, парк. Воспитатель говорит детям: «Сейчас поиграем. Вы будете белочками и зайчиками, а кто-то один из вас лиса. Белочки ищут растение, на котором могут спрятаться». В ходе игры воспитатель помогает детям уточнить, что зайцы живут и прячутся в кустах. Выбирают водящего- лису, дают ему шапочку маску лисы, всем остальным детям шапочки зайцев, белок. По сигналу: «Опасность лиса!» белочки бегут к дереву, зайцы – к кустам.

**7. «В зимней столовой»**

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.

Ход игры: Рассматриваем картинки с птицами, воспитатель предлагает назвать её и показать, как она кричит, как летаети прыгает.

**8. «Какая эта птица»**

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить легко произносить звук «Р».

Ход игры: Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает у детей, кто так кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку.

**9. «Птички»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в умении согласовывать свои слова и действия, активизировать речь детей.

Ход игры: Воспитатель читает, стихотворение и дети показывают эти движения.

Летели две птички, собой невелички. Как они летели,

Все люди глядели. Как они садились – все люди дивились.

**3 квартал**

**1. «Найди такую же и назови», парные картинки животных и растений**

Дидактическая задача: Найти предметы по сходству. Развивать умение находить в предметах, изображенных на картинках, сходство и различие; активизировать словарь: похожие, разные, одинаковые; развивать наблюдательность.

Игровое правило: Отбирать следует только одинаковые картинки; выигрывает тот, кто не ошибется ни разу.

Ход игры: Дети сидят за столом, на котором разложены картинки. Их много (10-12 шт.), все они разные, но среди них есть две одинаковые. Воспитатель просит кого-либо из ребят найти и назвать одинаковые картинки и показать их всем играющим. Парные картинки откладывают в сторону. Затем воспитатель перемешивает все картинки (они должны быть перевернуты) и незаметно подкладывает еще одну парную картинку. Разложив их лицевой стороной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди карточек могут быть очень похожие, но неодинаковые, например: чашки, одинаковые по цвету и по форме, но однас ручкой, а другая без ручки; два яблока одинаковых, но у одного есть черенок, а у другого его нет, т.е. изображенные предметы имеют слабо заметные признаки различия, которые дети не сразу замечают.

**2. «Найди, Миша, нашу матрёшку и скажи, за каким растением она спряталась»**

Дидактическая задача: Закрепить у детей названия растений, воспитывать любознательность, находчивость.

Ход игры: Детям показывают маленькую матрешку, которая «захотела» поиграть с ними в «прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку?»спрашивает воспитатель. Сейчас я рассказу вам, куда она спряталась. И воспитатель говорит, на что похоже растение, за которое «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность) цветки, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.

**3. «Кто как передвигается»**

Дидактическая задача: Расширить знания о животных, птицах, насекомых обитающих в нашем крае. Знать их особенности, среду обитания, питание, врагов и т. д. Анализировать объекты природы, выделять их существенные признаки, учиться фиксировать эти признаки и объединять объекты в группы.

Ход игры: Воспитатель называет разных животных, птиц, насекомых, а ребенок изображает, как они передвигаются (ползает, прыгает).

**4. «Для чего это нужно?»**

Дидактическая задача: Отметьте их внешний вид, уточните названия частей тела; расскажите о том, где они живут.

Ход игры: У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

**5. «Встань к дереву с самым толстым стволом»**

Дидактическая задача: Найти предмет по перечисленным признакам.

Ход игры: Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину, окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя «Раз, два, три - беги!».

**6. «От какого растения листья?»**

Дидактическая задача: Найти предмет по описанию.

Ход игры: Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, акация и рябина). Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог. Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что - либо спрятать.

**7. «Какой цветок убрали?»**

Дидактическая задача: Описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры: Растения стоят на своих обычных местах. Воспитатель,предлагает кому либо из детей выбрать одно из них и описать так, чтобы все дети узнали и смогли сказать, что это за растение. Необходима последовательность описания. На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

**8. «Угадай по описанию»**

Дидактическая задача: Воспитывать у детей умение учитывать названные признаки предмета, развивать наблюдательность.

Ход игры: На столе пять комнатных растений, на которых видны явные признаки различия. После словесного описания растения ребёнок находит его среди остальных.

**9. «Угадай, чей хвост»**

Дидактическая задача: Развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.

**10. Лото «Кто во что одет»**

Дидактическая задача: Закрепить умение детей систематизировать животных по покрову тела(перья, чешуя, шерсть). Формировать навык пользоваться моделями.

Ход игры: На столе большие карты с изображением покрова тела животных. Затем раздаются маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей. Нужно закрыть пустые клетки в соответствии с моделью на своей карте.

**11. Лото «Кто, где живёт»**

Дидактическая задача: Закрепить умение детей систематизировать животных по среде обитания. Формировать навык пользованиямоделями.

Ход игры, первый вариант: На столе большие карты с изображением моделей различных средств обитания животных. Затем раздаются маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей, насекомых. Нужно закрыть пустые клетки в соответствии с моделью на своей карте.

Ход игры, второй вариант: У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

**12. Лото «Кто как двигается»**

Дидактическая задача: Закрепить умение детей систематизировать животных по способу передвижения (ноги, крылья, плавники). Формировать навык пользования моделями.

Ход игры, первый вариант: На столе большие карты с изображением органов движения животных. Затем раздаются маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей. Нужно закрыть пустые клетки в соответствии с моделью на своей карте.

Ход игры, второй вариант: Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

**13. «Через ручеёк»**

Дидактическая задача: Развивать у детей чувство равновесия, внимания.

Ход игры: Детям предлагают осторожно пройти по мостику (геометрические тканевые фигуры) на другой берег и окажутся на лужайке, где резвятся и рвут цветы. По сигналу «Домой!» возвращаются по мостику.

|  |
| --- |
| **«Что в корзинку мы берем».**  Дидактическая задача: закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.  Научить различать плоды по месту их выращивания.  Сформировать представление о роли людей сохранения природы.  Материалы: Картинки с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.  Ход игры. У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок.  Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.  Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.  **«Природа и человек».**  Дидактическая задача: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.  Материалы: мяч.  Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.  «Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  «Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.  **«Что было бы, если из леса исчезли…».**  Дидактическая задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.  Ход  игры: воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:  - Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?  Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.  **«ФОТОГРАФ»**    Цель: обеспечить ребёнку возможность получения опыта прямого общения с природой.    Первый вариант: «Хорошо ли я фотографирую».     Дети разбиваются парами. Один ребёнок – «фотограф», другой –«фотоаппарат». «Фотограф» наводит  «камеру» на какой-либо объект природы, «фотографирует» (слегка дергает за уши, предварительно задумав, что он хочет «сфотографировать». Воспитатель задаёт детям вопросы:  Что «сфотографировала»  «камера»?  Что хотел  «сфотографировать» «фотограф»?  Природный это объект или нет?  Почему именно это хотел «сфотографировать» «фотограф»7  Чем этот природный объект ему понравился?  Почему «камера» «сфотографировала» этот же объект природы?     Когда дети научаться замечать что-то особенное, неповторимое, очень красивое в природе, тогда «камера» и «фотограф» будут «фотографировать» одно о то же..    Второй вариант: «Мгновенная фотография».  Принцип игры тот же, но «фотограф» наводит «камеру», у которой закрыты глаза, потом «фотографирует» (ребёнок – «камера»   мгновенно открывает и закрывает глаза) .  Этот мгновенный снимок надолго остаётся в памяти ребёнка. Лучше фотографировать что-то особенное в природе: яркую букашку или необычный цветок (много снимков в один день делать не стоит)  **«СОВЫ И ВОРОНЫ»**  Цель: проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.     Дети должны разделиться на две команды: «Совы» и «Вороны». Те и другие становятся в шеренгу друг напротив друга на расстоянии 3 метра, за их спинами их дома, также на расстоянии 3 метра. Воспитатель дает задание:  «Совы»  любят правду, «Вороны» - ложь, поэтому, если я  говорю правду, «Совы» должны  ловить «Ворон». «Вороны» убегают в свои дома  и наоборот.      Затем  воспитатель произносит фразы природоведческого содержания:   * медведи  любят есть тигров * у березы весной бывают сережки * слоны не умеют плавать * дельфин – это животное, а не рыба      Дети должны осознать правильность или неправильность фразы, основываясь на своих знаниях по этой теме и сами отреагировать своим поведением (убегать или догонять) на эту фразу. Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том, почему они так или иначе поступили, а после 2-3 фраз поменять игроков местами.  **«ПОВТОРИ»**    Цель: развивать наблюдательность и творческие способности детей.     Дети встают в круг. Первый ребенок называет какое-либо животное (птицу, насекомое, в зависимости от темы, предложенной воспитателем) и делает характерный жест этого животного. Следующий ребенок повторяет то, что сказал и сделал первый, называет своё животное, показывает свой жест. Следующий повторяет, что сказали первые два ребёнка, называет своё животное и делает свой жест и т. д.     Основное правило: нельзя повторяться в названиях животных и жестах. Но подсказывать друг другу можно, это даже сближает детей и делает игру интересней.     В игре участвуют 5-8 детей, затем можно увеличить количество игроков  **«НЕ ПРИРОДНАЯ ТРОПА»**  Цель: развивать наблюдательность и умение замечать мельчайшие подробности в природе (проводится в природе) .    Воспитатель намечает «тропу» в природе и на ней развешивает и разбрасывает различные предметы непригодного характера. Дети по этому заданию воспитателя должны пройти по «тропе», посчитать, сколько предметов не природного характера они заметили и сказать эту цифру на ухо воспитателю. В конце игры выбирается самый наблюдательный.    **«ЦЕПОЧКА»**    Цель:  развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.     Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:  -хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;  -хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти  к птицам  близко, т. к. по снегу трудно пробираться;  -хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;  -хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребятишки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребятишки;    делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.  **«МАЛЬЧИК НАОБОРОТ»**    Цель: воспитывать  правильное отношение к природе, расширять понятие детей о правилах поведения в природе.     Суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который всё делает наоборот, если слышит плохие советы.     Воспитатель даёт детям отрицательные и положительные правила поведения в природе, а дети должны сказать, как бы поступил этот мальчик в том или ином случае, и объяснить, почему.  **«РАМОЧКА»**    Цель:  расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.     Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей  (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору, только не надо  срывать. Воспитатель даёт задание:  Составь  портрет  осени и назови его.  Сделай картину сегодняшнего дня  **«ЗВУКИ»**    Цель: учить детей «слышать» природу, (проводится в природе).    Воспитатель даёт задание:     «Когда слышите какой-либо звук – загните палец и т. д. Когда все  пять пальцев  будут загнуты – откройте глаза и помолчите, чтобы другим детям дать возможность «посчитать звуки».    Воспитатель задаёт  детям вопросы типа:  Какой звук больше всего понравился?  Какой звук издала природа, а какой –человек, какой звук был самый громкий (тихий?  Издавал ли ветер какой-либо звук?    В дальнейшем можно «слушать» природу двумя руками (использовать 10 пальцев) .  **«ЦЕПОЧКА»**  Цель**:**  развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.  Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:  -хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;  -хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти  к птицам  близко, т. к. по снегу трудно пробираться;  -хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;  -хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребятишки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребятишки;    делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.  **«4  ВРЕМЕНИ ГОДА»**    Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.     Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.     Например: ГРИБЫ.     Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.     Осенью – то же самое.     Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.     Весной  -  см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки) .  **«ОВОЩИ – «ХУДЫШКИ» И ОВОЩИ – «ТОЛСТЯЧКИ»**  Цель: развивать творческие способности детей и умение объяснять и отстоять свою точку зрения.     Воспитатель дает детям задание вспомнить, какие овощи они знают, и разделиться по желанию на овощи – «худышки» и овощи – «толстячки». Затем изобразить эти овощи так, чтобы всем стало понятно, что этот плод тоненький, а  тот – толстенький (можно втянуть или надуть щёки, прижать руки к туловищу или округлить их). Ребенок должен сам выбрать способ изображения. Воспитатель задает детям вопросы типа:  Какой овощ ты изображаешь?  Почему ты выбрал именно этот овощ?  Почему ты считаешь этот овощ «худышкой» («толстячком»?  **«Экологи».**  ЦЕЛЬ: закреплять знания детей о природе. ХОД  ИГРЫ: Воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Остальные дети будут задавать им вопросы: 1.Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем? 2.Для чего природе нужны хищники? 3.Что такое красная книга и для чего она нужна? 4.Для чего люди создают заповедники? 5.Расскажите, как связаны между собой елка, белка, рысь? 6.Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые? и так далее.  **«Если бы ты был бабочкой».**  Воспитатель. ( обращается по очереди к разным детям).Помнишь мы наблюдали за бабочками? Какие они были красивые, разноцветные!  Весна. В корке одного из дерева лежит куколка-личинка бабочки. Пригрело солнышко, из куколки вылезла бабочка, погрела на солнышке свои крылышки, расправила их и полетела в неведомый для нее мир.  А теперь представь, что это бабочка - ты. Каким тебе представляется мир, в который ты попал в первый раз?  Расскажи, каким был твой первый день в солнечную погоду, дождливую? А в ветреный день?  Прекрасный солнечный день. Ты на лугу, где много цветов с таким запахом, что кружится голова, и вкусный нектаром. Вокруг тебя множество насекомых: комаров, пчел, жучков, стрекоз, шмелей и других бабочек. Как ты думаешь, найдешь ли ты на этом лугу себе друзей? С кем бы ты хотел подружиться? Почему? Тебе весело, радостно? От чего? Но вот налетел ветер, началась гроза. Ветер сорвал тебя с цветка и понес вдаль. Такую слабую беспомощную. Что ты чувствуешь в этот момент? Ветер принес тебя в лес. Между ветками большого куста сплел свою паутину паук. Порыв ветра бросил тебя именно на эту паутину. Ты пытаешься вырваться, но еще больше запутываешься в ней. Что ты чувствуешь, когда опасность так близко? Какое счастье, что тебе все-таки удалось вырваться! Ты полетела быстрее прочь от страшного места на полянку. Только с легкостью вздохнула, как увидела детей, которые бегают по полянке с сачками ловят бабочек. Если бы ты умела разговаривать, что бы ты им сказала? Ты такая красивая, изящная, нежная. Так и хочется взять тебя в руки и поближе рассмотреть. А почему тебя нельзя брать в руки? Чего бы ты больше хотела: стать куколкой- личинкой или остаться бабочкой? Почему? Спасибо тебе, бабочка, за беседу. А теперь превращайся в ребенка. Что ты понял, когда был бабочкой?  «**ПЧЕЛА ЗАЩИЩАЕТСЯ ВЫНУЖДЕНО»**  Воспитатель, (обращается к одному ребенку). Мне очень хотел побольше узнать о жизни пчел. Давай поиграем? Ты будешь пчелкой, а я буду брать у тебя интервью, как журналист. Пчелка, когда ты летаешь над цветами, то все время жужжишь. Так ты поешь или разговариваешь с другими? А о чем ты с ними разговариваешь?  Целый день ты трудишься, чтобы набрать побольше нектара. Как ты себя чувствуешь вечером? В какую погоду тебе хочется радоваться, танцевать?  Представь, что ты собираешь нектар, но вдруг налетел сильный ветер, пошел дождь. Большие капли бьют тебе по нежным крылышкам, мохнатому тельцу. Холодно, мокро. Что ты испытываешь в этот момент? Ты трудилась за целый день и легла спать. А утром , проснувшись очень рано, увидела на лугу скосили всю траву и цветы. Что бы ты делала? Что чувствовала?  Ты целое лето трудилась, собирая нектар и перерабатывала его в мед. Ведь если не будет меда, то зимой вся семья погибнет, мать-пчела не сможет выкормить маленьких пчелок. Но вот пришел человек вынул все соты и забрал себе, ничего не оставив. Что бы ты хотела сказать такому человеку?  Расскажи, какую пользу приносит мед. Почему ты жалишь? Что ты испытываешь, когда это делаешь? Как предупреждаешь окружающих, что подходить очень близко к тебе и брать в руки нельзя? Расскажи мне о своем наряде. Почему он такой яркий?  Как человек мешает тебе жить, или помогает? Что было бы, если бы тебя не стало в природе? На кого из своих собратьев ты похожа? Спасибо тебе пчелка за интервью. Теперь я знаю, что пчелкам надо помогать, оберегать их. Они очень нужны человеку и природе  **«Ты маленькое дерево».**  Воспитатель: Недавно мы гуляли по улицам нашего города и видели, как много высажено молодых деревьев вместо больных и старых. Люди привязали их к колышкам, чтобы ветер их не сломал. (Далее обращается к одному ребенку). Представь себе, что ты - молоденькое слабенькое деревце с нежными зелеными листочками, тонким стволом и тоненькими веточками. Всякий может обидеть малыша. Подул сильный ветер и сломал маленькую хрупкую веточку. Болит пальчик-веточка? Расскажи об этом ветру- озорнику. Давай я пожалею твой пальчик- веточку, наложу повязку.  Выглянуло теплое весеннее солнышко, пригрело тебя. Какое у тебя настроение? Что ты хочешь сказать солнышку? Пошел холодный дождь с градом, который повредил молодые листочки. Как ты себя чувствуешь? Как тебе можно помочь? Снова выглянуло солнышко.  Прилетела красивая бабочка и села на веточку. Ты рад бабочке? Опиши ее. О чем бы ты с ней поговорил? О чем спросил бы ее? Бабочка может отложить на твоих листочках яички, из которых появятся прожорливые гусеницы. Будешь ли ты прогонять бабочку? Кого позовешь на помощь, если появятся гусеницы?  Мимо прошел мальчик. Сорвал веточку, чтобы подарить ее маме. Как ты к этому отнесешься? Правильно ли он поступил? Расскажи, что ты чувствуешь, когда он ломает веточку.  Хотелось ли тебе расти в каком-то другом месте? Почему? Какую пользу ты приносишь в городе?  Мы будем заботиться о молодых деревцах, потому что они нуждаются в нашей защите, и никогда не будем ломать ветки  **«Представь себя маленьким червячком».**  Воспитатель: (обращается к одному ребенку). Представь себе, что ты дождевой червячок, который после дождя вылез на дорожку и лежит беззащитно на ней. На улицу выбежали дети. Они стали внимательно тебя рассматривать, наблюдать, кК ты передвигаешься. Другие унесли тебя с асфальтовой дорожки на землю, чтобы ты опять уполз в норку. А третьи начали давить червяков ногами.  Как ты себя чувствуешь в этот момент? К какому ребенку ты хотел бы попасть? Что бы ты хотел сказать детям? Ты такой маленький. Не страшно тебе в таком огромном мире? Ты живешь под землей. С кем ты там дружишь? Кого боишься? Кто твои враги? Какую погоду ты больше всего любишь?  Я желаю тебе, червячок, что бы никто и никогда тебя не обижал, чтобы все твои мечты сбылись. А теперь превращайся скорее в ребенка и всегда защищай слабых и маленьких.  **«Вершки – корешки».**  Дидактическая задача: учить детей составлять целое из частей.  Материалы: два обруча, картинки овощей.  Ход игры. Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у который используются вершки.  Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ  именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.  Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал « Раз, два, три – свою пару найди!  **«Четвертый лишний».**  Дидактическая задача: закреплять знания детей о насекомых.  Ход игры: воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:  1) заяц, еж, лиса, шмель;  2) трясогузка, паук, скворец, сорока;  3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;  4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;  5) пчела, стрекоза, енот, пчела;  6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;  7) таракан, муха, пчела, майский жук;  8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;  9) лягушка, комар, жук, бабочка;  10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.  Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю…пчеле…таракану).  Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.  **«Прилетели птицы».**  Дидактическая  задача: уточнить представление о птицах.  Ход игры:  воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.  Например. Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.  Дети топают –  Что не правильно? (мухи)  - А мухи это кто? (насекомые)  - Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.  Дети топают.  - прилетели птицы: голуби, куницы…  Дети топают. Игра продолжается.  Прилетели птицы:  Голуби синицы,  Галки и стрижи,  Чибисы, стрижи,  Аисты, кукушки,  Даже совы – сплюшки,  Лебеди, скворцы.  Все вы молодцы.  Итог: воспитатель вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.  «**МИКРОПОКАЗ»**    Цель: учить детей «видеть» природу (замечать её мельчайшие детали и чувствовать её). Игра проводится в природе.     Воспитатель выкладывает на земле  «тропу» (используется обычная верёвка). Дети отправляются в поход по этой тропе (ползут рядом с верёвкой, повторяя её изгибы) и одновременно выполняют задания типа:  Посчитай, сколько жёлтых травинок ты встретил на своём пути.  Найди и убери (если попадутся тебе   по дороге) не природные объекты и  т. д.    Целесообразно, если дети представили себя каким-либо маленьким животным и не поднимали голову высоко от земли (травы). Если по пути встретится какое-либо настоящее маленькое насекомое, то воспитатель даёт задания типа:  Представь себя на месте этого насекомого, как ты думаешь, что оно сейчас сказало, о чём бы оно подумало?  Куда оно сейчас ползёт?    **«КАКИЕ ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ**»  Цель: показать многообразие природного мира, его неповторимость, выделить хорошие качества любого природного объекта.    Воспитатель дает задание:    Встаньте налево те, кто больше любит море, направо – те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кому нравится и то, и другое.  Затем детям дают вопросы:   * Почему тебе нравится море? * Почему ты любишь речку? * Почему ты остался посредине?   Варианты заданий: зима – лето,  ромашка – колокольчик, дождь – снег.    В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что и то и другое хорошо, надо лишь замечать это хорошее в природе. в результате проведения таких игр детям становится трудно выбирать то, что лучше и они остаются посередине. Однако, это не является целью игры.  **«СЛЕПАЯ КУРИЦА»**    Цель: обеспечить получение опыта прямого общения с природой (проводится в природе) .     Дети должны  встать «гуськом», держась за пояс впереди стоящего. Воспитатель завязывает им глаза и ведёт по определенному маршруту, преодолевая «полосу препятствий» (перешагивая через камни, обходит деревья, проходя низко под опущенной веткой и т. д.) .  Маршрут намечается  воспитателем заранее и лучше, если он будет проходить по кругу. Дойдя до начала,   воспитатель развязывает  глаза детям и предлагает пройти этот же маршрут с открытыми глазами, не держась за пояс, чтобы иметь возможность посмотреть и потрогать то, что им говорил воспитатель во время   прохождения полосы препятствий, но чего они сами не видели. Пусть дети сами попробуют отгадать, где они нагибались, где обходили камень.  **«НАЙДИ СВОЁ ДЕРЕВО»**  Цель: обеспечить возможность познавать окружающую среду, использовать опыт  прямого общения с ней (проводится в природе) .    Воспитатель завязывает одному ребёнку глаза, несколько раз вращает вокруг себя и ведет к какому-нибудь дереву. Ребенок должен изучить это дерево, ощупав его. Во время изучения воспитатель задаёт наводящие вопросы:  Оно гладкое или нет?  Есть ли на нём листья?  Высоко ли от земли начинаются ветки?     Затем воспитатель отводит ребёнка от дерева, запутывает следы, развязывает глаза и предлагает  угадать «своё» дерево, используя опыт, полученный во время ощупывания дерева.     В дальнейшем можно предлагать детям игры попарн  **«НАОБОРОТ»**  Цель: показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что всё в природе неповторимое.    Организация игры может быть разная:  1. Используется приём «по кругу»  2. Дети делятся на две команды, которые после 2-3 заданий необходимо менять составом.    Воспитатель дает детям задание  выбрать в природе что-то:  красивые – некрасивые  холодное – горячее  гладкое – шероховатое       Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т. е. акцент делается на умение детей отличать природное от не природного.   В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.  **«ТЕНЬ»**    Цель: расширить понятие детей о правилах поведения в природе, о полезной деятельности людей в природе, развивать подражательные способности детей (проводится в природе) .     Суть игры заключается в том, что у каждого человека есть тень, но наша тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае она говорит: «Не буду, не буду повторять» и даже объясняет почему.      Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок – ребенок, а второй – его  тень: «Ребенок может делать в природе всё, что считает нужным, т. е. гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и т. д.   , а «тень» оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребёнок, у которого самая послушная тен  **«ПОЛЬЗА – ВРЕД»**  Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных,  ни вредных, одни только необходимые.   1 этап    Первый вариант:  «Польза – вред». (тема: живая природа) .    Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »    Второй вариант: «Нравится – не нравится» (тема: не живая природа) .    Принцип организации см. вариант 1.    Третий вариант: «Хорошо – плохо».(тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.  2 этап     Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал хорошим  - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим  птицам негде было бы жить) .     Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.     В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет  вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходи  **«РАМОЧКА»**    Цель:  расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.     Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей  (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору, только не надо  срывать. Воспитатель даёт задание:  Составь  портрет  осени и назови его.  Сделай картину сегодняшнего дня  **«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК».**    Цель**:** развивать тактильные ощущения, воображения и фантазии у детей.     Для этой игры необходим мешок с двумя отверстиями по бокам, в которые дети могут просунуть руки. В этот мешок кладутся разнообразные природные материалы в зависимости от темы занятий.    Первый вариант: «Опиши и угадай».    Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и угадать, что в мешке, предварительно описав природный предмет.    Второй вариант:  «Спроси и угадай».    Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что находится в мешке, задавая ребёнку, который щупает, вопросы:  Это гладкое или нет?  Какой оно формы?  Сколько у этого предмета углов?     Третий вариант:  «Угадаем вместе».     В игре участвуют два ребёнка: один просовывает руку с одной стороны, другой – с другой. Дети должны вместе ощупать природный материал и сообща решить, что это такое.  **«НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО»**    Цель: развивать фантазию, воображение, лексический,   словарный запас детей.    1 вариант: «Подбери определение к природному объекту».     Дети должны подобрать слова на задание воспитателя:  -Какие могут быть листья?  -Какой  может быть снег?    2 вариант: «Подбери природный объект под определение».    Воспитатель даёт задание:  -Что может быть горячим на берегу реки (в лесу, на море?  -Что  может быть тёмным в городе (в парке, на поляне?     Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объект природы.  **«Угадай растение по описанию»**  Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.  Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.  Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.  Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.  Ход игры. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. **Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное**  **«Представь себе, что ты паучок».**  ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛОГАЕТ ДЕТЯМ ВСПОМНИТЬ МУЛЬТФИЛЬМ ПРО ПАУЧКА, У КОТОРОГО НЕ БЫЛО ДРУЗЕЙ, ПОТОМУЧТО ВСЕ ЕГО БОЯЛСЬ И СЧИТАЛИ НЕКРАСИВЫМ.  ХОД ИГРЫ: воспитатель. Мы много говорили онасекомых. Паук - не насекомое, потому-то у него не шерсть, а восемь ножек. Но он тоже очень маленький по сравнению с другими животными. Что вы знаете о паучке? Давайте поиграем? Представьте что вы маленькие паучки. У вас восемь ножек, и вы, ловко перебирая ими, можете ползать по травинкам и даже по ровной стене. А вы еще умеете плести паутину. Она легкая, воздушная. Иногда на нее попадают капельки росы и блестят на солнце. Тогда паутинка становиться еще красивее. Она расположена в очень тихом и уютном месте. Вы любите кататься на ней, когда дует легкий ветерок. (Далее обращается к одному ребенку).Что ты можешь сказать о себе, паучок? Опиши свою внешность. Что в твоей внешности, по-твоему, наиболее привлекательно. С кем из насекомых или паукообразных ты дружишь? Когда в твою паутину попадают другие насекомые - это хорошо или плохо? А если бы никто не попадался в твою паутину, что было бы с тобой? Как ты думаешь, если бы тебя и других паучков не было на земле, что-нибудь изменилось? Кого ты боишься? Как ты относишься к тому, что многие люди тебя боятся и не любят? Что ты чувствуешь, когда твою паутинку смахивают веником? Где ты любишь плести свою паутину? О чем ты мечтаешь, когда отдыхаешь на ней? Ты знаешь, что люди бывают красивые и некрасивые? Ты же не будешь убивать и обижать некрасивых людей, ведь они не виноваты в том, что они родились. Так животные, в том числе и насекомые, паукообразные бывают красивые и некрасивые. Мне кажется, что каждый красив по- своему, нужно только очень внимательно присмотреться. Да и нет на земле бесполезных животных. Ты посмотрел на мир глазами паучка. Теперь, я буду знать, что ты никого не убьешь, и никому не позволишь уничтожать паучко  **« По муравьиной тропе».**  Воспитатель, (обращается по очереди к разным детям). Сейчас я прикоснусь до тебя волшебной палочкой, скажу заклинание, и ты превратишься в муравья. Не боишься? Расскажи мне, муравьишка, какую пользу ты приносишь людям, в природе? Ты такой маленький. Как бы ты чувствовал, если бы тебя никто не замечал?  Ты бежишь по дорожке. Вдруг идет человек и не смотрит под ноги. Он такой огромный по сравнению с тобой! Вот он поднимает ногу. Что ты чувствуешь  этот момент? Что ты ему хочешь крикнуть? В чем упрекнуть? О чем попросить?  Ты со своими братьями муравьями очень долго строил дом-муравейник. Сколько палочек, веточек пришлось принести, чтобы собрать дом для всех. Как все муравьи радовались, когда он был наконец построен! Но вот какой-то мальчишка ради забавы разрушил палкой муравейник, да еще смеялся над разбегающимися муравьями. Что бы ты почувствовал по отношению к этому разрушителю? О чем рассказал, чтобы он никогда так не делал?  Скоро-скоро муравейник закрывается на ночь, а ты еще далеко. Чтобы ты почувствовал, опаздывая в муравейник? Кого бы ты попросил помочь тебе добраться поскорее до дома?  В лес часто приходят туристы. Они любят разводить костры. Как бы ты почувствовал себя, если бы костер разводили прямо около муравейника, что бы ты им сказал? О чем бы прошептал?  В твоем мире много насекомых. С кем из них ты дружишь? Как защищаешься от врагов? О чем мечтаешь после трудового дня?  Вот и побывал ты маленьким муравьем. И теперь, когда увидишь муравья, поздоровайся с ним, спроси, как у него дела. Никогда не обижай маленьких, заботься о беззащитных.  **«Природа создала репейник, чтобы он приставал».**  Воспитатель. Дети, представьте себе теплый солнечный день. Кругом цветут ромашки, колокольчики, луговые гвоздики, кашка и другие цветы. Через середину луга проходит узкая тропинка. Возле нее растет одинокий репейник. Он цепляется за одежду всех людей, которые проходят мимо, за шерсть животных, пробегающих мимо. Люди по- разному реагируют на прилипчивого репейника. Одни- спокойно, даже собирают круглые липучки, делают из них брошки, корзиночки, игрушки; другие- злятся, ругаются, обрывая колючки с одежды.  Представьте, что вы и есть репейники, растущие вдоль дороги. Н что вы обижаетесь, стоя у дороги? Чего вы боитесь? Как бы вы отнеслись к тому, что дети обрывают ваши колючки и кидаются ими? Что вы могли бы рассказать хорошего о себе? Для кого вы могли бы стать защитой? Кого бы могли вылечить? Какой целебной силой обладают ваши корни и листья? В какие игры вы могли бы поиграть с детьми? Хотели бы вы расти в таком месте, где не ходят люди? Почему? О чем вы мечтаете? Почему вы ко всем цепляетесь?  Каждое растение интересно по- своему и нуждается в нашем внимании и заботе.  **«Бездомному всегда плохо».**  Воспитатель: Вчера на улице мы видели бродячего щенка. У него не было хозяина. Никто не приласкает его, не накормит, не согреет. В дождь и снег он на улице один. (Далее обращается к одному ребенку). Жалко тебе щенка? Как мы ему можем помочь? Представь себя на его месте.  Почему ты очутился на улице? А как ты думаешь правильно ли поступают те, кто сначала заводит животных, а потом выбрасывают их? Что бы ты посоветовал делать людям, чтобы не было бездомных животных?     Что можно построить для бездомных животных? Что должен знать каждый человек, покупая какое- либо животное? Где бы ты жил, если бы тебя оставили на улице? О чем бы ты мечтал в дождливый или морозный день? Как бы ты чувствовал себя, если бы из теплого подъезда выгнали на холод? Что бы ты хотел сказать людям, которые проходят мимо тебя на улице и не обращают никакого внимания? О чем ты думаешь ночью, когда остаешься во дворе? Как бы ты поблагодарил человека, который накормил тебя? Что ты чувствуешь, когда тебе говорят добрые слова, гладят, играют с тобой? А когда ругают? У тебя есть друзья? Кто они?  Бездомные собаки часто болеют, нападают на людей, поэтому их отлавливают специальные люди, а потом отвозят в специальные питомники или уничтожают. Справедливо ли это? Как должны поступать люди с тем, кому плохо? Что бы ты сказал человеку, который забрал тебя с улицы домой? Как бы ты к нему относился?  Очень плохо, когда у тебя нет дома. Старайся всегда помочь бездомным. Помните об ответственности за тех, кого мы приучили. |

**Игры по экологии в старшей группе**

**«Что было бы, если из леса исчезли…»**

Воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:

- Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?

Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.

**«Какого растения не стало?»**

На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.

**«Где что зреет?»**

Цель: учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями.

Ход игры: на фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной - плоды и листья одного растения (яблоня), на другой - плоды и листья разных растений. (например, листья крыжовника, а плоды груши) Воспитатель задаёт вопрос: «Какие плоды созреют, а какие нет?» дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

**«Угадай, что в руке?»**

Дети стоят, выстроившись в круг, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи фруктов. Затем показывает один из фруктов. Затем показывает один из фруктов. Дети, которые определили у себя такой же фрукт, по сигналу подбегают к воспитателю. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя, предмет нужно узнавать на ощупь.

**«Цветочный магазин»**

Цель: закреплять умение различать цвета, называть их быстро, находить нужный цветок среди других. Научить детей группировать растения по цвету, составлять красивые букеты.

Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор цветов.

Вариант 1.

На столе поднос с разноцветными лепестками разной формы. Дети выбирают понравившиеся лепестки, называют их цвет и находят цветок, соответствующий выбранным лепесткам и по цвету и по форме.

Вариант 2.

Дети делятся на продавцов и покупателей. Покупатель должен так описать выбранный им цветок, чтобы продавец, сразу догадался, о каком цветке идёт речь.

Вариант 3.

Из цветов дети самостоятельно составляют три букета: весенний, летний, осенний. Можно использовать стихи о цветах.

Игра-сказка «Фрукты и овощи»

Наглядный материал: картинки с изображением овощей.

Воспитатель рассказывает:

- Решил однажды помидор собрать войско из овощей. Пришли к ней горох, капуста, огурец, морковь, свекла, луковица, картофель, репа. (Педагог поочерёдно выставляет на стенд картинки с изображением этих овощей) И сказал им помидор: «Много желающих оказалось, поэтому ставлю такое условие: в первую очередь в войско моё пойдут лишь те овощи, в названии которых слышаться такие же звуки, что и в моём пооммиидоорр».

- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?

Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горроох, морркоовь, карртоофель, репа, огурец, и объясняют, что в этих словах есть звуки р, п, как в слове помидор. Картинки с изображением названных овощей воспитатель передвигает на стенде поближе к помидору.

Проводит помидор различные тренировки с горохом, морковью, картофелем, репой. Хорошо им! А остальные овощи опечалились: звуки, из которых состоят их названия, никак не подходят к звукам помидора, и решили они просить помидора сменить условие. Помидор согласился: «Будь по-вашему! Приходите теперь те, в названии которых столько же частей, сколько и в моём».

- Как вы думаете, дети, кто теперь откликнулся?

Сообща выясняется, сколько частей в слове помидор и в названии оставшихся овощей. Каждый отвечающий подробно поясняет, что в словах помидор и, например, капуста одинаковое количество слогов. Картинки с изображением этих растений также передвигаются в сторону помидора.

- Но ещё больше опечалились лук и свекла. Как вы думаете, дети, почему? Дети объясняют, что количество частей в названии не такое, как у помидора, и звуки не совпадают.

- Как помочь им. Ребята? Какое новое условие мог бы предложить им помидор, чтобы и эти овощи вошли в его войско?

Воспитатель должен подвести детей к тому, чтобы они сами сформулировали такие условия: «Пусть приходят те овощи, в названии которых ударение в первой части» или «Принимаем в войско тех, в названии которых слышаться одинаковые звуки (лук, свекла)». Для этого он может предложить детям послушать и сравнить, где ударение в оставшихся словах - названиях овощей, сравнить их звуковой состав.

- Все овощи стали воинами, и огорчений больше не было! - заключает воспитатель

**Распределение плодов по цвету**

Воспитатель предлагает детям распределить плоды по цвету: на одно блюдо положить плоды с красным оттенком, на другое - с жёлтым, а третье - с зелёным. Игровой персонаж (например, Вини-Пух) тоже участвует в этом и совершает ошибки: например, жёлтую грушу кладёт к зелёным плодам. Воспитатель и дети доброжелательно и деликатно указывают на ошибку медвежонка, называют оттенки цвета: светло-зелёный (капуста), ярко-красный (помидор) и т.д.

**Распределение плодов по форме и вкусу**

Воспитатель предлагает детям разложить плоды иначе, по форме: круглые - на одно блюдо, продолговатые - на другое. После уточнения даёт детям третье задание: распределить плоды по вкусу - на одно блюдо положить плоды сладкие, на другое - несладкие. Вини-Пух радуется - он любит всё сладкое. Когда распределение заканчивается, он ставит блюдо со сладкими плодами к себе: «Я очень люблю мёд и всё сладкое!» «Вини-Пух, разве это хорошо всё самое вкусное брать себе? - говорит воспитательница. - Дети тоже любят сладкие фрукты и овощи. Идите мыть руки, а я разрежу фрукты и овощи и угощу всех»

**«Вершки-корешки»**

Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле - кисти рук опускают вниз.

**«Узнай и назови»**

Педагог берёт из корзинки растения и показывает их детям. Уточняет правила игры: вот лежат лекарственные растения. Я буду показывать вам какое-нибудь растение, а вы должны рассказать о нём всё, что знаете. Назовите место, где растёт (болото, луг, овраг) И наша гостья, Красная Шапочка, поиграет и послушает о лекарственных травах вместе с нами. Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву - весной, когда она только-только вырастает (2-3 рассказа детей)

**«Да - нет»**

На все вопросы ведущего можно отвечать только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какое животное (растение) мы ему загадаем. Он придёт и будет нас спрашивать, где живёт это животное, какое оно, чем питается. Мы ему будем отвечать только двумя словами.

**«Где снежинки?»**

Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лёд, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка, капля и т.д.

Во время движения по кругу произносятся следующие слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагаются нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки, и объясняется выбор.

Усложнение: Лежат 4 обруча с изображением четырёх времён года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

**«Чудесный мешочек»**

В мешочке находятся: мёд, орехи, сыр, пшено, яблоко, морковь и т.д. Дети достают пищу для зверей, угадывают, для кого она, кто чем питается. Подходят к игрушкам и угощают их.

**«Где спряталась рыбка»**

Цель: развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.

Материал: голубая ткань или бумага (пруд), несколько видов растений, ракушка, палочка, коряга.

Описание: детям показывают маленькую рыбку (игрушку), которая «захотела поиграть с ними в прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет рыбку за растение или любой другой предмет. Дети открывают глаза.

«Как же найти рыбку?» - спрашивает воспитатель. - Сейчас я расскажу вам, куда она спряталась. Воспитатель рассказывает, на что похож тот предмет, за которым «спряталась рыбка. Дети отгадывают.

**«Назовите растение»**

Воспитатель предлагает назвать растения (третье справа или четвёртое слева и т.д.). Затем условие игры меняется («На каком месте бальзамин?» и т.д.)

Воспитатель обращает внимание детей на то, что у растений разные стебли.

- Назовите растения с прямыми стеблями, с вьющимися, без стебля. Как нужно ухаживать за ними? Чем ещё отличаются растения друг от друга?

- На что похожи листья фиалки? На что похожи листья бальзамина, фикуса и т.д.?

**«Волшебные экранчики»**

Цель: развитие у детей умений упорядочивать предметы по свойству, понимать условность обозначений, анализировать, сравнивать предметы.

Материал: «Экран» с тремя «окнами прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств. Ленты - полоски с изображением предметов с разной степенью выраженности свойств (например, яблоко большое, среднее и маленькое),

Правила и ход игры: воспитатель или кто-либо из детей вставляет изображение предмета в первом «окне». Предлагает подобрать «семейку» - построить упорядоченный ряд.

Например: большой круг, затем средний, маленький; тёмное пятно - светлое, совсем светлое и т.д.

В начале освоения игры содержание конструируется специально: выбирается свойство, подбираются картинки с ярким проявлением данного свойства. В дальнейшем можно использовать изображения с несколькими свойствами. Например, в первом «окне» красное яблоко, во втором и третьем «окнах» - разные по форме, цвету, размеру яблоки. Дети обсуждают, как построить ряд, какое свойство выбрать.

**«Четвёртый лишний»**

Вы уже знаете, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаете ли вы насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, лиса, шмель;
2. трясогузка, паук, скворец, сорока;
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

**Игра в слова**

Я прочитаю вам слова, а вы подумайте, какие из них подходят муравью (шмелю, пчеле, таракану).

Словарь: муравейник, зелёный, порхает, мёд, увёртливая, трудолюбивая, красная спинка, пасека, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река. Стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.

Вариант игры: какие слова подходят к овощу (фрукту и т.д.)

**«Земля, вода, огонь, воздух»**

Играющие становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух - названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

**Подвижная игра «Ходят капельки по кругу»**

Воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она - мама Тучка, а ребята - её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

Полетели капельки на землю… Попрыгаем, поиграем. Скучно им стало по одиночке прыгать. Собрались они вместе и потекли маленькими весёлыми ручейками. (Капельки составят ручей, взявшись за руки.) Встретились ручейки и стали большой рекой. (Ручейки соединяются в одну цепочку.) Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла-текла речка и попала в океан (дети перестраиваются в хоровод и движутся по кругу). Плавали-плавали Капельки в океане, а потом вспомнили, что мама тучка наказывала им домой вернуться. А тут как раз солнышко пригрело. Стали капельки лёгкими, потянулись вверх (присевшие капельки поднимаются и вытягивают руки вверх). Испарились они под лучами солнышка, вернулись к маме Тучке. Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротники не лезли, не брызгались. Теперь с мамой побудьте, она без вас соскучилась.

**«Угадай растение»**

Сейчас каждый из вас загадает комнатное растение, расскажет нам о нём, не называя его. А мы по рассказу отгадаем растение и назовём его.

**Игра с мячом «Я знаю»**

Дети становятся в круг, в центре - воспитатель с мячом. Воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например, лось, лиса, волк, заяц, олень) и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

**«Птицы, рыбы, звери»**

Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться.

Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

**«Воздух, земля, вода»**

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет объект природы, например, «сорока». Ребё-нок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребёнок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Возможен и другой вариант игры: воспитатель называет слово «воздух». Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающее на земле: на слово «вода» - обитателя рек, морей, озёр и океанов.

**«Цепочка»**

У воспитателя в руках предметная картинка с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая картинку, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т.д.

**«Кто где живёт»**

У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей - с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

**«Летает, плавает, бегает»**

Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

**«Похожи - не похожи»**

Цель игры: развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы, сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

Материал: игровой лист (экран) с тремя «окнами-прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты-полоски с обозначением свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе - полоска с обозначением свойств.

Вариант 1. Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором окне. На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое окно - яблоко, второе окно - круг, третье окно - мяч.

Вариант 2. Один ребёнок устанавливает первое окно, второй - выбирает и устанавливает свойство, которым данный предмет обладает, третий - должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму окну. За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

Вариант 3. Используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и третьем окне изображения обладающие общим свойством, при этом второе окно скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получает право открыть второе окно или загадать новую загадку.

**«Выбери нужное»**

На Столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают. Например: «зелёный» - это могут быть картинки листочка, дерева, огурца, капусты, кузнечика, ящерицы и т.д. Или: «влажный» - вода, роса, облако, туман, иней и т.д.

**«Две корзины»**

На столе муляжи или картинки овощей и фруктов. Дети должны их разложить на две корзины. При этом предметы могут делиться не только по принадлежности к фруктам или овощам, но и по цвету, по форме, твёрдости - мягкости, вкусу или даже запаху.

**«Береги природу»**

На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу - что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

**1 Словесные игры:**

**Дидактическая игра  «Что загадали»**

Цель:Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

-Это хищник?

- Да!

- Он из семейства кошачьих?

- Нет!

- У него серая шерсть?

- Да!

- Это волк!

- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты-то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами "Да-нет".

**Дидактическая игра  «Похоже – непохоже»**

 Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Учить составлять связный, интересный, последовательный рассказ о том или ином предмете, учитывая всю совокупность его признаков,  уметь сравнивать, классифицировать, обобщать и это все проявляется в логической четкости, доказательности речи. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами

Пример: Дидактическая игра «Похож — не похож?»

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать животных, находить в них признаки различия, сходства, узнавать животных по описанию.

Игровые правила. Для сравнения животных по представлению брать только двух животных; отмечать их признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать двух животных, отгадав их по описанию товарища.

      Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож – не похож?».

- Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает не два предмета, а двоих животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга, и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать.

Получивший камешек загадывает загадку, например такую:

Два животных, у одного тонкие ветвистые рога, у другого рога широкие, у одного длинные ноги, а другого короткие, один живет в лесу, другой в тундре, оба питаются травой. (олень, лось)

Два животных, один рыжего цвета, другой белого цвета, один живет в тундре, другой живет в лесу. Один охотится за мышами, зайцами, другой охотится за птицами, леммингами. У обоих пушистая шерсть, пушистый хвост. (лиса, песец)

Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

**Дидактическая игра  “Похож – не похож”**

Цель: Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

**Дидактическая игра «Назови три предмета»**

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

**Дидактическая игра  «Кому что нужно»**

Цель:Воспитывать умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам. Упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

   Ход игры:      Воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодится.

**2 Игры на ориентировку по модели, схеме, плану, условным знакам, сигналам:**

**Дидактическая игра «Найти путь к домику зайчика»**

 Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры:  Нужно выбрать из разных дорожек ту, которая приведёт зайчика к домику. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть.

**Дидактическая игра «Помоги Петрушке попасть в цирк»**

 Цель: закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрительную память.

Оборудование: Набор карточек с лабиринтами.

Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь Петрушке попасть в цирк. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три- как ты шел-назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.

Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

**Дидактическая игра «Ищем клад»**

Цель: развитие у детей пространственных представлений при прочтении ими готового плана открытого пространства.

Оборудование: маленькие куколки-человечки (можно из набора «ЛЕГО»), карта-план своего микрорайона для каждого из играющих детей, наборы цветных карандашей.

   Ход игры: 1-й вариант игры: выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада. Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно оттыкать (у аптеки – справа). Но до этого места нужно дойти, выполняя все задания

Дидактическая игра «Поиск клада»

1. Выяснить названия основных улиц.

2. Определить ориентиры (аптека, поликлиника, почта, метро, магазин и т. д.), найти их на плане.

Теперь ребята «превращаются» в маленьких куколок-человечков, которые смогут гулять по улицам (на плане). Отправляются на прогулку из детского сада. Воспитатель сопровождает свой рассказ употреблением предлогов за, перед, между, вправо, влево (до указанного места).

В следующий раз, играя в искателей клада, ребенок сам может описать свой путь от детского сада до нужного места, употребляя в своей речи соответствующие предлоги.

2-й вариант игры: путь к кладу можно указывать, прокладывая себе дорогу с помощью цветных карандашей, рисуя направление от точки отсчета, которой является сам ребенок, к месту, где зарыт клад.

Заслуживают поощрения те ребята, чьи куколки первыми дойдут до места расположения объекта (клада) или нарисуют путь к нему.

Освоившие игру стремятся уже сами «прятать клад», то есть обозначать место, где зарыт клад. Так что ребенку очень понравится, если взрослый поменяется с ним ролями.

**Дидактическая игра «Найди ошибку»**

Цель: Упражнять детей в порядковом счёте. Развивать наблюдательность, внимание, ориентировку в пространстве, умение находить ошибку и её исправлять.

 Оборудование: карточки с заданиями-ошибками

Ход игры:

Ребёнок работает с карточкой и находит ошибку и её исправляет

**Дидактическая игра «Определи, на что похоже»**

Цель: Учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: игра состоит из набора карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета.

Ход игры: Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она похожа. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированны, поэтому можно раздать детям фломастеры и они самостоятельно дорисуют картинку.

**Дидактическая игра «Найди отличия и сходство»**

Цель:Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).  
Задачи игры:  
Продолжать развивать умение последовательно рассматривать  
Продолжать знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным.  
Развивать умения считать.  
Развивать внимание, память, мышление.  
Активизировать речь детей.  
Форма организации: индивидуальная или подгрупповая.

Оборудование: парные картинки с отличиями

Ход игры: Игра направлена на реализацию содержания образовательной области «Познание», а именно сенсорного развития. Игра состоит из картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по –двое, изображение одного из которых имеет дополнительные детали.  
Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия.  
Отвечая на несложные игровые задания ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

**Дидактическая игра «Контролёр»**

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми  парнопротивоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Ход игры: ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными  - в правый.

**Игра «Да и нет не говорить»**

Цель: развивать  внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое». Иногда мы разнообразили игру и добавляли в правила еще и «не смеяться».

Стишки для игры «Да и нет не говорить!»

\*\*\*  
Черно-бело не бери,   
«Да» и «нет» не говори!   
  
\*\*\*  
Барыня прислала 100 рублей   
И коробочку соплей…   
«Да» и «нет» не говорить,   
В черном-белом не ходить,   
«Р» не выговаривать.   
  
\*\*\*  
Вам барышня прислала кусочек одеяла,  
Велела не смеяться,   
Губки бантиком не делать,   
«Да» и «нет» не говорить,   
Черно с белым не носить.   
- Вы поедете на бал?   
  
С этих присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»  
В такую игру интересно играть большой компанией и задавать вопросы всем по очереди. Главное - не давать много времени игроку на раздумья.

**Игра «Красное и чёрное не покупать»**

Цель: развивать  внимание и сообразительность.

Правила игры: Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий.

Ход игры: Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое».

Барыня прислала туалет   
В туалете 100 рублей,   
Что хотите, то берите,   
«Да» и «нет» не говорите   
Черный с белым не берите   
- Вы поедете на бал?

С этой присловки-стишка и начинался диалог ведущего с игроками. Ведущий пытался «подловить» детей и задать такой вопрос, на который хочется сказать запретное слово. Если игрок нечаянно отвечает запретным словом, то он проигрывает и становится на место ведущего. Чтобы запутать играющих и расслабить их внимание нужно задавать простые вопросы и среди них «затесать» каверзный вопросик или сыпать такими утверждениями от которых игроки будут вопить «Нет!»

**Игра «Фанты»**

Цель**.** Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Правила игры: На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Ход игры: Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

**3 Интеллектуальные, развивающие игры**

**Игра «Колумбовое яйцо»**

Цель:  развития творческих и умственных способностей подходят головоломки.

Суть игры - конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих фигурки животных, людей, всевозможных предметов быта, транспорт, а также буквы, цифры, цветы и прочее.

Такая игра развивает пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

Колумбово яйцо представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п.

Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. Для этого предлагаю распечатать нижеприведенные схемы, ребенок будет собирать фигурки, смотря на шаблон.

По возможности ребенку надо помогать, направлять его, предложить достроить начатый вами рисунок или же помочь закончить рисунок малыша. Избегайте прямых указаний, здесь уместны тактичные советы и наводящие вопросы.

Сложив фигурку, предложите ребенку склеить ее на листе бумаги и подрисовать, например, глазки и ротик, создать фон рисунка, придумать сюжет и название.

Вот шаблон, который можно распечатать и разрезать по контуру на элементы, и схемы для сборки

**Игра «Волшебный квадрат»**

Цель:развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и в конечном счёте самостоятельно приобретать знания.

Оборудование: квадрат 3х3,  карточки каждой по 3.

Ход игры: Нарисовать квадрат 3х3.   Карточки  распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или заламинировать. Игра готова.   Инструкция  очень  простая:  расставить  изображения  по  местам  так,  чтобы  в  строках и  в  столбцах они  не  повторялись.

**Игра «Геоконт»**

Цель: Развивать у детей  мелкую  моторику, зрительное, цветовое и пространственное восприятие.  Воображение. Закреплять  знания разнообразных видов геометрических фигур, линий.

Оборудование: Для этой игры нужна деревянная фанера, канцелярские гвоздики и банковские  резиночки.

Методические рекомендации.

Игра «Геоконт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.). Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геоконта» резинка («паутинка**»)**любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

Ход игры: Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный и осязательно – тактильный анализаторы, способствуют формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. Построение фигур на листе бумаги по координатам игрового поля готовит детей к освоению простейшего программирования. С помощью координатной сетки дошкольники могут рисовать план игрового поля и схемы фигур по словесной формуле.

**Игра «Подбери по цвету»**

Цель: закреплять представления  цветах спектра . Учит детей выделять цвета, отвлекаясь от других признаков предметов.

Ход игры: Вариант 1

На двух столах расставляются игрушки. Воспитатель даёт каждому участвующему предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребёнок должен подобрать все игрушки аналогичного цвета. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова.

Вариант 2

Дети образуют пары. Воспитатель раздаёт каждой паре играющих листы бумаги, на которых красками нанесены различные изображения  разных цветов. Определив, какого цвета изображение на листе, дети подходят к столу, на котором вперемежку лежат картинки с разноцветными предметами, и выбирают нужные карточки.

**Игра «Геометрическое лото»**

Цель:   Развивать логическое мышление у детей.

Задачи:   Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике.

Формировать умение выделять основные признаки фигур: цвет, форма, величина.

Формировать умение составлять последовательность из геометрических фигур.

Учить высказывать свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища.

Продолжать формировать умение давать полный ответ на поставленный вопрос.

Развивать речь детей: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор.

Воспитывать интерес к математике.

Изготовление игры:

Для игры нужно изготовить 24 карточки с геометрическими фигурами. Карточки могут быть произвольного размера, но лучше, чтоб они были не маленькими. Размер карточки может быть равен 5 сантиметров в длину и ширину.

Этапы изготовления игры:

1 этап: разлинуем лист бумаги или картона (цвет бумаги или картона может быть любым, но лучше, если бумага будет белой, чтоб не отвлекать внимание детей, от изображённых фигур) на квадраты со стороной 5 сантиметров.

2 этап: на полученных квадратах мы должны изобразить фигуры четырёх любых цветов, в нашем случае это красный, жёлтый, зелёный и синий: большие и маленькие квадраты, большие и маленькие круги, большие и маленькие треугольники. Все фигуры, определённого цвета, изготавливаются в единственном экземпляре (один большой красный квадрат, один маленький красный квадрат и т.д.). Это можно сделать несколькими способами:

1 способ – рисование фигур заданного размера и цвета красками или фломастерами,

2 способ – аппликация,

3 способ – рисование фигур на компьютере и распечатывание заготовок на цветном принтере.

 3 этап: заготовку для нашей игры нам нужно сделать прочной: для этого её можно обклеить скотчем с обеих сторон или заламинировать.

4 этап: разрезать заготовку на квадраты, если вы игру ламинировали, то углы лучше закруглить, чтоб они не были острыми.

5 этап: игру хранить в пластиковом контейнере.

Правила игры:

Перед началом игры с детьми нужно рассмотреть карточки с фигурами: назвать фигуры, их размер – большая фигура или маленькая и цвет.

В игру играет 2 – 4 человека. Воспитатель объясняет правила игры, показывает детям варианты выкладывания последовательностей из игровых карточек. На первых порах детям обязательно нужна помощь воспитателя, который может помочь разобраться в правилах игры, объяснить, если ребёнок затрудняется в выделении признаков фигур.

 Есть два варианта правил игры:

1 вариант:

Карточки перемешиваются и выкладываются на стол изображением вниз. Первый играющий берёт из общей кучи любую карточку и переворачивает её изображением вверх. Предположим, что на карточке изображён маленький жёлтый квадрат.

Следующий игрок берёт другую карточку и смотрит, если у фигуры на этой карточке, хотя бы один из признаков (цвет, форма или величина), совпадающий с предыдущей геометрической фигурой. Т.е. если на второй карте изображён какой – нибудь квадрат (например синий квадрат)

какая – либо жёлтая геометрическая фигура (например жёлтый круг) или любая маленькая фигура (например синий треугольник), то эта карточка выкладывается за предыдущей (как в домино). Если же ни один из признаков (цвет, форма, величина) не совпадает с предыдущей фигурой, то игрок забирает карточку себе. Карточки берут все игроки по очереди. Дети должны объяснить, почему они остановили свой выбор на данной карточке и по возможности дать полный ответ. Выигрывает тот, у кого в результате окажется меньше карточек.

2 вариант: Карточки раздаются всем участникам поровну. Первый игрок выкладывает карточку, затем все участники по очереди кладут карточки подходящие по признакам (цвет, форма, величина). Выигрывает то т у кого закончились карточки.

 Признаки фигур использованные при выкладывании данной последовательности: величина, цвет, форма, цвет, форма или величина, цвет, форма.

Признаки фигур использованные при выкладывании данной последовательности: величина или цвет, форма, величина или цвет,  цвет, величина или форма, величина или форма.

**Игра «Скажи наоборот»**

Цель: развивает логическое мышление, наблюдательность, внимание, расширяет кругозор, способствует развитию связной речи.

Оборудование: карточки с предметами противоположных значений.

Ход игры: Предложить детям найти предметы с противоположным значением.

**Игра   «Чей домик»**

Цель: поиск недостающих, выделение общего признака, определение правильной последовательности, выделение лишнего; игры на развитие внимания, памяти, воображения, игры на нахождение противоречий

Оборудование: Два картонных листа бумаги (30 х 20 см), в верхней части которых на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три домика. Внизу на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы три кружка красного, зеленого и синего цвета. От кружков к домикам прорисованы дороги, имеющие несколько поворотов под острым углом. Дороги пересекаются в нескольких местах. На первом листе дороги нарисованы тушью того же цвета, что и круги, от которых они начинаются. На втором листе дороги — черной тушью. Направления движения на пересечениях дорог указаны стрелками. Помимо этого в игре используются фигурки животных: собаки, кошки и кролика.

Ход игры:

Дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен игровой материал.

Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живет собака, в этом — кролик, а в этом — кошка. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой — собаке, а третий — кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Чтобы не сбиться с дороги, следует ориентироваться на ее цвет. (Показывает это на примере.) Выиграет тот, кто первый приведет животного домой». Педагог обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрестке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям дается второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как на ориентир.

**Игра «Чьё звено скорее соберёт предметы»**

1 вариант

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Материал: предметные картинки.

Ход игры: Поделить детей на группы (звенья). Дать детям предметные картинки в конвертах. Кто быстрее соберёт ассоциации к профессиям, тот и победил.

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

2 вариант

Даются конверты, в них разрезанные картинки с предметами. Их складывают как пазлы. Каждому звену дать несколько конвертов. Выигрывает та команда, которая быстрее соберёт предмет.

**Игра  «Назови предметы»**

                1 вариант

Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

 Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

              2 вариант:

Можно назвать предметы на заданный звук, окружающие нас. Или в лесу, на лугу, на море.

             3 вариант:  «Назови три предмета»

 Цель: Упражнять детей в классификации предметов.

  Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

 Ход игры. Дети,  говорит воспитатель, мы уже играли  в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

         - Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

         В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды».  Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

**Игра «Кто больше знает и умеет»**

Цель: расширять и укреплять знания детей о профессиях, трудовых действиях и орудиях труда, воспитывать организованность, слаженность действий

Игровая задача: выиграть соревнование, получить больше очков, стать командой – победительницей. Игровые действия: разные виды соревнований – кто больше, кто правильней и быстрее сделает, скажет.

Общие правила игры: выполнять задания по команде ведущего правильно, быстро, организованно, самостоятельно

Игровой материал и оборудование: эмблемы для капитанов команд и для панно – табло; фишки – кружочки, розетки для фишек, флажки для подсчетов очков, панно – табло для подведения итогов игры (типа наборного полотна или фланелеграфа) наборы картинок для игры «Наши мамы, наши папы».

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Кто больше знает и умеет», говорит, что нужно разделиться на две команды (или звена, которые будут соревноваться в лучшем выполнении игровых заданий. Дети делятся на две команды. Воспитатель предлагает каждой команде посоветоваться и назвать капитанов – самых знающих, ловких и находчивых. Капитаны выбирают своей команде название, эмблему прикрепляют себе на грудь и на табло. Роль ведущего по согласованию с детьми берет воспитатель.

     Ведущий напоминает, что выполнять задание нужно правильно, быстро и дружно, действовать только по сигналу ведущего.

     За выполнение задания детям дают фишки: команде, набравшей большее количество фишек, присуждаются 3 очка, следующей 2 очка. В соответствии с количеством очков капитаны ставят на свое табло красные флажки. Выигрывает команда, набравшая больше очков во всех соревнованиях.

Первое задание «Кто больше знает профессий взрослых».

Командам предлагается подумать, кем работают взрослые люди (можно думать вместе и тихо переговариваться, советоваться с членами своей команды).

      После небольшой паузы (1-2 минуты) ведущей, начинает с капитанов, подходит к 2 – 3 членам каждой команды и просит их ответить. За каждый правильный ответ он дает фишку. Возвращаясь обратно, снова спрашивает 2-3 игроков из каждой команды, начиная с последнего. Затем можно спросить сидящих в центре (в соревнованиях важно обеспечить одинаковые возможности выигрыша для всех команд и максимально активизировать всех детей).

   Правила: слушать внимательно ответ детей, не повторять названные профессии, отвечать быстро по предложению ведущего, не подсказывать. В конце подсчитываются фишки и присуждаются очки.

Второе задание: эстафета «Кому, что нужно для работы»

    Воспитатель говорит о том, что дети назвали много профессий взрослых. А знаете ли вы, что нужно людям разных профессий для их работы? Проверим! Это второе задание. На столах для каждой команды лежат большие картинки с изображением людей разных профессий (показывает). Кто это? (учитель) а это? (пожарник). Карточек по три для каждой команды. Еще на столах лежат маленькие карточки, на которых нарисованы разные орудия труда, инструменты (показывает, называет). По команде: раз, два, три – начали! Капитаны команд подходят к столу, берут одну большую карточку, показывают ее членам команды, кладут с левой стороны стола и садятся на свое место. После этого рядом сидящий член команды встает, быстро подходит к столу находит карточку с изображением орудия труда для человека избранной профессии и кладет ее рядом с большой карточкой. Когда этот участник садиться на место, встает следующий и т. д. выигрывает команда, которая быстро и правильно подберет все маленькие карточки к большим.

     Правила: за один прием можно брать лишь по одной маленькой карточки, приступать к заданию только после того, как предыдущей член команды сядет на свое место.

Третье задание: «Угадай, что мы делаем?»

   Ведущий предлагает каждой команде посоветоваться, выбрать профессию и показать трудовые действия, характерные для людей этой профессии. Одна команда показывает, другая угадывает показанные действия и называет задуманную другой командой профессию. Затем показывает другая команда. Фишки можно давать и за правильный показ и за отгадывание.

      Правила: договариваться и показывать действия всем членам команды; выполнять действия правильно, чтобы было можно отгадать его, делать все, молча без подсказок.

Четвертое задание: «Помогаем взрослым».

   Ведущий говорит: до сих пор мы говорили о труде взрослых. А дети им помогают? Как вы это делаете? Мы сейчас увидим.

Задание «Накрой на стол».

Команды должны выбрать двух дежурных, которые будут накрывать столы к обеду на четыре персоны.

     Правила: накрывать на стол правильно, красиво и быстро, а члены команд не должны подсказывать дежурным.

     Дежурные подходят к раздаточным столами по команде детей «Начинайте», принимаются за работу. Капитаны вместе с ведущим проверяют и оценивают выполнение задания, учитывая правильность, быстроту и красоту сервировки стола. При оценке за каждый показатель дается по фишки.

       Подведение общих итогов: капитаны и ведущий подсчитывают очки каждой команды. Команда, набравшая большее количество очков, объявляется выигравшей. Она делает круг почета, остальные приветствуют победителя.

**4 Дидактические игры краеведческого содержания**

**Игра «Узнай и назови»**

Цель: формирование у младших школьников интереса к углубленному изучению родной природы через занятие игровой деятельностью.

Задачи: расширить знания о природе родного края;

раскрыть эстетическое, познавательное, оздоровительное, практическое значение природы в жизни людей;

воспитывать здоровый образ жизни, желание беречь и охранять природу;

формировать у детей положительное отношение к природе, нормы поведения в природе.

Оборудование: карточки с предметными картинками

Ход игры:  Может носить соревновательный характер. Участники должны назвать деревья, цветы, овощи, фрукты, животных, птиц.

Оценка: за каждый правильный ответ 1 балл или 1 фишка.

**Игра «Путешествие по тропе здоровья»**

Цель: Учить наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать знания.

Оборудование: предметные картинки: овощи, фрукты, ягоды, грибы.

Ход игры: Ягоды, фрукты и овощи – основные источники витаминов и минеральных веществ, они помогают организму расти и развиваться. Большинство витаминов не образуются в организме человека и не накапливаются, а поступают только вместе с пищей. Вот почему ягоды, овощи и фрукты должны быть в рационе регулярно.

- Витамин А- это витамин роста. Еще он помогает нашим глазам сохранить зрение. Найти его можно в молоке, моркови, зеленом луке.

-Витамин В – свежих помидорах, яйцах, гречке.

-Витамин С- прячется в апельсинах, лимонах, бананах, хурме.

-Витамин Д- сохраняет зубы. Без него зубы становятся хрупкими. Его можно найти в молоке, рыбе, твороге. Загорая на солнце, мы тоже получаем витамин Д.

-Сейчас я предлагаю вам пройти по тропе Здоровья, с полезными продуктами. Посмотрите на столе карточки с продуктами, выберите полезные и повесьте на дерево.  (На столе карточки с продуктами, дети выбирают нужные, вешают на дерево).

-Почему на дереве выросла морковь?

-Чем полезно молоко?

-Какой витамин в апельсине?

-Почему выросли орехи?

-Какие овощи и фрукты защищают нас от вредных микробов?

**Игра «Прогулка по городу»**

Цель: закрепить и систематизировать знания о родном городе, расширять жизненное пространство детей, учить осмысливать окружающий мир. Материалы: фотографии с видами города Лабытнанги, знаковыми  местами, экскурсионными объектами, достопримечательностями.

Ход игры: Воспитатель показывает фрагмент какой-то известной достопримечательности, а дети должны догадаться, что это, дать название.

**Игра «Узнай и спой»**

Цель: развивать память, тембровый и динамический слух. Учить узнавать предметы наощупь.

Материал: картинки к детским известным песням; предметы, о которых поются песни (картошка, гармошка, ложка, мамонтёнок, кузнечик, волк, заяц и другие)

Ход игры:       1 вариант:   «Узнай и спой песню о картинке»

На столе лежат карточки с картинками. Дети сидят полукругом за столом. Воспитатель на металлофоне играет музыкальную фразу из песни. Дети должны взять карточку с картинкой к песни, которую проиграл воспитатель, и спеть всем вместе.

       2 вариант:

В «Чудесный мешочек» или в «Чудесную коробку» положить предмет, о котором дети знаю песню. Например: КАРТОШКА. Ребёнок наощупь узнаёт предмет и поёт: Антошка, Антошка!

                            Пойдём копать картошку!

**Игра «Что, где, когда»**

Цель**:** обобщить, систематизировать, закрепить знания детей по нескольким образовательным областям: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», ЗадачиОбразовательные**:**  
1.Продолжать учить старших дошкольников играть в развивающие игры; соблюдать правила игры; быть сдержанными; умело отвечать на вопросы  и отгадывать загадки.  
2.Закреплять знания детей о природном и предметном окружении; 3.Обогащать и активизировать словарь детей словами: интеллектуальная игра, раунд, волчок, сектор, песочные часы, компьютер, сеть интернет, 4.Доставить воспитанникам удовольствие от интеллектуальной игры.  
Развивающие**:**   
1.Продолжать развивать у старших дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности.  
2.Продолжать формировать у детей психические процессы: память, внимание, восприятие, мышление, речь, воображение.

3.Побуждать детей выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (восторг, радость, удовлетворённость и др.).  
Воспитательные**:**  
1.Продолжать воспитывать у старших дошкольников интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям.   
2.Формировать личностные качества детей: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.  
Материал: волчок со стрелкой; вопросы в конвертах с номерами; чёрный ящик с зеркалом; песочные часы»,   
Ход игры:  Условия нашей игры.   
На столе ватман с 12 секторами, а посередине - волчок со стрелкой. С каждой команды поочередно выходит один игрок и крутит волчок. Все выполняют задание, на которое укажет стрелка. На выполнение задания даётся от 1 до 3 минут, время фиксируется песочными часами. Каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл.   
Здоровье и питание.

Разделы:

Хлеб

Примерные вопросы

•        Из чего пекут хлеб? (Из муки.)

•        Назовите времена года, когда сеют зерно. (Весна.)

•        Назовите времена года, когда убирают зерно. (Осень.)

•        Какие машины убирают хлеб? (Комбайны.)

•        Где мелют муку? (На хлебозаводе, мельнице.)

•        Где пекут хлеб? (В пекарне, на хлебозаводе.)

•        Какие хлебобулочные изделия вы знаете? (Пирожки, булочки, ватрушки, куличи, сушки и др.)

Назовите пословицы со словом «Хлеб».

•        Хлеб – наше богатство.

•        Будет хлеб – будет и песня.

•        С хлебом русский человек – богатырь из века в век.

Закончи пословицу: «Хлеб – всему… голова».

Фрукты

Примерные вопросы

•        Какие фрукты вы знаете? (Яблоки, груши, бананы и др.)

•        Соки каких фруктов жёлтого цвета? (Персик, абрикос.)

•        Назовите одним словом лимон, апельсин, мандарин (Цитрусовые.)

•        Какой фрукт называют так же, как экзотическую птицу? (Киви.)

•        Какой фрукт любят обезьяны? (Банан.)

•        Какие фруктовые соки вы знаете? (Яблочный, гранатовый и др.)

•        Чем полезен лимон? (Богат витамином С, полезен при простуде.)

Вспомните загадку о каком-нибудь фрукте.

Круглое, румяное,

Я расту на ветке.

Любят меня взрослые

И маленькие детки. (Яблоко.)

Синий мундир,

Белая подкладка,

В середине – сладко. (Слива.)

Овощи

Примерные вопросы

•        Назовите овощи-корнеплоды. (Репа, морковь и др.)

•        У каких овощей можно употреблять в пищу и вершки, и корешки? (У свеклы, петрушка и др.)

•        Какой овощ может заставить нас плакать? (Лук.)

•        Что забыла коза в огороде? (Капусту.)

•        Из каких овощей готовится винегрет? (Из моркови, свеклы, капусты, лука, огурцов, картофеля, гороха.)

•        Можно ли приготовить из овощей соки? Какие? (Да; морковный, свекольный, тыквенный, томатный.)

•        Чем полезна морковь? (Витаминами, которые улучшают зрение.)

•        Какие овощи помогут вылечиться от простуды? (Лук, чеснок.)

Отгадайте загадку.

Без окон, без дверей

Полна горница людей. (Огурец.)

Каши

Примерные вопросы

•        Какие каши вы знаете? (Манную, пшённую, кукурузную, овсяную, гречневую и др.)

•        Как сделать кашу вкусней? (Добавить сливочное масло, варенье, сухофрукты и др.)

•        Какие крупы входят в состав суворовской каши? (Горох, перловка, гречка.)

•        Какие каши можно сварить из пшеницы? (Манную, пшённую.)

•        Из каких растений, зёрен получаются овсяная и пшеничная каши? (Из овса, пшеницы.)

•        Какую кашу называют «ассорти»? (Из смеси круп.)

Отгадайте загадки.

В землю тёмную уйду,

К солнцу колосом взойду.

В нём тогда таких, как я,

Будет целая семья. (Зёрнышко.)

Черна, мала крошка.

Соберут, немножко

В воде поварят.

Кто съест – похвалит. (Гречневая каша.)

Назовите поговорки о каше.

Кашу маслом не испортишь.

Щи да каша – пища наша.

Гречневая каша – матушка наша, хлеб ржаной – отец родной.

Каша – сила наша.

Витамины

Примерные вопросы

•        Какое время года даёт нам большой запас витаминов? (Лето, осень.)

•        В каких продуктах много кальция? (В молочных продуктах.)

•        Какие продукты самые витаминные? (Зелень, фрукты, овощи, ягоды.)

•        Какие овощи нужно есть весной, чтобы защитить себя от болезни? (Лук, чеснок.)

•        Какая ягода созревает первой? (Клубника.)

•        Что бывает, если в организме не хватает витаминов? (Недомогание, различные заболевания.)

•        Какие бывают витамины? (А, В, С, D, E, F, K.)

•        В какое время года наш организм нуждается в витаминах? (Всегда, особенно весной и зимой.)

Молоко и молочные продукты

Примерные вопросы

•        Какие молочные продукты вы знаете? (Молоко, кефир, сыр, творог и др.)

•        У коровы молоко коровье. А у козы? (Козье.)

•        Назовите блюда из творога. (Творожники, вареники.)

•        Что можно приготовить с помощью молока? (Каши, блины, молочные супы и др.)

•        Что вы знаете о молоке? (Богато витаминами, белком, кальцием, укрепляет здоровье.)

•        Какими витаминами богато молоко? (A, B, C, E.)

•        Назовите кисломолочные продукты. (Кефир, творог, ряженка и др.)

•        Откуда берётся молоко? (Его дают коровы, козы.)

Отгадайте загадку.

Вкусное, белое, парное иль холодное

Всех оно делает сильными, здоровыми. (Молоко.)

Посуда

Примерные вопросы

•        Тарелка, чашка, ложка, кастрюля. Назовите одним словом. (Посуда.)

•        Из чего едят суп? (Из тарелок.)

•        Какие столовые приборы опасны? (Ножи, вилки.)

•        В чём варят еду? (в кастрюле.)

•        Как называется посуда, из которой пьют чай? (Чашки, бокалы, стаканы.)

•        Как называется столовый прибор, которым разливают суп? (Половник.)

•        Чем пользуются после еды? (Салфеткой.)

•        В чём готовят жаренные блюда? (В сковороде, жаровне, казане.)

Закончите поговорку: «Когда я ем, я… глух и нем».

Домашние животные

Примерные вопросы

•        Где живут домашние животные? (Рядом с человеком.)

•        Назовите домашних животных. (Коза, корова и др.)

•        Любимое блюдо лошадей. (Овёс.)

•        Корова, кролик, лошадь, коза, лиса. Кто здесь лишний? (Лиса.)

•        Какую пользу приносят корова, коза, овца? (Дают молоко, шерсть.)

•        Как «разговаривают» домашние животные? (Подают голос – коровы мычат и др.)

•        Назовите детёнышей домашних животных. (Телята, ягнята и др.)

•        У каких домашних животных есть копыта? (У коз, коров, лошадей, овец.)

•        Кто из домашних животных не умеет плавать? (Кошка, кролик.)

Отгадайте загадку.

Стоит копна посреди двора.

Спереди вилы, сзади метла. (Корова.)

Дикие животные

Примерные вопросы

•        Чем питаются белые медведи? (Рыбой.)

•        Кого называют самым быстрым зверем? (Гепарда.)

•        Кто из животных слепой? (Крот.)

•        Чем похожи слон и морж? (Имеют бивни.)

•        Как называются животные, выкармливающие детёнышей молоком? (Млекопитающие.)

•        Где живут животные редких видов? (В заповеднике, в природе.)

•        Назовите самое высокое животное. (Жираф.)

•        Если бурый медведь зимой не спит, как его называют? (Шатун.)

•        Кого называют царём зверей? (Льва.)

Птицы

Примерные вопросы

•        Какая птица плохая мама? (Кукушка.)

•        Что находится внутри птичьих костей? (Воздух.)

•        Назовите самую маленькую птичку. (Колибри.)

•        Назовите самую большую птицу. (Страус.)

•        Какие птицы выводят птенцов зимой? (Клесты.)

•        Назовите самую зоркую птицу. (Ястреб.)

•        Как называют птиц, которые улетают на юг? (Перелётные.)

Насекомые

Примерные вопросы

•        Сколько ног у насекомых? (Шесть.)

•        Как общаются муравьи? (Усиками.)

•        Кто пробует еду ногами? (Бабочка.)

•        Где находятся уши у кузнечика? (На ногах.)

•        Чем полезны пчёлы? (Делают мёд.)

•        Чем питается стрекоза? (Мухами, комарами.)

•        Кто плетёт паутину? (Паук.)

•        Каких насекомых вы знаете? (Муха. Пчела, кузнечик и др.)

•        Назовите оружие шмеля, пчелы, осы. (Жало.)

•        Как называются домашние муравьи? (Фараоновы или мелкие рыжие муравьи.)

Профессии

Примерные вопросы

•        Где работает учитель? (В школе.)

•        Кто это делает: подстригает волосы, делает причёски, моет, сушит волосы? (Парикмахер.)

•        Кто фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает? (Продавец.)

•        Что делает дворник? (Убирает двор.)

•        Исправьте ошибку: учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради. (Учитель проверяет тетради, а парикмахер подстригает.)

•        Для человека какой профессии нужны весы, прилавок, товар, кассовый аппарат? (Для продавца.)

•        Для человека какой профессии нужны стиральная машина, мыло, утюг? (Для прачки.)

•        Что нужно водителю? (Автомобиль, права на вождения автомобиля.)

Продолжите предложение: «Воспитатель утром с детьми… беседует, делает зарядку, проводит занятия».

Транспорт

Примерные вопросы

•        Перечислите виды транспорта. (Наземный, подземный, воздушный, водный, подводный.)

•        Перечислите виды наземного транспорта. (Железнодорожный, грузовой и т.д.)

•        Какой воздушный транспорт вы знаете? (Ракеты, самолёты и т.д.)

•        Водный транспорт. Что в него входит? (Корабли, лодки, теплоходы и т.д.)

•        Какие машины могут ездить на красный цвет? («Скорая помощь», пожарная, полицейская.)

•        Кто такие пешеходы? (Люди, идущие по улицам.)

•        Кто такие пассажиры? (Люди, которые едут в транспорте.)

•        Что такое «зебра»? (Пешеходный переход.)

•        Где должен идти пешеход? (По тротуару.)

•        На какой свет едут машины? (На зелёный.)

Символика государства

Примерные вопросы

•        Как называется наша планета? (Земля.)

•        Что расположено на Земле? (Реки, леса, поля, моря, океаны и т.д.)

•        В каком государстве мы живём? (В России.)

•        Назовите столицу нашей Родины. (Москва.)

•        Назовите город, в котором вы живёте. (Томск.)

•        Что представляет собой российский флаг? (Белая, синяя, красная полосы; белая обозначает благородство, долг; синяя – веру, целеустремлённость; красная – мужество, силу.)

•        Перечислите символику нашего государства. (Герб, флаг, гимн.)

•        Кто президент России? (В.В. Путин.)

•        Назовите свой полный домашний адрес.

**Игра «Подбери правильно»**

Задачи: обучать составлять изображение по образцу, развивать внимание, память, мелкую моторику.

Оборудование: пазлы с изображением мест нашего города, природы  
Ход игры: дети составляют из пазлов (частей) достопримечательности и памятные места города, картинки природы,  рассказывают о них.

**Игра «Не ошибись»**

**«Животные нашего края».** **«Растения нашего края».**

Цель:Закрепление знаний детей о животных и растениях нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование:схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с уловными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

* Как называется животное;
* Где обитает;
* Чем питается;
* Какие звуки издает;
* Как выглядит;
* Как называются детеныши животного.

**Игра  «Чудо – дерево»**

Цель:  Закрепить знания о временах года. Развивать связную речь. Совершенствовать счет, ориентировку в пространстве (вверху, внизу, справа, слева)

Развивать у детей творчество, воображение, эстетический вкус, желание придумывать небольшие рассказы о природе.

Оборудование:  Данная играсделана из ковролина на твердой основе. Детали данной игры съёмные, легко переносятся с места на место.

Ход игры: Дети с интересом придумывают сюжеты. У детей появляется желание фантазировать. Эта игра коллективная. Она рассчитана для детей от трёх до семи лет. Для каждого возраста ставится своя задача. Для работы с дидактической игрой изготавливаются картинки-пособия из плотного картона, вырезаются изображения овощей, фруктов, растений, птиц, виды транспорта, снежинки, одежда, посуда и др. Для прочности каждая картинка ламинируется.

В соответствии со временем года «Чудо-дерево» может быть летним, осенним, зимним и весенним. (Зеленого цвета – весна, лето, жёлтого – осень, белого – зима).

Такое дерево является наглядной иллюстрацией сезонных изменений «дерево времен года». Можно обсудить, почему «Чудо-дерево» было все в снегу, а сейчас набухли почки. Почему осенью листочки желтые? и т. д.

В эту дидактическую игру можно включить, практически все темы, которые осваиваются детьми дошкольного возраста. Это дает большой простор для развития всего комплекса понятий, составляющих речь.

**Игра «Откуда хлеб пришёл»**

Цель: Познакомить детей с процессом выращивания хлеба.

Задачи: Дать представление о том, как хлеб пришел к нам на стол;

Расширить знания у детей о  содержание труда людей, на их слаженность и взаимопомощь в работе.

Воспитывать у детей бережное отношение и уважение к хлебу и людям, вырастившим его.

Оборудование: карточки с последовательностью  сельскохозяйственных  работ по выращиванию хлеба

Ход игры:

Отгадайте загадку

Отгадать легко и быстро:  
Мягкий, пышный и душистый,  
Он и черный, он и белый,  
А бывает подгорелый.  (Хлеб)

Две команды детей раскладывают последовательность  сельскохозяйственных  работ по выращиванию хлеба.

1 команда  - в настоящее время;

2 команда  - в старину.

Каждая команда, установив последовательность, представляет  свою цепочку другой команде,  называя при этом  виды сельскохозяйственной техники.

Взрослый  перед началом игры может задать вопросы:

-Ребята, скажите,  пожалуйста, какие работы выполняют на полях  хлеборобы, чтобы вырастить хороший урожай зерна? (Пашут, боронуют, сеют, удобряют, жнут).   
- Какие машины помогают хлеборобам?  (Трактора, комбайны, грузовые машины).  
В завершении игры  обязательно должен прозвучать вопрос: Как нужно относиться к хлебу?

**Игра «Булочная»**

Цель: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных (бывают разные продуктовые магазины: «Овощи — фрукты», «Булочная», «Молоко»; учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям делать несложные покупки.

Игровые правила. Соотносить предметы, изображенные на маленьких картинках, с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по типу «Лото». Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

Игровые действия. Искать, находить картинки, закрывать ими клеточки. Соревнование.

Ход игры. В начале игры воспитатель проводит с детьми беседу о том, знают ли они, где их мамы покупают продукты, какие они знают магазины, как называются магазины, которые находятся близко от их дома, помогают ли они своим родителям в покупке хлеба, молока и других продуктов. После беседы воспитатель показывает большие карты, на которых нарисованы разные магазины. Дети по витринам магазинов узнают, что в них продается (некоторые дети умеют читать слова хлеб, молоко). — А сейчас, дети, поиграем. Я вам раздам маленькие карточки, и вы потом должны сказать,. где, в каком магазине можно купить, принесете карточку и положите на большую карту, в тот магазин, где это можно купить.

**Игра «Собери (испеки) булочку»**

«Как получается мука»

Цель: дать представление о процессе изготовления муки из зерен пшеницы и ржи (злаковые культуры выращивают в летнее время; когда колосья созреют, их убирают комбайном; зерна отделяют, очищают, мелют — получается мука: белая из пшеницы — для булок, темная из ржи — для черного хлеба).

Развитие мелкой моторики.

Ход игры: В игровой ситуации участвует Колобок, который хорошо знает, откуда в амбарах появляется мука. Он приносит картины, на которых изображены сцены уборки урожая.

    Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.

**Игра «Автосервис, что лишнее»**

 Цель:  Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.

Материал: предметы или картинки с предметами автосервиса и другие.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть карточку с изображенными на ней предметами и сказать, что на ней изображено. Например: Дрель. Она нужна в автосервисе.    Мяч – лишний, это игрушка. Он не нужен в автосервисе. Картинки с необходимыми предметами:

**Игра «Так или не так»**

Цели:  развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции. развивать познавательную активность детей, экологическое мышление и культуру,

развивать любознательность, творческие способности, закрепить знания об окружающей среде,

сформировать ценностное отношение к природе,

воспитать желание охранять природу и помогать ей,

систематизировать и углубить знания учащихся по темам “Растения” и “Животные”

Оборудование: наборы карточек с заданиями, подбор загадок, жетоны-фишки  в виде различных рыбок, зверей, цветов.

Ход игры: Нам предстоит выяснить, насколько хорошо вы знаете растительный и животный мир нашего города  и Округа. В игре победит та команда, участники которой действительно хорошо знают природу, умеют правильно вести себя, готовы ее оберегать

     Правила игры: Дети делятся на две команды.

Команды выполняют задания конкурсов, получают определенное количество фишек за правильные ответы. Команда, победившая в очередном конкурсе, получает право выбора следующего конкурса. Побеждает команда, выигравшая большее количество конкурсов.

Конкурс: «Погода»

Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Воспитатель: Снег зимой  бывает.          Ребёнок отвечает: Так бывает!                        Мороз летом  бывает.                              Ребёнок: Не так!

Иней летом не бывает.         Так!

Капель летом не бывает.       Так!

Другие вопросы ставятся аналогично.

Конкурс “Растения»

1. Брусника имеет багряный цвет, за что и получило свое название.      Так! (брусника, на старославянском языке слово "брусн" означало багряный цвет);

2. Голубику называют "северным виноградом"      Так!

3. Морошка – это такое маленькое насекомое.       Не так!

4. Черника получила  своё название по цвету своих плодов.     Так!

5. Одуванчик сначала белый, потом – жёлтый.         Не так!

6. Это растение называют жгучим, ранней весной оно спасало крестьян от голода.                                                    Так!

7. Клюкву называют лежебокой, царицей болот.        Так!

8. Из крапивы варят суп.          Так!

9. У  ёлки мягкие иголки, которые оно осенью сбрасывает.      Не так!

Конкурс «Животные»

Вспомните, как «разговаривают» следующие птицы и звери:

- голубь воркует?   - Так!

- утка чирикает?     - Не так!

- воробей  крякает?    - Не так!

- лиса  лает?   - Так!

- медведь  ревет?  - Так!

**5   Игры экологической направленности:**

**Игра «Невидимые нити в лесу»**

Цель: учить детей связывать между собой все объекты живой и неживой природы.

Оборудование: предметные картинки с живой и неживой природой.

Ход игры:

Невидимые нити связывают между собой все объекты живой (например животные, растения, грибы, бактерии, микроорганизмы ) и неживой (например вода, солнце, луна, камни, воздух) природы.

Примеры невидимых нитей разбирают, что бы понять взаимосвязь объектов в природе. Например, какую пользу приносят растения животным или солнце растениям, для чего нужны все объекты, какую пользу или вред они приносят друг другу.

Пример невидимых нитей: растения-животные.

Взаимосвязь: растения для животных пища, укрытие, а животные разносят семена растений, уничтожают вредителей.

В осеннем лесу есть такой пример невидимых нитей взаимодействия живой и неживой природы: солнце ниже, значит короче день и прохладнее - животных и насекомых становится меньше так как становится меньше корма, некоторые животные заготавливают корм на зиму, другие впадают в спячку.

**Игра «Цепочка питания»**

Цель игры: Познакомить детей с пищевой цепочкой в мире растений и животных. Рассказать детям кто кем питается. Учить строить пищевые цепочки, начиная с растений, которым жизнь даёт солнце, воздух и вода. Продолжать пищевой ряд насекомыми, пресмыкающимися, мелкими животными, переходя к более крупным млекопитающим.

Правила игры: Перед детьми раскладывается солнышко, как первое звено в цепочке питания. Предлагается детям собрать на лучик (цветной шнурок) цепочку из картинок, изображающих объекты живой природы, в той последовательности, в которой отражено кто, кем питается.

Оборудование: Распечатать из интернета или нарисовать картинки животных, насекомых, птиц, растений из которых дети будут выстраивать цепочки. Картинки лучше наклеить на картон, предварительно подогнав их к одному размеру. Чтобы карточки лучше сохранились, можно их заламинировать, или обклеить плёнкой или скотчем. Дыроколом сделать два отверстия для шнуровки. Вот все элементы готовы.

Ход игры:  В старшем возрасте дети уже многое знают о природных явлениях, о мире растений, о жизни животных, птиц, насекомых; о их образе жизни, повадках, особенностях питания. На основе этих знаний дети смогут выстраивать простые цепочки. Самые простые - это пищевые цепочки. Кто кем или чем питается? Сначала необходимо пополнить копилку знаний через чтение научной, художественной литературы, книг детской энциклопедии; через экскурсии в природу, через наблюдения, просмотры видеофильмов, сказок, мультфильмов. Затем потренировать детей в умении строить простейшие цепочки из 3х-4х звеньев на тему: кто кем питается?

     Например: На огороде растёт капуста, морковка. Заяц питается этими овощами. Кто питается зайцем? Лисица! Кто может поймать и съесть лисицу? Коршун, ястреб, другая хищная птица. Такие цепочки можно выстраивать с различными природными объектами.

     Например: Комар - Лягушка - Цапля - Лиса.

Чтобы научить детей мыслить, можно превратить урок в игру при помощи этой экологической игры.

Сначала необходимо сделать из картона или выпилить из фанеры солнышко, как источник жизни всего сущего на земле. Привязать через дырочки шнурки - лучики. Каждый лучик отдельная экологическая цепочка.

**Игра «Угадай, что спрятано»**

Цель: Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений,  животных, расширять словарный запас.

Оборудование:  Коробка, фигурки животных, картинки с растениями, камушки, ракушки, палочки, коряги (предметы природы).

Ход игры:  Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет какой-то предмет в коробку. Дети открывают глаза.  Воспитатель описывает его и спрашивает: «Кто с нами захотел поиграть  в прятки?»  Дети отгадывают. Тот кто отгадал продолжает игру, прячет и описывает.

**Игра «Укрась сад, лес, луг»**

Цель: Систематизировать знания детей о растительном мире.

Оборудование:  картинки с изображением цветов, деревьев. Изображениями сада, леса, луга.

Ход игры: У воспитателя картинки с изображением цветов, деревьев.

 а у детей - с изображениями сада, леса, луга.  Воспитатель показывает картинку с изображением растения. Ребёнок должен определить, где оно растёт, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.

**Игра «Какая она, природа?»**

Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.

Ход игры: Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.

Например: ГРИБЫ.

Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.

 Осенью – то же самое.

Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.

   Весной  -  см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки).

**2 вариант:**

Цель:  выделить различия в природных и не природных объектах, а так же их связь и взаимодействие, показать детям роль человека в приображении природы.

Оборудование:  Используется набор карточек или открыток с изображением природных объектов, созданных руками человека.

Ход игры: Дети должны выбрать изображения природных объектов из общего числа карточек, после чего воспитатель проводит беседу:

-Чем отличаются объекты природы от всего, что нас окружает?

-Что  использует человек для создания не природных объектов?

-Как вы считаете, можно ли предметы, созданные руками человека, назвать природными?

  По этому же принципу можно сыграть в «живое – неживое», используя набор карточек с изображением живых и неживых  объектов природы и вопросы беседы.

**Игра «Заморочки из бочки»**

Цель: закрепить экологические знания детей.

Оборудование: Мешок с бочонками с номерами. Задания с вопросами.

Ход игры: Дети  достают из мешочка бочонки с номерами, в соответствии с которыми воспитатель задает вопрос. Вопросы могут быть по разным темам.

Например:

1)  1.В какой сказке С. Я. Маршак заставил цвести подснежники в январе? («Двенадцать месяцев»)

2.Какой цветок носит название дамской обуви? (Венерин башмачок).

3 Любимые цветы гусей (Гусиные лапки)

4.Какой цветок считают последней улыбкой осени? (Астру)

5.Название какого цветка, связано со звоном? (Колокольчик.)

6 Какой цветок является символом самовлюбленности? (Нарцисс)

7.Какой сказочный персонаж родился в цветке? (Дюймовочка)

8.Какой цветок, судя по названию, обладает хорошей памятью? (Незабудка)

2) Закончи пословицу  ( (Примерный перечень пословиц)

-Первый цветок ломает     …..ледок.

-Весна красна цветами, а осень  ……плодами.

-Где цветок, там  …..медок.

-Цветы, что дети, уход  …..любят.

-Аленький цветок бросается в ….. глазок.

-На хороший цветок летит  …..мотылек.

-Пчелы рады цвету, люди -  …..лету.

-На цвет и пчелки  ….летят.

-Кто найдет в цветках лишний лепесток  …..счастью.

-Цветы что дети, уход  ….любят

-У каждого цветка свой  ….запах

Можно провести соревновательного характера, поделив детей на 2-3 команды.

Дается оценка деятельности команд.

**Игра «Что лишнее»**

Цель игры: Развитие мышления и внимания дошкольников.

Развивать умение детей классифицировать предметы по одному признаку.

Оборудование:  набор дидактических карточек Ход игры:

Ход игры: Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4 разных изображения (живые и неживые предметы).

Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

Например, представлена карточка, на которой находятся рисунки утки, гуся, собаки и курицы. Ребенок должен выделить лишнее животное-собаку. Остальных должен классифицировать как домашних птиц.

Кроме использования дидактических карточек «Четвертый лишний» в распечатанном виде, можно создать электронную презентацию.  Эта игра составленная из аналогичных заданий, но её намного удобнее использовать при работе с группой дошкольников при наличии необходимого оборудования (компьютер, интерактивная доска

Также можно использовать словесную игру «Четвёртый лишний»

1. заяц, ёж, лиса, шмель;
2. трясогузка, паук, скворец, сорока;
3. бабочка, стрекоза, енот, пчела;
4. кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
5. пчела, стрекоза, енот, пчела;
6. кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
7. таракан, муха, пчела, майский жук;
8. стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
9. лягушка, комар, жук, бабочка;
10. стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.

**6   Игры – заводилки:**

Познавательное развитие- дело серьезное, а у детей основной вид деятельности - игра. Поэтому в выражении «играть нельзя скучать» дети и взрослые по - разному делают паузу или ставят запятую. В книге , Т.А. Кислинской «Игры- заводилки» , предлагается примеряющая в этом отношении взрослых и детей подборка новых игр, имеющих две цели: обучающую, которую преследует взрослый, и игровую, ради которой действует ребенок. Эти две цели дополняют друг друга и обеспечивают усвоение программного материала.

**Что это за игры?** Содержание книги способствует реализации образовательной области «Познание» и включает два блока: игры, способствующие формированию целостной картины мира, и игры по сенсорному воспитанию и развитию моторики рук. Эти игры авторы назвали игры – заводилки, так как они представляют собой новый подход в преподнесении обучающего и развивающего материала - через стихотворение. Оно легко запоминается ребенком и позволяет ему получить собственный опыт.

**Для кого нужны эти игры?** Игры – заводилки – средство обучения, поэтому они могут быть использованы при усвоении программного материала и проводиться на занятиях, как воспитателем, так и учителем – логопедом, быть элементом музыкальных занятий. А также могут выступать как самостоятельный вид деятельности. Игры легки для проведения в домашних условиях родителями. Дома, в дороге, в поликлинике они займут ребенка и помогут провести свободное время с пользой.

**Методика проведения игр.** Успешному проведению игры способствует доброжелательность взрослого, который положительно настраивает ребенка на сотрудничество. Результативность использования игр повышается, если соблюдать последовательность в подборе игр и следовать принципам доступности. Игры, представленные в разных разделах, следует проводить параллельно. Игры внутри раздела можно проводить как по порядку, так и выборочно, исходя из развития отдельного ребенка. Организуя каждую игру, взрослый сначала проговаривает слова стихотворения и выполняет движения игры одновременно с ребенком. По мере усвоения движений взрослый только задает вопросы или дает игровые задания, а ребенок выполняет движения и проговаривает слова самостоятельно. В играх также предлагаются рекомендации к их проведению, усложнения, варианты, которые помогут поддерживать интерес детей и обеспечат их познавательное развитие

**Игра  «Коза»**

Цель:  продолжать закреплять представления о домашних животных, особенностях их питания»;  развивать тактильно-двигательное восприятие. Ход игры:  И.п: указательный палец и мизинец выпрямлены (рожки козочки), а средний и безымянный прижаты к ладони большим пальцем (голова козы). Перед игроками лежат листы бумаги или газеты. Речь взрослого: «Хоть коза невелика- Велики ее рога»   Речь ребенка:  «Принесем ей сладкой травки-молока возьмем добавки».  Действия: Имитировать козу.  Разорвать газету на много полосок (траву).

Рекомендации к проведению Для освоения детьми умения аккуратно разрывать бумагу на части различного размера и формы необходимо усложнять задания постепенно: травка получится, если рвать листы бумаги на много длинных полосок; листочки- оторванные от бумаги небольшие куски.

**Игра «Гуси»**

 Цель: формировать умение выполнять чередование цветов по образцу, ориентироваться на цвет, величину и форму как на значимый знак; -обогащать тактильную чувствительность рук через совершенствование мелкой моторики в действиях с пуговицами или бусинами.

Ход игры:  И.п.: на столе перед каждым ребенком лежат проволока и несколько пар пуговиц (бусин). Пуговицы, объединенные в пару, должны быть одинаковыми. Речь взрослого: «Гуси следуют гуськом, друг за другом следком».  Речь ребенка: «Так и осенью летят к южным странам точно в ряд». Действия: Ведущий по одной пуговице из каждой пары и нанизывает в произвольном порядке – получается вереница гусей. Оставшиеся пуговицы

нанизывает на свою проволоку игрок точно в таком же порядке.

Эти игры можгно найти в книге Т.А. Кислинской «Игры- заводилки»

Игра «Курочка», Игра «Утка», Игра «Волк», Игра «Олень», Игра «Мышка»,

Игра «Северный олень», Игра «Белая куропатка», Игра «Жираф», Игра «Зебра», Игра «Грач», Игра «Добрый дятел»

**Игра «Волшебный поясок»**

Цель: Игра учит точно задавать вопросы и попутно развивает другие интеллектуальные умения: видеть проблему, выдвигать гипотезу, давать определения, делать выводы, доказывать и защищать идеи.

\* Версия известной во всем мире игры «ДА-НЕТКА» для детей

\* Возраст игроков: 4-8 лет.

\* Состав игры:

1. Игровое поле – пояс с десятью кармашками.

2. Пять комплектов тематических картинок (“Геометрические фигуры”, “Часы”, “Грибы”, “Животные”, “Транспорт”).

3. Две прищепки, выполняющие функции меток (для сужения поля поиска).

4. Фишки.

\* Производитель: Компания “Корвет” Триз игра “Волшебный поясок”

Правила игры:

Карточки из одного комплекта, например “Домашние животные” раскладываются по кармашкам в пояске. Один из игроков назначается ведущим.

Ведущий задумывает одно из животных, изображенное на карточке. Другие игроки должны отгадать задуманный предмет, задавая наводящие вопросы, на которые ведущий может отвечать только “Да” или “Нет”.

 В кармашки можно выкладывать картинки не только из одного тематического набора, можно составлять свои комплекты с картами разных тем.

Прищепки используются для сужения поиска картинки. Например игрок может спросить: карта находится справа или слева от прищепки, тем самым облегчая себе поиск.

Производители рекомендуют помечать картинки, выбранные ведущим, дабы исключить споров, какая же картинка первоначально была задумана.

      Примерный ход игры:

На столе раскладываются картинки из разных тематик: животные домашние, дикие, мебель…

Игрок: Это животное с фермы?

Ведущий: да

Игрок: Это птица?

Ведущий: Нет

Игрок: У животного есть мех?

Ведущий: Нет

Игрок: у животного есть рога?

Ведущий: Да

Игрок:Это корова!

**Игра «Перевёртыши»**

Цель:  учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Ход игры: Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку  можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами  все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну  карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

Вариант: Игра «слова-перевертыши»

Цель: учить детей переставлять буквы и составлять слова.

Ход игры: На листе бумаги написаны перевертыши. Дети должны переставить буквы и слоги так, чтобы получились слова.

БАСОКА — собака

КОМОЛО — молоко

ШИМАНА — машина

ЛАКУК — кукла

ГАКНИ — книга

КАРУ — рука

HOOK — окно

ЛЕТЕФОН — телефон

ШКАЧА — чашка

ШКАКО — кошка

СЫЧА — часы

ЦАЯЗ — заяц

ЛЕКАБ — белка

КИОЧ — очки

ВЕЙМУРАНИК— муравейник

НИКЧАЙ — чайник

КАСУМ — сумка

КИБРЮ — брюки

ХАПАЧЕРЕ — черепаха

ВИЛЕТЕЗОР — телевизор

САЛИ — лиса

КЛОВ — волк

ЧИКМЯ — мячик

БИКУКИ — кубики

КАРОМАШ — ромашка

РЕДЕВО — дерево

ЛИМАНА — малина

КАРЕ — река

НЦЕСОЛ — солнце

КАВИЛ — вилка

КАЛОЖ — ложка

ПОСАГИ — сапоги

МИЛОН — лимон

ШАГРУ — груша

**Игра «Сложи узор»**

Цель: Познание окружающего мира и развитие пространственного воображения,  сообразительности и логического мышления, навыков счета и графические способности, цветоощущение, умения анализировать, синтезировать и комбинировать, обучение детей навыкам классификации, варьировать цвет и форму, создавать новые образы; воспитание аккуратности, внимания, точности, усидчивости и целеустремленности.

Описание:Кубики Никитина. Сложи узор предназначены для детей от 2 до 8 лет. Игра состоит из 16 кубиков, грани которых окрашены в четыре цвета (красный, желтый, синий, белый) определенным образом.  Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют 3 вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье – придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне.

В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию, необходимая для конструкторской работы.

Как изготовить игру? Для игры нужно 16 деревянных кубиков размером 30x30x30 мм (можно 35 и 40). Если они оклеены бумагой, то уложите их в тазик и облейте кипятком. Через 30-40 секунд клей намокнет, и бумага будет легко отделяться. Чистые кубики разложите неплотно в один слой и поставьте в шкаф или на батарею отопления, чтобы они хорошо просохли. На следующий день их можно будет зачистить мелкой шкуркой (наждачная бумага) от остатков клея и бумаги и особенно старательно шероховатые торцовые грани. В наборах “Кубики-самоделки” они не оклеены бумагой, но зачистить их все равно надо, двигая кубик по листу бумаги на столе.

Чистые кубики разметьте остро отточенным карандашом, проведя диагонали как можно точнее. Диагонали лежат на противоположных гранях, они параллельны, и их не следует помещать на торцах.

Порядок окраски показан на рисунке 1:

передняя грань – белая

задняя грань – желтая,

правая грань – синяя,

левая грань – красная,

верхняя грань – желто-синяя,

нижняя грань – красно-белая.

Кубики лучше всего окрашивать нитрокрасками, они быстро сохнут (1–2 часа) и очень прочны. Только тона красок нужно выбирать чистые и такие, чтобы совпадали по оттенку с цветом узоров-заданий.

Технические масляные краски сохнут дольше (до 1–2 суток), а масляные художественные надо обязательно разжижать бесцветным масляным лаком (техническим), иначе высыхание их будет длиться месяцами.

Если кубики не удается окрасить, можно оклеить их цветной бумагой, но тогда качество и прочность будут несравненно ниже. Для кубиков нужна картонная коробка размером 125x125x30 мм с крышкой. Проследите, чтобы кубики входили в нее свободно, а крышка надевалась с небольшим трением. В такой коробке не только удобно держать и хранить кубики, но и складывать узоры серии В (из 16 кубиков).

Узор-задание.  Делать их удобно на чертежной бумаге, на отдельных листах 100 х 100 мм или 100 х 150 мм (для длинных узоров). Сами узоры-задания можно нарисовать красками, но лучше наклеивать узор, вырезанный из цветной бумаги (метод аппликаций).

Отдельные серии заданий можно разложить по пакетам из плотной бумаги с наклеенными или нарисованными большими буквами А, Б, В, Г, Д, обозначающими серию.

Если вы хотите, чтобы порядок заданий не нарушался, то из каждой серии или из ее частей можно сделать книжку-гармошку. Самые простые узоры-задания серии А складываются из 4 кубиков, их можно давать малышам, начиная с 1–2 лет. Усложнение узоров идет постепенно, но эта постепенность, конечно, относительна, и переход от одноцветных граней к двухцветным (вы увидите это, играя с малышом) – резкий скачок в уровне сложности. Его можно сглаживать, включая задания других серий, но с одноцветными гранями, узоры из которых складывать проще.

На рисунках 3-9 вы можете сами выбирать эту последовательность, зная возможности своего ребенка по предыдущим играм (Приложение). По этим рисункам можно установить, какой из узоров потерян, и приготовить новый. На них можно отмечать те задания, с которыми малыш уже справляется, и видеть те, что еще “не покорились” ему. На этих же рисунках даны некоторые названия узоров: “цветок”, “пила”, “лодка”, но не обязательно сразу сообщать их ребенку. Для развития воображения ребенку можно показать узор-задание, сложить узор из кубиков и предложить малышу подумать, на что похож этот узор. Малыши предпочитают свои “имена” и, чтобы не забывать, их можно вписывать в книгу рядом с напечатанными. Узоры-задания СУ представлены в Приложении.

**Игра «Хорошо – плохо»**

Цель  – знакомство детей возраста с общепринятыми нормами поведения, правилами безопасности и личной гигиены.

Ход игры: Важнейшим фактором развития эмоционально-чувственной сферы ребенка является сама жизнь, взаимоотношения с окружающим миром. Именно поэтому в данной игре предлагаются 18 ситуаций из жизни, которые знакомы детям и доступны для их понимания. Подбор этих ситуаций продиктован еще и тем, что ребенку будет легко давать положительную или отрицательную оценку ситуаций. Оценивая поведение изображенных в игре детей, несомненно, малыши усваивают нормы поведения.

Кроме того, игра тренирует внимание, мышление, поскольку ребенку нужно наблюдать и анализировать поведение человека по мимике и пантомимике, развивает речь.

В игре принимают участие от 1 до 6 человек и ведущий.

   2 вариант**:**Игра  «Это и хорошо, и плохо»

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажения смысла.

Материал:  двухцветный карандаш.

Ход игры: Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет обозначать «хорошо», а другой - «плохо». Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают по цепочке карандаш, поворачивая его, то одной то другой стороной вверх, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес», карандаш повернут в верх, стороной обозначающей «хорошо». Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его другой стороной, обозначающей «плохо». Теперь участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться». И т.д.

**Игра «Польза – вред»**

Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных  ни вредных, одни только необходимые.

Ход игры: Темы могут быть различные

1 этап

Первый вариант:  «Польза –вред».

(тема: живая природа) .

Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »

Второй вариант: «Нравится – не нравится».

(тема: не живая природа) .

 Принцип организации см. вариант 1.

Третий вариант: «Хорошо – плохо».

 (тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.

2 этап

Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал хорошим  - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим  птицам негде было бы жить) .

Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.

В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет  вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.

2 вариант Тема: «Полезное– неполезное»

Цель: Закрепить понятия полезные и вредные продукты.

Дидактический материал: Карточки с изображением продуктов.

Методика проведения: На один стол разложить то, что полезно, на другой – что неполезно.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.

**Игра «Да – нет»**

Цель:  уточнить текущие знания о предметах: какие относятся к живой природе (дышат, двигаются, питаются, размножаются), какие к неживой природе(часть природы, но не обладают всеми свойствами живых), какие к рукотворному миру (изобретенные людьми).

Описание игры:«Да-Нетка» на классифицирование объекта по признакам.

 В нашем быстром мире ребенку нужно не только запоминать, что, скажем, самолет – это транспорт,  а чайник – посуда, но и самому понимать, как классифицировать предметы, чтобы структурировать окружающую действительность. Традиционная педагогика этому пониманию ни разу не учит. А учит думать, как раз ТРИЗ с помощью «Да-Нетки».

Прежде чем непосредственно задавать вопросы и угадывать какой-либо объект, нужно провести подготовительную работу с ребенком. Начинать подготовку можнос 3,5 лет. Когда информационный фонд накоплен, можно смело приступать к игре.

Основные правила у нее такие же, как и у пространственной разновидности. Найти ответ, сужая поле поиска, задав наименьшее количество вопросов. Задавать вопросы помогают признаки, которыми обладает объект:

цвет,

форма,

размер,

его части и месторасположение,

звук,

запах,

вкус,

температура,

влажность,

материал,

способность двигаться или выполняемое действие,

то, как может изменяться во времени.

Важно в процессе выяснения информации об объекте, помогать ребенку резюмировать то, что он уже узнал. Обдумывая вопрос, дитё двигается по разным уровням абстрактных понятий, учится видеть целое и части. Важно, что ребенок действует не по готовой схеме, а сам конструирует свой алгоритм поиска ответа.

Виды классификационной «Да-Нетки»

Игры «Да-Нет» с набором картинок,

Игры «Да – Нет» с видимыми  для ребенка объектами ближайшего окружения,

Игры «Да – Нет» с объектами, которых нет в ближайшем окружении (но это обязательно должен быть конкретный, а не абстрактный объект).

**Игра «Назови соседей числа»**

Цель: Формировать у детей представление об отношениях чисел в числовом ряду.

 Совершенствовать слуховое восприятие, уметь называть соседей числа.

Упражнять в увеличении и уменьшении числа на 1 и 2.

Ход игры:  Вариантов множество. Можно использовать различные карточки с цифрами, можно по слуху.

  I.Ребенок выбирает карточку с вагончиком, называет цифры, находит пропущенное число на маленькой карточке и закрывает пустое окошко. Использует слова: между, справа, слева, перед, после, за.  
II. Игра в группе от 2 человек. Водящий показывает большую карточку и просит назвать пропущенное число. Например: «Какое число стоит между числами 4 и 6?», или « Какое число будет следующим в ряду 5, 6…?» Игроки выбирают нужную карточку и показывают ее водящему. Задание можно сделать более интересным внеся элемент соревнования. Кто быстрее покажет или назовет недостающее число?

III. Игра с мячом « Назови число на 1(2 )больше (меньше) того, которое назову»

**Игра «Геовизор» игра В.В. Воскобовича**

Цель: Развивает мелкую моторику рук, интеллект, творческие способности и формирует у ребенка математические представления.

Занятия с «Геовизором» Воскобовича дают представления о пространственных отношениях, количественном счете, симметрии, системе координат, делении целого на равные и неравные части. Ребенок развивает умение решать логико-математические задачи, внимание, память, мышление, воображение и творческие способности, мелкую моторику руки.

Описание игры:  Ваш ребенок начинает обучение в школе Волшебства! Вместе с Околесиком и его друзьями-гномами он играет игру Геовизор Воскобовича,

Гному по прозвищу Разделяй-Объединяй нравятся волшебные забавы в которых надо что-нибудь объединять или делить на части. Гном по имени Увеличь-Уменьши любит увеличивать и уменьшать размер предметов. Гном Крути-Верти заставляет все вращаться в разные стороны. А самый умный гном Появись-Исчезни может сделать из ничего что угодно и наоборот – спрятать то, что всем видно.

                                        Как устроен Геовизор Воскобовича

Игра состоит из экрана с нарисованной на нем координатной сеткой, точки которой – отверстия в экране, и подложки. Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, положенной под экран. Игра знакомит с системой координат. Каждый луч координатной сетки обозначен буквой: «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждая точка-отверстие в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждой точке можно дать имя. Например «О1» или «З4». Можно рисовать фигурки по образцу, приведенному в альбомчике или созданному на «Геоконте». Или взрослый называет координаты точек, а дети отмечают маркером эти точки и строят по ним фигуры. Освоив игру, ребенок сможет создать свои узоры или, создавая узоры на «Геоконте», сможет зарисовывать и сохранять их с помощью «Геовизора».

               К игре прилагается 10 заданий для учеников школы Волшебников и их друзей гномов, а также альбом фигурок.

                    «Геовизор» предлагается как самостоятельная игра или как дополнение к игре «Геоконт».

     В набор входят: Геовизор Воскобовича, альбом с заданиями и маркер.

**Игра «Целое – часть»**

Цель: Формировать целостное восприятие предмета; развивать мелкую моторику; активизировать словарь

Материал: части (детали) предметов.

Дом – фундамент, стена, окно, крыша, двери, крыльцо

Машина – кабина, колёса, дверка, кузов, фары

Цветок – стебель, корень, листья, серединка, лепестки

Чайник – стенки, крышка, носик, ручка

Ход игры: Дети получают конверт с частями (деталями предмета) и выкладывают их. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием и правильно назовёт сам предмет и его части.

**Игра «Считай дальше»**

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

**Игра «Что может лес»**

Цель: Углубить знания детей о лесе как природном сообществ. Развивать словарный запас.

Ход игры:

Здравствуй лес, дремучий лес

Полон сказок и чудес, все открой, не утаи

Ты же видишь мы свои.

И так, мы в лесу. Сейчас в лесу тихо – тихо.

Что же нас никто не встречает?

А где же звери которые пригласили нас в гости?

Ой, ребята слышите кто- то плачет!

Много бед таят леса.

Волк, медведь там и лиса!

Что может делать лес: расти, шуметь, пугать, радовать, помогать, кормить, одевать, согревать и т.д.

 Дети  называют слова и объясняют  понятия.

**Игра «Мой, моя, моё»**

Цель: согласование местоимений мой, моя, моё, мои с существительными. Ход игры:

                  1 вариант

Предложить детям  называть слова, которые согласуются с местоимением мой или моя, моё, мои.

                  2 вариант

Материал: предметные картинки, 4 чемодана, 4 корзины (и др.)

На одном чемодане написать слово «МОЯ», на другом – «МОЙ», «МОИ», «МОЁ». В чемодан складывают дети одежду, в корзины – овощи, фрукты, на полки – посуду.

**Игра «Разноцветная игра»**

            1 вариант:         « Найди друзей краски ».

Цель: Обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Материал: карточки с нарисованными силуэтами предметов.

 Ход игры:  на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов « друзей » желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети  находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

       2 вариант «Собери радугу»

Цель:  закрепить знание основных цветов радуги, и учить образовывать радугу последовательными цветами.

Материал: Ленточки цветов Радуги.

 Ход игры:  дети делятся на группы по количеству  цветов радуги. Каждому ребенку цепляется на одежду лента одного из цветов радуги. Воспитатель объясняет, что все они вместе - радуга, а каждый отдельно - капелька воды. Играет резвая музыка дождя - капельки бегают и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полоски радуги собираются вместе, выстраиваясь за цветами в радугу. В игре принимает участие каждая группа детей по очереди.

        3 вариант «Разноцветные предметы»

Цель:  Закрепить знания о цветах и оттенках, развивать зрительную память, произвольное внимание, логическое мышление.

Материал: карточки с предметами, нарисованными одинаковым цветом.

Ход игры: Предложить детям собрать пары предметов, нарисованных одинаковым цветом.

       4 вариант «Разноцветный счёт»

Цель: Упражнять детей в счёте предметов, закрепить знания о цветах и оттенках

Материал: Разноцветный кубик. Карточки с нарисованными разноцветными предметами.

Ход игры:  Играть можно одновременно 2-4 детям. Раздаются по 6 карточек.  Ребёнок берёт кубик и бросает. Какой выпал цвет, ищут  на карточке предметы соответствующего цвета и считает. Кто быстрее сосчитает, получает бонус – очко (фишку). Побеждает тот, у кого больше очков.

5 вариант «Разноцветные узоры»

Цель:  Развивать внимание, цветовосприятие.

Ход игры: Нужно подобрать недостающий элемент в цветок.

**Игра «Дорисуй предмет»**

Цель:  развивать внимание детей,  чувство симметрии; обнаружить уровень знаний в выборе цвета предмета и последующей его  заштриховки.

 Ход игры:

    1 вариант

На листах бумаги  нарисована половина какого-то предмета ( цветок, избушка, елка. ). Нужно дорисовывать вторую часть  рисунка и закрасить его.

     2 вариант   «Поможем художнику

Материал: большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.

 Ход игры: Воспитатель рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с  педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные предложения воплощаются в картине. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок.

 После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.

       3 вариант  «Волшебные картинки».

       Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам.

**Игра «На что похоже?»**

Цель: развития воображения

 Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание:  Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

1 вариант.  В: На что похож абажур?

 Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

 В: На что похожа улыбка?

 Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

2 вариант. Даются карточки со схематическими изображениями. Дети называют, что это может быть.

**Игра «Четвёртый лишний»**

Цель игры:

Развитие мышления и внимания дошкольников.

Развивать умение детей классифицировать предметы по одному признаку

Ход игры:

Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4 разных изображения (живые и неживые предметы).

Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

Например, представлена карточка, на которой находятся рисунки утки, гуся, собаки и курицы. Ребенок должен выделить лишнее животное-собаку. Остальных должен классифицировать как домашних птиц.

Кроме использования дидактических карточек «Четвертый лишний» при работе с группой дошкольников можно использовать презентацию.

**Игра «Кого не стало?»**

Цель: упражнять детей в образовании существительных в Р.п.; развивать внимание, память).

Материал: предметные картинки

Ход игры: закройте картинку животного и просите ребенка назвать животное, которого не стало.

Например: Не стало коровы. Не стало жеребёнка и т. д.

**Игра «Какой, какая, какие?» «Что из чего?»**

Цель:  Развивать воображение, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность, речь.

Воспитывать познавательный интерес к предметам одежды и обуви, бережное и бережное отношение к ним.

Упражнять в словообразовании прилагательных от существительных.

Материал: предметы зимней одежды и обуви или картинки с их изображением, фанты-снежинки.

Ход игры:

1 вариант:  Каждый ребенок получает предметы зимней одежды и обуви. Педагог называет предмет и материал, из которого он изготовлен. Ребенок ищет у себя названный предмет. Кто нашел у себя названный предмет, должен назвать словосочетания прилагательного с существительным, то есть ответить на вопрос «Какой?», «Какая?», «Какое?». За правильный ответ ребенок получает фант. Например: шуба из меха - меховая шуба; курточка на пуху - пуховая курточка; брюки из шерсти - шерстяные брюки, перчатки из шерсти - шерстяные перчатки; сапоги из кожи - кожаные сапоги; шапка из меха - меховая шапка.

    2 вариант: (цель: упражнять детей в подборе признаков к именам существительным).

Содержание: рассмотрите с ребёнком иллюстрации домашних животных,

обсудите их внешние признаки, попросите малыша ответить на вопрос.

Например: Корова (какая?) – большая, пестрая, сытая, добрая, рогатая и т. д.

3 вариант:        Скажи какой.

Называть не только предмет, но и его признаки и действия;

обогащать речь прилагательными и глаголами.

Предлагаем детям ряд заданий

По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки ( Круглое,

сладкое, румяное – что это?).

Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой

предмет по вкусу, цвету: сахар (какой)….сладкий, снег….лимон….

Закончить словесный ряд: снег белый, холодный (еще какой?); морковь

желтая….солнце теплое… и т. Д .

Назвать какие в комнате вещи круглые, большие и т. Д . Детям

предлагают вспомнить и сказать: кто из животных и птиц как

передвигается (ворона летает, щука плавает, кузнечик прыгает, уж

ползает), кто как голос подает (львы рычат, мыши пищат, коровы мычат).

**Игра «Закончи предложение»**

Цель: Практиковать в составлении предложений с заданными словами; Формировать навыки употребления падежных окончаний существительных.

Ход игры:

1 вариант: (в кругу с мячом).

Нужно закончить предложения, используя союз «чтобы»:

Дети сели в лодку, чтобы…

Мама надела нарядное платье, чтобы…

Петя закрыл лицо руками, чтобы…

Вова взял собаку на поводок, чтобы…

Папа купил цветы, чтобы…

Девочка открыла окно, чтобы…

Водитель открыл багажник автомобиля, чтобы…

Дедушка поставил в огороде пугало, чтобы…

2 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки»(дифференциация

окончаний существительных винительного падежа).

Рыбак поймал…(рыбу).

Портниха шьет…(платье).

Повар варит…(суп).

Хозяйка кормит…(гуся).

Мама стирает…(платок).

Собака догоняет…(мальчика).

Бабушка покупает…(хлеб).

3 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки» (дифференциация

окончаний существительных родительного падежа).

Эта собака больше…(кошки).

Кошка сильнее…(мышки).

Брат выше…(сестры).

Я прошел мимо…(магазина).

Я иду вдоль…(реки).

Я дошел до…(моста).

Нужно купить на рынке…(сыра).

Это ветка…(ели).

У дедушки нет…(зонта).

У Кати нет…(собаки).

4 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки» (дифференциация

окончаний имен существительных дательного падежа).

Врач прописал…(дедушке) лекарство.

Налей…(собаке) воды.

Позвони по…(телефону).

Семья приехала к…(морю).

Хозяйка дает морковку…(кролику).

Мама читает сказку…(сыну).

5 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки» (дифференциация

окончаний имен существительных предложного падежа).

Дети едут в…(автобусе).

Корабли стоят в…(порту).

Вещи висят в…(шкафу).

Девочки гуляют в…(парке).

Малыш мечтает о…(собаке).

6 вариант: Интерактивная игра направлена на изменение формы слова в соответствии с предложенной формулировкой предложения. Дети слушают воспитателя, например, Знайка предлагает поиграть( игра со Знайкой).

Я чищу ковёр... .

Я стираю бельё в...

Я слушаю новости по...

Я глажу бельё...

Я смотрю фильм по...

Я ищу новую информацию в...

Я взбиваю сливки с помощью...

Я храню продукты в...

Я шью платье на...

Дети внимательно прослушивают предложение, выбирают ответ ( одну из картинок). Если ответ правильный, то происходит автоматический переход на следующий слайд, при неправильном ответе ребенок нажимает стрелочку назад и возвращается к заданию, выполнение которого требует правильного ответа.

**Игра «Огородная – хороводная»**

Цель: Развивают чувство ритма и музыкального слуха, способствуют совершенствованию двигательных навыков, облегчают процесс адаптации: располагают детей друг к другу, раскрепощают их.

Ход игры: Дети стоят в кругу, предварительно выбираются «морковь», «лук», «капуста», «шофер».  Они тоже стоят в кругу.

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород. Там своя морковь растет

Вот такой ширины, вот такой вышины! (2 раза)

Дети останавливаются и раскрывают руки в ширину, а затем поднимают их вверх.

Выходит «морковь», пляшет и по окончанию куплета возвращается в круг; дети, стоя на месте, поют:

Ты, морковь, сюда спеши. Ты немного попляши

А потом не зевай и в корзинку полезай (2 раза)

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород, там зеленый лук растет

Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

В кругу танцует «лук», по окончанию куплета возвращается в круг, дети, стоя на месте, поют:

Ты лучок сюда спеши, ты немного попляши,

А потом не зевай и в корзинку полезай (2 раза)

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород и капуста там растет

Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

Выходит «капуста» и пляшет в кругу, по окончанию куплета возвращается в круг, дети поют:

Ты капуста, к нам спеши, та немного попляши,

А потом не зевай и в корзинку полезай (2 раза)

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас грузовик, он не мал и не велик.

Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

Выходит «шофер» и пляшет в кругу, по окончанию куплета возвращается в круг, дети поют:

Ты, шофер, сюда спеши, ты немного попляши

А потом не зевай, увози наш урожай!

2 вариант: «Овощи»

Дети идут по кругу взявшись за руки.

В центре круга водящий с завязанными глазами.

Все поют:

Как то вечерком на грядке

Репа свекла, редька, лук

Поиграть решили в прятки

Но сначала встали в круг

Останавливаются, считают загибая пальцы

Водящий кружится.

Рассчитались четко тут же

Раз, два, три, четыре, пять,

Прячься лучше,

Прячься глубже.

Ну а ты иди искать.

Дети приседают, водящий идет искать.

Стараясь найти и на ощупь отгадать, кого поймал.

**Игра «Игра в слова»**

Цепочка слов

Цель: развитие фонематического слуха у детей; закрепление умения делить слова на слоги, выделять части слова, определять, из скольких частей состоит слово.  Формирование навыка звукового анализа слов.

      Ход игры:

      1 вариант:  Цепочка слов

Предложите ребенку разложить предметные карточки-картинки по очереди так, чтобы название каждого нового предмета начиналось на последний слог предыдущего: лыжи – жирафа – фара – рама – машина.

     Называйте поочередно слова, выбирая каждое последующее так, чтобы оно начиналось на последний звук предшествующего слова.

     2 вариант: Подбери слова

Цель: научить детей подбирать синонимы, обогащение словарного запаса.

Предложите ребенку подобрать слова по теме. Заранее договоритесь с ним, на какую тему будете подбирать слова. Пусть, например, тема будет «домашнее животное – котенок». Сначала подберите слова о том, какой котенок. Возьмите в руки мяч и перебрасывайте его друг другу, называя слово. Итак, какой котенок? Начните первым: пушистый – озорной – усатый – полосатый – шаловливый – быстрый. Дайте сигнал «стоп!» Теперь подберите слова о том, что он делает: бегает – прыгает – мяукает – играет – мурлычет и т. п. Можно подобрать кличку придуманному котенку.

Тема может быть любой: описание предмета, растения и т. п.

      3 вариант: Слово можно прошагать

Цель: закрепление умения делить слово на слоги.

Скажите ребенку, что слово можно измерить шагами. Произнося слово жук, одновременно сделайте один шаг. При слове шар пусть ребенок сделает один шаг. Прокомментируйте ситуацию: «Это коротенькие слова, на один шаг. Попробуем другие!» и начните шагать, одновременно придумывая новые слова. На каждый слог – по шагу. Пусть ребенок поможет вам, придумает новые слова на два, три, четыре шага-слога.

      4 вариант: Части слова

Цель: закрепление умения делить слово на слоги, формирование навыка графического обозначения слога.

Пофантазируйте вместе с ребенком, как вы будете в лесу звать потерявшуюся подружку, приложите руки к губам рупором и нараспев произнесите: «Ма-ша! И-ра! Ма-ри-на!» Обратите внимание на то, что слова «распадаются» на части.

Произнесите слово лу-на. Повторите его нараспев вместе с ребенком. Пусть он определит, сколько частей в этом слове. Пусть назовет первую и последнюю части.

Познакомьте его таким же образом с односложными и трехсложными словами: «мак, сок, кот, дед», «ма-ши-на, со-ро-ка, ба-боч-ка».

Покажите, как обозначить слова графически.

Дом    До-мик    До-миш-ко

          5 вариант: Вкусные слова

Цель: закреплять умение ребенка делить слова на слоги, выделять части слова, определять, из скольких частей состоит слово.

Начиная игру, скажите, что сегодня вы будете отмечать день рождения любимой куклы (любой другой игрушки), и предложите выбрать угощение к чаю. Но, выбирая угощения, нужно отобрать только те, названия которых состоят из двух или трех частей. Предложите ребенку перечислить такие сладости. Двухсложные слова: тортик, вафли, халва, пирог, лимон, сахар. Трехсложные: конфеты, варенье, печенье, шоколад.

Пусть малыш объяснит, почему не выбрал слово пирожное или мороженое.

**Игра «Что изменилось?»**

Цель игры: развивать произвольное внимание и кратковременную память; воспитывать честность.

Материал: несколько небольших игрушек или других предметов, знакомых детям.

Ход игры: на стол ставится несколько небольших игрушек или других предметов, хорошо знакомых детям. Выбирается ведущий, который предлагает играющим запомнить, что и в каком порядке стоит на столе. Затем ведущий предлагается участникам отвернуться, а сам в это время меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе. За каждый правильный ответ ведущий вручает фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

           Примечание: бывают случаи, когда ребёнок не может справиться с игрой, т.к. ему необходимы средства овладения произвольным вниманием и запоминанием, которых ещё пока нет. В качестве такого средства был введён «указующий жест» пальцем (указывает сам ребёнок) и развёрнутое речевое описание тех объектов и их пространственного расположения, которое требуется запомнить и воспроизвести. Ребёнку предлагается брать каждую игрушку в руки (из тех, которые необходимо запомнить), рассматривать её, ощупывать, описывать внешний вид вслух, затем также вслух объяснять себе, где находится игрушка. «Объяснять себе» — это не случайно: другой человек вряд ли смог бы понять это объяснение, поскольку участники группы часто не владеют понятиями «левый», «правый», «верх», «низ». Вначале вся эта процедура совершается вслух, через некоторое время шёпотом, а потом про себя. Затем достаточно просто пальцем указать на игрушку. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой. Как только ребёнок пытается просто запомнить, опять начинаются ошибки.

     2 вариант: Дидактическая игра «Найди отличия».

Цель: развитие навыков зрительной памяти развитие навыков опосредованного запоминания

Детям показываются два почти одинаковых рисунка и просят найти, чем один рисунок отличается от другого. Затем одна из карточек убирается. Задача ребенка: вспомнить, что было изображено на первой карточке.

**Игра «Кем был, кем стал?»**

Цель: Познакомить детей с характерными этапами развития живых организмов; подвести к выводу, что мы – люди – являемся частью Природы, что для роста и развития живых объектов необходимо одно и то же: вода, свет, воздух, питание, любовь и бережное отношение окружающих.

Материал: карточки с этапами развития живых организмов.

Ход игры: Дети раскладывают карточки по мере роста живого организма.

**Игра «Времена года»**

Цель: Знать времена года и называть их в определенной последовательности;  находить, соответствующие данному времени года картинки;  развивать зрительную память, внимание, речь; любить природу в разное время года.

Материал: картины – пейзаж с временами года.

Ход игры:

      1 вариант: Дети подбирать карточки к  картинкам «Лето», «Осень», «Зима», «Весна».

      2 вариант: Дети называют время года по отрывку стихотворения о временах года.

      3 вариант:  Оборудование: Карточки из цветной бумаги. Эмблемы времен года: снежинки – зима, верба – весна, кленовый лист – осень, лето – клубника.

Для ведущего – шапочка солнышко и блестящая палочка –луч.

Ход игры: дети сидят на стульчиках по кругу. Каждый получает карточку или эмблему. Красное Солнышко указывает лучом на одного из игроков (можно считать считалочку). Названный ребенок выходит в центр круга и рассказывает о том, что он знает о «своем» времени года. Рассказать можно о признаках, о деятельности людей, об играх детей в это время года. Карточки или эмблемы раскладывают на столе. По указанию взрослого Красного Солнышка, ребенок берет карточку и рассказывает о времени года.

**Игра «Какая бывает погода»**

Цель: Активизировать словарный запас, упражнять в подборе прилагательных;

Ход игры:     1 вариант

 Подбор определений к существительному «Зима», «Лето», «Осень», «Зима», «Погода», «Ветер»,

2 вариант.

Цель. Учить детей использовать свои знания о временах года (о сезонных изменениях, признаках времен года) для решения игровой задачи; учить использовать в речи конструкции выражения своего мнения, аргументировать ответы; развивать внимание, мелкую моторику рук.

Ход игры: включает в себя круглое поле, с изображенными на нем временами года (зима, весна, лето, осень) и прищепок с предметными картинками, относящимися к временам года.

         3 вариант

Можно нарисовать карточки, на которых изображено состояние погоды: ветрено, пасмурно, ясно, дождливо и т. д. Дети их прикрепляют к соответствующим картинкам с изображением природы. Лучше использовать картины художников.    Эти карточки разрезать по одной.

**Игра «Что это, если у него есть?...»**

Цель: Развивать мышление. Учить называть предмет по его частям.

Ход игры:

Рукав, пуговицы, воротник.  Что это …. (рубашка)

Нос, ручка     Что это ….. (чайник)

Ножки, спинка, сиденье    Что это …. (стул)

Стрелки, циферблат ….           (Часы)

Ствол, ветки, листья …            (Дерево)

Стены, потолок, пол …            (Дом)

Салон, колёса, руль ….            (Машина)  и т.д.

                  2 вариант Дидактическая игра «Кто это?».

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Ход игры:

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

**Игра «Поезд времени»**

Цель: формировать у детей представление о прошлом, настоящем и будущем.

Ход игры: Воспитатель предлагает послушать коротенькое стихотворение и определить, о чем в нем говорится словами было или будет или есть.

1.А. Фет

Ласточки пропали,

А вчера зарей

Все грачи летали

Да. Как сеть, мелькали

Вон над той горой. (ответ ребенка – было)

2.Уронили мишку на пол, -

Оторвали мишке лапу… (было)

На улице две курицы

С петухом дерутся,

Две маленькие девочки

Смотрят и смеются. (есть)

Воспитатель и дети загадывают друг другу загадки. Отгадчик должен сказать: было это или будет. (Мы ездили на дачу. Собирали грибы. – было. У нас будет елка. – будет.)

Выигравшим оказывается тот, кто правильно отгадал загадку или исправил ошибку.

Игры по экологи в подготовительной гуппе

|  |
| --- |
| **«Что в корзинку мы берем».**  Дидактическая задача: закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.  Научить различать плоды по месту их выращивания.  Сформировать представление о роли людей сохранения природы.  Материалы: Картинки с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.  Ход игры. У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок.  Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.  Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.  **«Природа и человек».**  Дидактическая задача: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.  Материалы: мяч.  Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.  «Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  «Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.  **«Что было бы, если из леса исчезли…».**  Дидактическая задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.  Ход  игры: воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:  - Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?  Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.  **«ФОТОГРАФ»**    Цель: обеспечить ребёнку возможность получения опыта прямого общения с природой.    Первый вариант: «Хорошо ли я фотографирую».     Дети разбиваются парами. Один ребёнок – «фотограф», другой –«фотоаппарат». «Фотограф» наводит  «камеру» на какой-либо объект природы, «фотографирует» (слегка дергает за уши, предварительно задумав, что он хочет «сфотографировать». Воспитатель задаёт детям вопросы:  Что «сфотографировала»  «камера»?  Что хотел  «сфотографировать» «фотограф»?  Природный это объект или нет?  Почему именно это хотел «сфотографировать» «фотограф»7  Чем этот природный объект ему понравился?  Почему «камера» «сфотографировала» этот же объект природы?     Когда дети научаться замечать что-то особенное, неповторимое, очень красивое в природе, тогда «камера» и «фотограф» будут «фотографировать» одно о то же..    Второй вариант: «Мгновенная фотография».  Принцип игры тот же, но «фотограф» наводит «камеру», у которой закрыты глаза, потом «фотографирует» (ребёнок – «камера»   мгновенно открывает и закрывает глаза) .  Этот мгновенный снимок надолго остаётся в памяти ребёнка. Лучше фотографировать что-то особенное в природе: яркую букашку или необычный цветок (много снимков в один день делать не стоит) .  **«СОВЫ И ВОРОНЫ»**  Цель: проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.     Дети должны разделиться на две команды: «Совы» и «Вороны». Те и другие становятся в шеренгу друг напротив друга на расстоянии 3 метра, за их спинами их дома, также на расстоянии 3 метра. Воспитатель дает задание:  «Совы»  любят правду, «Вороны» - ложь, поэтому, если я  говорю правду, «Совы» должны  ловить «Ворон». «Вороны» убегают в свои дома  и наоборот.      Затем  воспитатель произносит фразы природоведческого содержания:   * медведи  любят есть тигров * у березы весной бывают сережки * слоны не умеют плавать * дельфин – это животное, а не рыба      Дети должны осознать правильность или неправильность фразы, основываясь на своих знаниях по этой теме и сами отреагировать своим поведением (убегать или догонять) на эту фразу. Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том, почему они так или иначе поступили, а после 2-3 фраз поменять игроков местами.  **«ПОВТОРИ»**    Цель: развивать наблюдательность и творческие способности детей.     Дети встают в круг. Первый ребенок называет какое-либо животное (птицу, насекомое, в зависимости от темы, предложенной воспитателем) и делает характерный жест этого животного. Следующий ребенок повторяет то, что сказал и сделал первый, называет своё животное, показывает свой жест. Следующий повторяет, что сказали первые два ребёнка, называет своё животное и делает свой жест и т. д.     Основное правило: нельзя повторяться в названиях животных и жестах. Но подсказывать друг другу можно, это даже сближает детей и делает игру интересней.     В игре участвуют 5-8 детей, затем можно увеличить количество игроков  **«НЕ ПРИРОДНАЯ ТРОПА»**  Цель: развивать наблюдательность и умение замечать мельчайшие подробности в природе (проводится в природе) .    Воспитатель намечает «тропу» в природе и на ней развешивает и разбрасывает различные предметы непригодного характера. Дети по этому заданию воспитателя должны пройти по «тропе», посчитать, сколько предметов не природного характера они заметили и сказать эту цифру на ухо воспитателю. В конце игры выбирается самый наблюдательный.    **«ЦЕПОЧКА»**    Цель:  развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.     Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:  -хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;  -хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти  к птицам  близко, т. к. по снегу трудно пробираться;  -хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;  -хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребятишки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребятишки;    делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.  **«МАЛЬЧИК НАОБОРОТ»**    Цель: воспитывать  правильное отношение к природе, расширять понятие детей о правилах поведения в природе.     Суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который всё делает наоборот, если слышит плохие советы.     Воспитатель даёт детям отрицательные и положительные правила поведения в природе, а дети должны сказать, как бы поступил этот мальчик в том или ином случае, и объяснить, почему.  **«РАМОЧКА»**    Цель:  расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.     Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей  (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору, только не надо  срывать. Воспитатель даёт задание:  Составь  портрет  осени и назови его.  Сделай картину сегодняшнего дня  **«ЗВУКИ»**    Цель: учить детей «слышать» природу, (проводится в природе).    Воспитатель даёт задание:     «Когда слышите какой-либо звук – загните палец и т. д. Когда все  пять пальцев  будут загнуты – откройте глаза и помолчите, чтобы другим детям дать возможность «посчитать звуки».    Воспитатель задаёт  детям вопросы типа:  Какой звук больше всего понравился?  Какой звук издала природа, а какой –человек, какой звук был самый громкий (тихий?  Издавал ли ветер какой-либо звук?    В дальнейшем можно «слушать» природу двумя руками (использовать 10 пальцев)  **«ЦЕПОЧКА»**  Цель**:**  развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.  Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:  -хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;  -хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти  к птицам  близко, т. к. по снегу трудно пробираться;  -хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;  -хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребятишки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребятишки;    делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.  **«4  ВРЕМЕНИ ГОДА»**    Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.     Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.     Например: ГРИБЫ.     Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.     Осенью – то же самое.     Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.     Весной  -  см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки) .  **«ОВОЩИ – «ХУДЫШКИ» И ОВОЩИ – «ТОЛСТЯЧКИ»**  Цель: развивать творческие способности детей и умение объяснять и отстоять свою точку зрения.     Воспитатель дает детям задание вспомнить, какие овощи они знают, и разделиться по желанию на овощи – «худышки» и овощи – «толстячки». Затем изобразить эти овощи так, чтобы всем стало понятно, что этот плод тоненький, а  тот – толстенький (можно втянуть или надуть щёки, прижать руки к туловищу или округлить их). Ребенок должен сам выбрать способ изображения. Воспитатель задает детям вопросы типа:  Какой овощ ты изображаешь?  Почему ты выбрал именно этот овощ?  Почему ты считаешь этот овощ «худышкой» («толстячком»?  **«Экологи».**  ЦЕЛЬ: закреплять знания детей о природе. ХОД  ИГРЫ: Воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Остальные дети будут задавать им вопросы: 1.Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем? 2.Для чего природе нужны хищники? 3.Что такое красная книга и для чего она нужна? 4.Для чего люди создают заповедники? 5.Расскажите, как связаны между собой елка, белка, рысь? 6.Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые? и так далее.  **«Если бы ты был бабочкой».**  Воспитатель. ( обращается по очереди к разным детям).Помнишь мы наблюдали за бабочками? Какие они были красивые, разноцветные!  Весна. В корке одного из дерева лежит куколка-личинка бабочки. Пригрело солнышко, из куколки вылезла бабочка, погрела на солнышке свои крылышки, расправила их и полетела в неведомый для нее мир.  А теперь представь, что это бабочка - ты. Каким тебе представляется мир, в который ты попал в первый раз?  Расскажи, каким был твой первый день в солнечную погоду, дождливую? А в ветреный день?  Прекрасный солнечный день. Ты на лугу, где много цветов с таким запахом, что кружится голова, и вкусный нектаром. Вокруг тебя множество насекомых: комаров, пчел, жучков, стрекоз, шмелей и других бабочек. Как ты думаешь, найдешь ли ты на этом лугу себе друзей? С кем бы ты хотел подружиться? Почему? Тебе весело, радостно? От чего? Но вот налетел ветер, началась гроза. Ветер сорвал тебя с цветка и понес вдаль. Такую слабую беспомощную. Что ты чувствуешь в этот момент? Ветер принес тебя в лес. Между ветками большого куста сплел свою паутину паук. Порыв ветра бросил тебя именно на эту паутину. Ты пытаешься вырваться, но еще больше запутываешься в ней. Что ты чувствуешь, когда опасность так близко? Какое счастье, что тебе все-таки удалось вырваться! Ты полетела быстрее прочь от страшного места на полянку. Только с легкостью вздохнула, как увидела детей, которые бегают по полянке с сачками ловят бабочек. Если бы ты умела разговаривать, что бы ты им сказала? Ты такая красивая, изящная, нежная. Так и хочется взять тебя в руки и поближе рассмотреть. А почему тебя нельзя брать в руки? Чего бы ты больше хотела: стать куколкой- личинкой или остаться бабочкой? Почему? Спасибо тебе, бабочка, за беседу. А теперь превращайся в ребенка. Что ты понял, когда был бабочкой?  «**ПЧЕЛА ЗАЩИЩАЕТСЯ ВЫНУЖДЕНО»**  Воспитатель, (обращается к одному ребенку). Мне очень хотел побольше узнать о жизни пчел. Давай поиграем? Ты будешь пчелкой, а я буду брать у тебя интервью, как журналист. Пчелка, когда ты летаешь над цветами, то все время жужжишь. Так ты поешь или разговариваешь с другими? А о чем ты с ними разговариваешь?  Целый день ты трудишься, чтобы набрать побольше нектара. Как ты себя чувствуешь вечером? В какую погоду тебе хочется радоваться, танцевать?  Представь, что ты собираешь нектар, но вдруг налетел сильный ветер, пошел дождь. Большие капли бьют тебе по нежным крылышкам, мохнатому тельцу. Холодно, мокро. Что ты испытываешь в этот момент? Ты трудилась за целый день и легла спать. А утром , проснувшись очень рано, увидела на лугу скосили всю траву и цветы. Что бы ты делала? Что чувствовала?  Ты целое лето трудилась, собирая нектар и перерабатывала его в мед. Ведь если не будет меда, то зимой вся семья погибнет, мать-пчела не сможет выкормить маленьких пчелок. Но вот пришел человек вынул все соты и забрал себе, ничего не оставив. Что бы ты хотела сказать такому человеку?  Расскажи, какую пользу приносит мед. Почему ты жалишь? Что ты испытываешь, когда это делаешь? Как предупреждаешь окружающих, что подходить очень близко к тебе и брать в руки нельзя? Расскажи мне о своем наряде. Почему он такой яркий?  Как человек мешает тебе жить, или помогает? Что было бы, если бы тебя не стало в природе? На кого из своих собратьев ты похожа? Спасибо тебе пчелка за интервью. Теперь я знаю, что пчелкам надо помогать, оберегать их. Они очень нужны человеку и природе.  **«Ты маленькое дерево».**  Воспитатель: Недавно мы гуляли по улицам нашего города и видели, как много высажено молодых деревьев вместо больных и старых. Люди привязали их к колышкам, чтобы ветер их не сломал. (Далее обращается к одному ребенку). Представь себе, что ты - молоденькое слабенькое деревце с нежными зелеными листочками, тонким стволом и тоненькими веточками. Всякий может обидеть малыша. Подул сильный ветер и сломал маленькую хрупкую веточку. Болит пальчик-веточка? Расскажи об этом ветру- озорнику. Давай я пожалею твой пальчик- веточку, наложу повязку.  Выглянуло теплое весеннее солнышко, пригрело тебя. Какое у тебя настроение? Что ты хочешь сказать солнышку? Пошел холодный дождь с градом, который повредил молодые листочки. Как ты себя чувствуешь? Как тебе можно помочь? Снова выглянуло солнышко.  Прилетела красивая бабочка и села на веточку. Ты рад бабочке? Опиши ее. О чем бы ты с ней поговорил? О чем спросил бы ее? Бабочка может отложить на твоих листочках яички, из которых появятся прожорливые гусеницы. Будешь ли ты прогонять бабочку? Кого позовешь на помощь, если появятся гусеницы?  Мимо прошел мальчик. Сорвал веточку, чтобы подарить ее маме. Как ты к этому отнесешься? Правильно ли он поступил? Расскажи, что ты чувствуешь, когда он ломает веточку.  Хотелось ли тебе расти в каком-то другом месте? Почему? Какую пользу ты приносишь в городе?  Мы будем заботиться о молодых деревцах, потому что они нуждаются в нашей защите, и никогда не будем ломать ветки.  **«Представь себя маленьким червячком».**  Воспитатель: (обращается к одному ребенку). Представь себе, что ты дождевой червячок, который после дождя вылез на дорожку и лежит беззащитно на ней. На улицу выбежали дети. Они стали внимательно тебя рассматривать, наблюдать, кК ты передвигаешься. Другие унесли тебя с асфальтовой дорожки на землю, чтобы ты опять уполз в норку. А третьи начали давить червяков ногами.  Как ты себя чувствуешь в этот момент? К какому ребенку ты хотел бы попасть? Что бы ты хотел сказать детям? Ты такой маленький. Не страшно тебе в таком огромном мире? Ты живешь под землей. С кем ты там дружишь? Кого боишься? Кто твои враги? Какую погоду ты больше всего любишь?  Я желаю тебе, червячок, что бы никто и никогда тебя не обижал, чтобы все твои мечты сбылись. А теперь превращайся скорее в ребенка и всегда защищай слабых и маленьких.  **«Вершки – корешки».**  Дидактическая задача: учить детей составлять целое из частей.  Материалы: два обруча, картинки овощей.  Ход игры. Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у который используются вершки.  Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ  именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.  Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал « Раз, два, три – свою пару найди!  **«Четвертый лишний».**  Дидактическая задача: закреплять знания детей о насекомых.  Ход игры: воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:  1) заяц, еж, лиса, шмель;  2) трясогузка, паук, скворец, сорока;  3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;  4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;  5) пчела, стрекоза, енот, пчела;  6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;  7) таракан, муха, пчела, майский жук;  8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;  9) лягушка, комар, жук, бабочка;  10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.  Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю…пчеле…таракану).  Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска  **«Прилетели птицы».**  Дидактическая  задача: уточнить представление о птицах.  Ход игры:  воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.  Например. Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.  Дети топают –  Что не правильно? (мухи)  - А мухи это кто? (насекомые)  - Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.  Дети топают.  - прилетели птицы: голуби, куницы…  Дети топают. Игра продолжается.  Прилетели птицы:  Голуби синицы,  Галки и стрижи,  Чибисы, стрижи,  Аисты, кукушки,  Даже совы – сплюшки,  Лебеди, скворцы.  Все вы молодцы.  Итог: воспитатель вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.  «**МИКРОПОКАЗ»**    Цель: учить детей «видеть» природу (замечать её мельчайшие детали и чувствовать её). Игра проводится в природе.     Воспитатель выкладывает на земле  «тропу» (используется обычная верёвка). Дети отправляются в поход по этой тропе (ползут рядом с верёвкой, повторяя её изгибы) и одновременно выполняют задания типа:  Посчитай, сколько жёлтых травинок ты встретил на своём пути.  Найди и убери (если попадутся тебе   по дороге) не природные объекты и  т. д.    Целесообразно, если дети представили себя каким-либо маленьким животным и не поднимали голову высоко от земли (травы). Если по пути встретится какое-либо настоящее маленькое насекомое, то воспитатель даёт задания типа:  Представь себя на месте этого насекомого, как ты думаешь, что оно сейчас сказало, о чём бы оно подумало?  Куда оно сейчас ползёт?    **«КАКИЕ ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ**»  Цель: показать многообразие природного мира, его неповторимость, выделить хорошие качества любого природного объекта.    Воспитатель дает задание:    Встаньте налево те, кто больше любит море, направо – те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кому нравится и то, и другое.  Затем детям дают вопросы:   * Почему тебе нравится море? * Почему ты любишь речку? * Почему ты остался посредине?   Варианты заданий: зима – лето,  ромашка – колокольчик, дождь – снег.    В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что и то и другое хорошо, надо лишь замечать это хорошее в природе. в результате проведения таких игр детям становится трудно выбирать то, что лучше и они остаются посередине. Однако, это не является целью игр.  **«СЛЕПАЯ КУРИЦА»**    Цель: обеспечить получение опыта прямого общения с природой (проводится в природе) .     Дети должны  встать «гуськом», держась за пояс впереди стоящего. Воспитатель завязывает им глаза и ведёт по определенному маршруту, преодолевая «полосу препятствий» (перешагивая через камни, обходит деревья, проходя низко под опущенной веткой и т. д.) .  Маршрут намечается  воспитателем заранее и лучше, если он будет проходить по кругу. Дойдя до начала,   воспитатель развязывает  глаза детям и предлагает пройти этот же маршрут с открытыми глазами, не держась за пояс, чтобы иметь возможность посмотреть и потрогать то, что им говорил воспитатель во время   прохождения полосы препятствий, но чего они сами не видели. Пусть дети сами попробуют отгадать, где они нагибались, где обходили камень.  **«НАЙДИ СВОЁ ДЕРЕВО»**  Цель: обеспечить возможность познавать окружающую среду, использовать опыт  прямого общения с ней (проводится в природе) .    Воспитатель завязывает одному ребёнку глаза, несколько раз вращает вокруг себя и ведет к какому-нибудь дереву. Ребенок должен изучить это дерево, ощупав его. Во время изучения воспитатель задаёт наводящие вопросы:  Оно гладкое или нет?  Есть ли на нём листья?  Высоко ли от земли начинаются ветки?     Затем воспитатель отводит ребёнка от дерева, запутывает следы, развязывает глаза и предлагает  угадать «своё» дерево, используя опыт, полученный во время ощупывания дерева.     В дальнейшем можно предлагать детям игры попарно  **«НАОБОРОТ»**  Цель: показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что всё в природе неповторимое.    Организация игры может быть разная:  1. Используется приём «по кругу»  2. Дети делятся на две команды, которые после 2-3 заданий необходимо менять составом.    Воспитатель дает детям задание  выбрать в природе что-то:  красивые – некрасивые  холодное – горячее  гладкое – шероховатое       Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т. е. акцент делается на умение детей отличать природное от не природного.   В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.  **«ТЕНЬ»**    Цель: расширить понятие детей о правилах поведения в природе, о полезной деятельности людей в природе, развивать подражательные способности детей (проводится в природе) .     Суть игры заключается в том, что у каждого человека есть тень, но наша тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае она говорит: «Не буду, не буду повторять» и даже объясняет почему.      Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок – ребенок, а второй – его  тень: «Ребенок может делать в природе всё, что считает нужным, т. е. гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и т. д.   , а «тень» оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребёнок, у которого самая послушная тень.  **«ПОЛЬЗА – ВРЕД»**  Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных,  ни вредных, одни только необходимые.   1 этап    Первый вариант:  «Польза – вред». (тема: живая природа) .    Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »    Второй вариант: «Нравится – не нравится» (тема: не живая природа) .    Принцип организации см. вариант 1.    Третий вариант: «Хорошо – плохо».(тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.  2 этап     Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал хорошим  - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим  птицам негде было бы жить) .     Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.     В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет  вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.  **«РАМОЧКА»**    Цель:  расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.     Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей  (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору, только не надо  срывать. Воспитатель даёт задание:  Составь  портрет  осени и назови его.  Сделай картину сегодняшнего дня  **«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК».**    Цель**:** развивать тактильные ощущения, воображения и фантазии у детей.     Для этой игры необходим мешок с двумя отверстиями по бокам, в которые дети могут просунуть руки. В этот мешок кладутся разнообразные природные материалы в зависимости от темы занятий.    Первый вариант: «Опиши и угадай».    Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и угадать, что в мешке, предварительно описав природный предмет.    Второй вариант:  «Спроси и угадай».    Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что находится в мешке, задавая ребёнку, который щупает, вопросы:  Это гладкое или нет?  Какой оно формы?  Сколько у этого предмета углов?     Третий вариант:  «Угадаем вместе».     В игре участвуют два ребёнка: один просовывает руку с одной стороны, другой – с другой. Дети должны вместе ощупать природный материал и сообща решить, что это такое.    **«НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО»**    Цель: развивать фантазию, воображение, лексический,   словарный запас детей.    1 вариант: «Подбери определение к природному объекту».     Дети должны подобрать слова на задание воспитателя:  -Какие могут быть листья?  -Какой  может быть снег?    2 вариант: «Подбери природный объект под определение».    Воспитатель даёт задание:  -Что может быть горячим на берегу реки (в лесу, на море?  -Что  может быть тёмным в городе (в парке, на поляне?     Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объект природы.  **«Угадай растение по описанию»**  Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.  Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.  Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.  Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.  Ход игры. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. **Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное**  **«Представь себе, что ты паучок».**  ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛОГАЕТ ДЕТЯМ ВСПОМНИТЬ МУЛЬТФИЛЬМ ПРО ПАУЧКА, У КОТОРОГО НЕ БЫЛО ДРУЗЕЙ, ПОТОМУЧТО ВСЕ ЕГО БОЯЛСЬ И СЧИТАЛИ НЕКРАСИВЫМ.  ХОД ИГРЫ: воспитатель. Мы много говорили онасекомых. Паук - не насекомое, потому-то у него не шерсть, а восемь ножек. Но он тоже очень маленький по сравнению с другими животными. Что вы знаете о паучке? Давайте поиграем? Представьте что вы маленькие паучки. У вас восемь ножек, и вы, ловко перебирая ими, можете ползать по травинкам и даже по ровной стене. А вы еще умеете плести паутину. Она легкая, воздушная. Иногда на нее попадают капельки росы и блестят на солнце. Тогда паутинка становиться еще красивее. Она расположена в очень тихом и уютном месте. Вы любите кататься на ней, когда дует легкий ветерок. (Далее обращается к одному ребенку).Что ты можешь сказать о себе, паучок? Опиши свою внешность. Что в твоей внешности, по-твоему, наиболее привлекательно. С кем из насекомых или паукообразных ты дружишь? Когда в твою паутину попадают другие насекомые - это хорошо или плохо? А если бы никто не попадался в твою паутину, что было бы с тобой? Как ты думаешь, если бы тебя и других паучков не было на земле, что-нибудь изменилось? Кого ты боишься? Как ты относишься к тому, что многие люди тебя боятся и не любят? Что ты чувствуешь, когда твою паутинку смахивают веником? Где ты любишь плести свою паутину? О чем ты мечтаешь, когда отдыхаешь на ней? Ты знаешь, что люди бывают красивые и некрасивые? Ты же не будешь убивать и обижать некрасивых людей, ведь они не виноваты в том, что они родились. Так животные, в том числе и насекомые, паукообразные бывают красивые и некрасивые. Мне кажется, что каждый красив по- своему, нужно только очень внимательно присмотреться. Да и нет на земле бесполезных животных. Ты посмотрел на мир глазами паучка. Теперь, я буду знать, что ты никого не убьешь, и никому не позволишь уничтожать паучков.  **По муравьиной тропе».**  Воспитатель, (обращается по очереди к разным детям). Сейчас я прикоснусь до тебя волшебной палочкой, скажу заклинание, и ты превратишься в муравья. Не боишься? Расскажи мне, муравьишка, какую пользу ты приносишь людям, в природе? Ты такой маленький. Как бы ты чувствовал, если бы тебя никто не замечал?  Ты бежишь по дорожке. Вдруг идет человек и не смотрит под ноги. Он такой огромный по сравнению с тобой! Вот он поднимает ногу. Что ты чувствуешь  этот момент? Что ты ему хочешь крикнуть? В чем упрекнуть? О чем попросить?  Ты со своими братьями муравьями очень долго строил дом-муравейник. Сколько палочек, веточек пришлось принести, чтобы собрать дом для всех. Как все муравьи радовались, когда он был наконец построен! Но вот какой-то мальчишка ради забавы разрушил палкой муравейник, да еще смеялся над разбегающимися муравьями. Что бы ты почувствовал по отношению к этому разрушителю? О чем рассказал, чтобы он никогда так не делал?  Скоро-скоро муравейник закрывается на ночь, а ты еще далеко. Чтобы ты почувствовал, опаздывая в муравейник? Кого бы ты попросил помочь тебе добраться поскорее до дома?  В лес часто приходят туристы. Они любят разводить костры. Как бы ты почувствовал себя, если бы костер разводили прямо около муравейника, что бы ты им сказал? О чем бы прошептал?  В твоем мире много насекомых. С кем из них ты дружишь? Как защищаешься от врагов? О чем мечтаешь после трудового дня?  Вот и побывал ты маленьким муравьем. И теперь, когда увидишь муравья, поздоровайся с ним, спроси, как у него дела. Никогда не обижай маленьких, заботься о беззащитных.  **«Природа создала репейник, чтобы он приставал».**  Воспитатель. Дети, представьте себе теплый солнечный день. Кругом цветут ромашки, колокольчики, луговые гвоздики, кашка и другие цветы. Через середину луга проходит узкая тропинка. Возле нее растет одинокий репейник. Он цепляется за одежду всех людей, которые проходят мимо, за шерсть животных, пробегающих мимо. Люди по- разному реагируют на прилипчивого репейника. Одни- спокойно, даже собирают круглые липучки, делают из них брошки, корзиночки, игрушки; другие- злятся, ругаются, обрывая колючки с одежды.  Представьте, что вы и есть репейники, растущие вдоль дороги. Н что вы обижаетесь, стоя у дороги? Чего вы боитесь? Как бы вы отнеслись к тому, что дети обрывают ваши колючки и кидаются ими? Что вы могли бы рассказать хорошего о себе? Для кого вы могли бы стать защитой? Кого бы могли вылечить? Какой целебной силой обладают ваши корни и листья? В какие игры вы могли бы поиграть с детьми? Хотели бы вы расти в таком месте, где не ходят люди? Почему? О чем вы мечтаете? Почему вы ко всем цепляетесь?  Каждое растение интересно по- своему и нуждается в нашем внимании и заботе.  **«Бездомному всегда плохо».**  Воспитатель: Вчера на улице мы видели бродячего щенка. У него не было хозяина. Никто не приласкает его, не накормит, не согреет. В дождь и снег он на улице один. (Далее обращается к одному ребенку). Жалко тебе щенка? Как мы ему можем помочь? Представь себя на его месте.  Почему ты очутился на улице? А как ты думаешь правильно ли поступают те, кто сначала заводит животных, а потом выбрасывают их? Что бы ты посоветовал делать людям, чтобы не было бездомных животных?     Что можно построить для бездомных животных? Что должен знать каждый человек, покупая какое- либо животное? Где бы ты жил, если бы тебя оставили на улице? О чем бы ты мечтал в дождливый или морозный день? Как бы ты чувствовал себя, если бы из теплого подъезда выгнали на холод? Что бы ты хотел сказать людям, которые проходят мимо тебя на улице и не обращают никакого внимания? О чем ты думаешь ночью, когда остаешься во дворе? Как бы ты поблагодарил человека, который накормил тебя? Что ты чувствуешь, когда тебе говорят добрые слова, гладят, играют с тобой? А когда ругают? У тебя есть друзья? Кто они?  Бездомные собаки часто болеют, нападают на людей, поэтому их отлавливают специальные люди, а потом отвозят в специальные питомники или уничтожают. Справедливо ли это? Как должны поступать люди с тем, кому плохо? Что бы ты сказал человеку, который забрал тебя с улицы домой? Как бы ты к нему относился?  Очень плохо, когда у тебя нет дома. Старайся всегда помочь бездомным. Помните об ответственности за тех, кого мы приучили.  «Мы - **экологи**»  Цель: закреплять знания детей о природе.  Ход игры: воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются **экологами**, и **предлагает побыть им в роли экологов**. Остальные дети будут задавать им вопросы. Например:  1. Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем?  2. Для чего природе нужны хищники?  3. Что такое красная книга и для чего она нужна?  4. Для чего люди создают заповедники?  5. Расскажите, как связаны между собой елка, белка, рысь?  6. Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые?  «Охрана природы»  Цель: закреплять знания об охране объектов природы.  Оборудование: **картинки** с изображением растений, птиц, зверей, человека, солнца, воды, воздуха.  Ход игры: на столе или наборном полотне **картинки**, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т. д. Воспитатель убирает одну из **картинок**, и дети должны рассказать, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями.  «Живая пирамида»  Цель: закреплять знания детей об **экологической пирамиде через перфокарты**.  Оборудование: **перфокарты** с изображением хищных и травоядных животных.  Ход игры: воспитатель раздаёт детям **перфокарты** с изображением на левой стороне хищных животных, на правой стороне - травоядных животных. Дети должны провести стрелку от хищного животного к тем животным, каких они ловят.  «Природа и человек»  Цель: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человеком и что дает человеку природа.  Оборудование: мяч.  Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас **предметы** или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.  «Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  «Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.  «Большая цепочка»  Цель: уточнять знания детей об объектах живой и неживой природы.  Оборудование: **картинки** с изображением объекта живой или неживой природы.  Ход игры: у воспитателя в руках **предметная картинка** с изображением объекта живой или неживой природы. Передавая **картинку**, сначала воспитатель, а затем каждый ребёнок по цепочке называет по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться. Например, «белка» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, грызёт орехи, прыгает с ветки на ветку и т. д.  «Воздух, земля, вода»  Цель: закреплять знания детей об объектах природы, **развивать слуховое внимание**, мышление, сообразительность.  Оборудование: мяч.  Ход игры:  Вариант 1. Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т. д.  Вариант 2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.  «Кто где живёт?»  Цель: закреплять знания о животных и местах их обитания.  Оборудование: **картинки** с изображением животных и местами их обитания.  Ход игры: у воспитателя **картинки** с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т. д.). Воспитатель показывает **картинку** с изображением животного. Ребёнок должен **определить**, где оно обитает, и если совпадает с его **картинкой**, «поселить» у себя, показав **карточку воспитателю**.  «Польза-вред»  Цель: закреплять знания о взаимосвязи в природе.  Ход игры: Первый вариант: «Польза – вред». (Тема: живая природа)  Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы?», дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы?»  Второй вариант: «Нравится – не нравится» (Тема: не живая природа)  Третий вариант: «Хорошо – плохо». (Тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.  Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим?» (волк стал хорошим - перестал есть зайцев, зайцев бы **развелось столько**, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим птицам негде было бы жить).  Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.  В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходимое.  «Что в корзинку мы берем»  Цель: закрепить знания о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу, научить различать плоды по месту их выращивания.  Оборудование: **картинки** с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод и корзинок.  Ход игры: у одних детей - **картинки**, изображающие разные дары природы. У других – **картинки в виде корзинок**.  «Дети – плоды» под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т. д.  «Дети – корзинки» должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т. д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.  «Грибная корзинка»  Цель: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.  Оборудование: корзинка, **картинки** с изображение съедобных и несъедобных грибов.  Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат **картинки-отгадки**. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут **картинку**-отгадку съедобного гриба в корзинку.  игры по экологии в оздоровительная группа  **Дидактическая игра**  **«Кто, что ест?»**  (игры с прищепками)  **Цель:**  - формировать у детей знания о том, чем питаются домашние и дикие животные;  - развивать внимание, мышление, речь, а так же развивать мелкую моторику рук и тактильную чувствительность;  - воспитывать бережное отношение к животным.  **Оборудование:** вырезанные из картона изображения животных(мордочки, приклеенные на прищепки), картонный круг с изображением еды животных.  **Ход игры:**  Воспитатель выдает детям прищепки с мордочками и круг с различными видами пищи.  Ребенку необходимо прикрепить прищепку с картинкой животного на круг около пищи, которое употребляет данное животное.  **Дидактическая игра**  **«Кто, где живет?»**  **Цель:**  **-** создать условия для освоения детьми элементарных знаний о диких и домашних животных**;**  **-**создать условия для активизации словаря ребенка (звукоподражание);  - воспитывать бережное отношение к природе;  **Оборудование:** картинки с изображением дома и леса, карточки с домашними и дикими животными.  **Ход игры:**  Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Дети должны определить, где оно обитает, и положить картинку на нужное изображение.  **Дидактическая игра**  **«Чья это тень?»**  **Цель:**  - формировать умение находить заданные силуэты путем наложения;  - учить различать животных по особенностям строения тела;  - развивать познавательную деятельность;  - воспитывать бережное отношение к животным;  **Оборудование:**  коробочка с силуэтами животных темного цвета,  цветные карточки с изображением животных.  **Ход игры:**  1 вариант.  Воспитатель раздает детям цветные карточки с изображением животных. Предлагает детям рассмотреть их. Далее воспитатель показывает тень (черно-белую) какого-либо животного. Дети должны найди среди имеющихся карточек, ту, которая соответствует нужному силуэту и наложить тень на имеющуюся у него картинку.  2 вариант.  На одной стороне стола раскладывают силуэты (тени) , на другой  цветные изображения животных. Воспитатель предлагает детям разложить цветные картинки на тени.    **Дидактическая игра**  **«Посади цветок в горшок»**  **Цель:**  - формировать умение у детей подбирать и соединять воедино все части (цветок, горшок, подставка под горшок, лейка) одного цвета.  - научить соотносить детали по цветовой  гамме;  - прививать любовь к природе;  - развивать экологическое мировоззрение;  **Оборудование:**  вырезанные из картона формы  цветка, горшка, подставки под цветок и лейки (четыре основных цвета).  **Ход игры:**  Детям предлагается задание:  Ребята, посмотрите, у нас случилась беда, ночью был сильный ветер и наши цветочки потеряли свои домики, давайте поможем им найти их. Посадим наши цветочки в горшочки подходящего цвета. Чтобы наши цветочки росли красивые  их нужно полить из лейки.      **Дидактическая игра**  **«Угадай, чей хвост»**  **Цель:**  -развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных;  - воспитывать бережное отношение к животным;  **Оборудование:** карточки с изображением мордочек и хвостов различных животных.  **Ход игры:**  Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.  **Дидактическая игра**  **«С какого дерева лист?»**  **Цель:**  - познакомить детей с лексической темой «Осень»;  - формировать умение соотносить основные цвета;  - прививать любовь к природе;  **Оборудование:**  деревья с коробочками, сделанные из картона трех цветов (красный, зеленый, желтый), листочки из картона тех же цветов, что и деревья.  **Ход игры:**  Предложить ребенку разложить листочки к деревьям соответствующего цвета, чтобы листочки были одинакового цвета с деревом.    **Дидактическая игра**  **«Во саду ли, во городе…»**  **Цель:**  - расширять представление детей о многообразии мира растений, в частности об овощах и фруктах;  - учить узнавать их и правильно называть;  - закреплять знания детей о том, что растет в саду или в огороде;  - развивать логическое мышление, память и речь детей;  - воспитывать дружелюбное взаимоотношение в ходе игры;  **Оборудование:**  картинки с изображением сада и огорода, карточки с изображением разных фруктов и овощей.  **Ход игры:**  Воспитатель показывает картинку с изображением фрукта или овоща. Дети должны определить, где он растет, и положить картинку на нужное изображение.  **Дидактическая игра**  **«Фрукты. Овощи»**  **Цель:**  - познакомить детей с простейшей классификацией;  - продолжать формировать умение самостоятельно узнавать их и правильно называть;  - формировать элементарные экологические знания;  **Оборудование:**две куклы, две корзины, набор карточек с изображением овощей и фруктов.  **Ход игры:**  Воспитатель обращает внимание детей на кукол, которые пришли в гости. Куклы просят помочь им и разложить продукты по разным корзинам.  Дети с помощью воспитателя раскладывают овощи и фрукты по корзинам.    **Дидактическая игра**  **« Разрезные картинки»**  **Цель:**  - формировать у детей представление в целостном образе предмета, складывать картинку, разрезанную на 2-3 части;  - развивать мелкую моторику пальцев рук;  - воспитывать любовь к природе;  **Оборудование:**разрезные картинки из 2-3 частей (фрукты, овощи) или (домашние, дикие животные).  **Ход игры:**  Перед детьми на столе лежат разрезные картинки с изображением знакомого предмета (яблоко, груша, апельсин). Детям предлагается внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей, путем прикладывания одной половинки к другой, чтобы получился целый предмет. По завершению игры, воспитатель побуждает детей к названию полученного предмета  (фрукты и т.д.).    **Дидактическая игра**  **« Найди маму детеныша»**  **Цель:**  **-**учить детей узнавать по картинке диких  и домашних животных, соотносить их по величине и характерным признакам;  - воспитывать любовь к природе;  - развивать моторику рук;  **Оборудование:**   Картинки с изображениями животных: кошки, собачки, козлёнка, коровы, поросенка.  **Ход игры.** Воспитатель показывает детям картинки с изображениями животных: кошки, собачки, козлёнка, коровы, поросенка. Ребёнок называет животных, угадывая, какие звуки они издают. Затем взрослый предлагает детям, подобрать к картинкам «животных-взрослых»  картинки, изображающие их детенышей.    **Дидактическая игра**  **« Чей домик»**  **Цель:**  - познакомить с местами, где живут некоторые животные, развивать внимание, память, логическое мышление.  **Оборудование:**  Обклеить цветной бумагой спичечные коробки. Наклеить с внешней стороны коробков рисунки с животными  и внутри  домики животных.  **Ход игры:**  В игре могут 2 и более игрока участвовать или по количеству домиков.  Показываем ребенку верхнюю часть коробка, на которой изображено животное.  Ребенок  должен найти коробочку, на которой изображен домик для этого животного.  2 вариант игры:  **Ход игры:**  Показываем ребенку нижнюю часть коробка, на которой изображен домик животного.  Ребенок  должен найти коробочку, на которой изображено животное, которое живет в данном домике.  **Дидактическая игра**  **«Кто едет в поезде»**  **Цель:**  - формировать умение называть животных;  - обобщить знания о домашних и диких животных, умение их различать по классификации и звукоподражанию.  - Воспитывать интерес и добрые чувства к животным.  **Ход игры:**  1вариант игры:  Ребенку предлагается узнать по голосу, кто едет в поезде.  2вариант:  Ребенку предлагается в желтый вагон посадить диких животных, а в зеленый вагон домашних животных.  **1 квартал**  **1. «Найди, что покажу»**  Дидактическая задача: Найти предмет по сходству.  Игровое действие: Поиск предмета показанного и спрятанного воспитателем.  Правило: Под салфетку заглядывать нельзя.  Оборудование: На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один для воспитателя накрыть салфеткой.  Ход игры: Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, снова убирает его, затем предлагает ребенку: «Найди на другом подносе такой же и вспомни, как он называется». Задание выполняется, пока все фрукты и овощи под салфеткой не будут названы.    **2. «Найди, что назову»**  Дидактическая задача: Найти предмет по слову – названию.  Игровое действие: Поиск «спрятавшихся» овощей и фруктов.  Правила: Искать предмет можно в вазе, соответствующей по форме либо окраске названному овощу или фрукту. Например: свекла, репа, редька, апельсин, помидор, яблоко. Во все вазы заглядывать нельзя  Оборудование: Овощи и фрукты разложить по краю стола, чтобы хорошо видна была их форма, величина. Овощи и фрукты брать лучше одинаковые по величине, но разной окраски.  Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку: «найди маленькую морковку». Или: « найди желтое яблоко и скажи, какое оно по форме». Если ребенок затрудняется, воспитатель может назвать яркий отличительный признак этого овоща или фрукта. Второй вариант: Овощи и фрукты укладывают в вазы разной формы: шарообразной, овальной, удлиненной. При этом форма вазы должна соответствовать форме спрятанного в нее предмета. Ребенок ищет названный предмет.    **3. «Угадай, что в руке»**  Дидактическая задача: Узнавать названный предмет с помощью одного из анализаторов.  Игровое действие: Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.  Правило: Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.  Ход игры: Ребенок отводит руки за спину. Затем воспитатель отходит и показывает овощ или фрукт. Если у ребенка в руках за спиной такой же, ребенок должен подбежать к воспитателю.    **4. «Вершки – корешки»**  Дидактическая задача: Закрепить знания о дарах сада и огорода.  Ход игры: Дети сидят в кругу. Воспитатель называет овощи, дети делают движения руками: если овощ растёт на земле, на грядке, дети поднимают кисти рук вверх. Если овощ растёт на земле – кисти рук опускают вниз.    **5. «Чудесный мешочек»**  Дидактическая задача: Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.  Игровое действие: Поиск на ощупь спрятанного предмета.  Правила: В мешочек заглядывать нельзя. Сначала нужно определить, что в руке, а потом показать предмет.  Оборудование: Для первых игр подбираем овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме, затем более похожие. Небольшой непрозрачный мешочек.  Ход игры: Воспитатель опускает овощи и фрукты в мешочек и просит наблюдать, что он будет делать. Затем предлагает ребенку: « найди на ощупь, не глядя в мешочек, что хочешь. А теперь скажи, что ты взял». Или можно попросить: «найди то, что я скажу».  Второй вариант Дидактическая задача: Узнать предмет на ощупь по перечисленным признакам.  Ход игры: Воспитатель перечисляет признаки, которые можно воспринять на ощупь: форму, ее детали, поверхность, плоскость – и просит: «Найди в мешочке то, что похоже на шарик, но с длинным хвостом, твердое, негладкое». Ребенок по описанию ищет и находит свеклу. Сначала в мешочек опускают овощи и фрукты, резко отличающиеся по форме. При повторении игры предметы можно подбирать похожие по форме, но отличающиеся по другим признакам.    **6. «Угадай, что съел»**  Дидактическая задача: Узнать предмет при помощи одного из анализаторов, стимулировать развитие воображения.  Игровое действие: Угадывание на вкус овощей и фруктов.  Правила: Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.  Оборудование: Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу. Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе разложить такие же предметы для контроля и сравнения.  Ход игры:Угостить ребенка одним из кусочков, предварительно попросив закрыть глаза. «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же предмет на столе».    **7. «Найди, о чём расскажу»**  Дидактическая задача: Найти   предмет   по   перечисленным признакам.  Ход игры: Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску, вкус. Затем воспитатель предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказал».  Второй вариант Дидактическая задача: Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы воспитателя.  Ход игры: Воспитатель сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Воспитатель задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске. Например: «На что похоже, на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие? Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.    **8. «Найди в букете такой же листок»**  Дидактическая задача: Учить детей находить предмет по сходству.  Ход игры: Воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой-нибудь лист, например, кленовый, и предлагает: «Раз, два, три - такой листок покажи!». Дети поднимают руку с кленовым листом. Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.      **9. «Найди листок, какой покажу»**  Дидактическая задача: Найти предметы по сходству; различие их по размеру.  Ход игры: Во время прогулки воспитатель показывает детям, какой либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (береза, осина, клен). Затем воспитатель поднимает, например кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде останавливаются. Игра повторяется с разными листьями.    **10. «Такой листок, лети ко мне!»**  Дидактическая задача: Упражнять детей в нахождение листьев по сходству, воспитывать слуховое внимание, активизировать словарь детей.  Ход игры: Воспитатель поднимает, например, лист рябины и говорит: «У кого такой же листок ко мне!». Дети рассматривают полученные от воспитателя листики, у кого в руках такой же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.    **11. «Найди листок»**  Дидактическая задача: Найти часть по целому.  Ход игры: Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть листья на невысоком дереве. «А теперь, попробуйте найти такие же на земле, - говорит воспитатель. Раз, два, три ищи! Кто нашел, быстрее ко мне». Дети с листьями бегут к воспитателю.    **12. «Найди, о чём расскажу»**  Дидактическая задача: Описать и назвать признаки растения в ответ на вопросы воспитателя.  Ход игры: Воспитатель сидит лицом к детям, спиной к комнатным растениям, стоящим на столе. Одного ребенка воспитатель просит выбрать и показать детям растение, которое он затем должен будет узнать по описанию ребят. Воспитатель задает им вопросы о наличии стебля, форме и окраске. Например: «На что похоже, на дерево или травку? Ствол толстый, прямой? Листья большие, как огурец? Темно-зеленые, блестящие? Узнав растение, воспитатель называет и показывает его.    **13. «Кто быстрее найдёт берёзу, ель, дуб»**  Дидактическая задача: Найти дерево по названию.  Ход игры: Воспитатель называет хорошо знакомое дерево, имеющее яркие отличительные признаки, и просит найти его, например: «Кто быстрее найдет березу? Раз, два, три к березе беги!». Дети должны найти дерево и подбежать к любой березе, растущей на участке, где проводится игра.  Второй вариант Дидактическая задача: Тренировка в быстром нахождении названного дерева.  Ход игры: Игра организуется, как подвижная. Воспитатель объясняет, что водящий может ловить тех детей, которые не стоят у названного дерева. Воспитатель называет сначала те деревья, которые имеют яркие отличительные признаки, затем те, которые похожи по внешнему виду. Все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо и в соответствии с этим, перебегать по сигналу «Раз, два, три – беги!».    **14. «Да – нет»**  Дидактическая задача: Закрепить знания о частях тела котёнка, и какие звуки он издаёт.  Ход игры: Воспитатель просит показать, где у котёнка нос? И т.д. После этого воспитатель предлагает детям отвечать словами «Да» и «Нет».    **15. «Где спряталась рыбка»**  Дидактическая задача: Развивать умение детей анализировать, закреплять названия растений, расширять словарный запас.  Ход игры: Маленькая рыбка решила «поиграть в прядки». Дети закрывают глаза, и воспитатель прячет её за растение или предмет. Воспитатель описывает предмет, за который она спряталась и дети отгадывают.    **16. Ботаническое лото «Овощи – фрукты»**  Дидактическая задача: Закреплять умение детей различать и называть овощи, фрукты.  Ход игры: Раздаются большие карты. На одной в середине изображён фрукт, на другой – овощ. Затем поочерёдно достают маленькие карточки с изображением различных овощей и фруктов. Дети хором называют их и закрывают пустые квадраты на своих картах маленькими картинками в соответствии с изображением.    **2 квартал**  **1. «Опиши, мы отгадаем»**  Дидактическая задача: Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.  Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?». Дети подробно отвечают на вопросы. После того, как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.  Второй вариант Дидактическая задача: Описать предметы и найти их описанию.  Ход игры: Ребенок (водящий) выходит за дверь, а остальные дети составляют описание одного из овощей или фруктов. Когда водящий возвращается, один из ребят рассказывает о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.    **2. «Чего не стало?»**  Дидактическая задача: Назвать растения по памяти.  Ход игры: Воспитатель просит детей хорошо рассмотреть, как стоят растения, и закрыть глаза. В это время он меняет местами растения на одном столе. А затем просит детей переставить горшочки так, как они стояли прежде, сравнивая их расположение с порядком растений на другом столе.    **3. «Беги в дом, какой я назову»**  Дидактическая задача: Найти целое по его частям.  Ход игры: Воспитатель раздает детям листья и говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваши палатки. Мы гуляем. Но вдруг пошел дождь «Все по домам!». Дети по этому сигналу бегут к своим палаткам, становятся рядом с тем деревом, от которого лист».    Второй вариант Дидактическая задача: Найти целый предмет по части.  Ход игры: В парке или в лесу детям раздают листья разных   деревьев.   Все   дети «зайчики». Чтобы зайчата не потерялись, «мама зайчиха» дает им листья от веток, из которых сделан их дом. Все прыгают, бегают по поляне, а по сигналу: «Все домой, волк близко!» - бегут к себе в домик под определенное дерево. Игру можно продолжить, если дети будут меняться листьями «переезжать в новый дом».    **4. «Угостим кукол»**  Дидактическая задача: Продолжать знакомить со вспомогательными средствами, имеющими фиксированное назначение.  Оборудование: Две куклы, детская мебель и посуда. «Чудесный мешочек», предметы для выбора (игрушки и натуральные объекты).  Ход игры: В мешочек складывают 3–4 небольших предмета. Воспитатель приходит с куклой и просит детей помочь кукле приготовить угощенье для зверюшек, они тоже придут в гости. Один ребенок по просьбе куклы достает из мешочка морковку для зайки, другой – яблоко для ежика, третий – орешек для белки. Каждый раз в мешочке должно быть 3–4 предмета, так чтобы, кроме нужных, были дополнительные (например, маленький мячик, пластмассовое колечко и др.). Дети, доставшие предметы, держат их в руках. Воспитатель приносит игрушки зверят. Дети по очереди угощают их, выбирая при этом, кому дать морковку, орех, яблоко. Зверюшки радуются, благодарят детей.  Второй вариант Дидактическая задача: Продолжать учить детей подражать действиям воспитателя с предметами, обращая внимание на их свойства.  Ход игры: В гости к детям приходят две куклы. Они здороваются с детьми, называют свои имена. Воспитатель предлагает угостить кукол. Ставит на свой стол игрушечную мебель, сажает кукол, перед ними ставит посуду и кормит одну из них. «Маша ест, а Галя нет,– объясняет воспитатель.– Кто будет кормить Галю?» Приглашает одного ребенка, дает ему ложку и медленно показывает действия так, чтобы они были видны всем детям: «Сначала возьмем ложку. Вот так. (Показывает.) Теперь наберем каши. Вот так. (Показывает.) Поднесем ко рту куклы. Где у куклы рот? (Показывает, медленно наклоняет игрушку.) Ешь, кукла». Ребенок повторяет все действия за воспитателем. Затем вызывает поочередно еще 2–3 детей. После этого куклы благодарят детей и уходят.    **5. «Кому на обед?»**  Дидактическая задача: Составить   целое из частей.  Ход игры: Однажды тетушка Кастрюля решила сварить на обед суп и компот, но забыла из каких овощей и фруктов что варится. Помоги ей. Дети надевают кулончики (овощи и фрукты - вырезаем овалы и кастрюлю). Ведущий-Кастрюля. Дети по очереди подходят к кастрюле и рассказывают о себе, а она решает, куда можно добавить этот продукт.    **6. «Куда спрятался Саша?»**  Дидактическая задача: Группировка   растений     по     их строению (деревья, кустарники).  Ход игры: Игра проводится во время экскурсий в лес, парк. Воспитатель говорит детям: «Сейчас поиграем. Вы будете белочками и зайчиками, а кто-то один из вас лиса. Белочки ищут растение, на котором могут спрятаться». В ходе игры воспитатель помогает детям уточнить, что зайцы живут и прячутся в кустах. Выбирают водящего- лису, дают ему шапочку маску лисы, всем остальным детям шапочки зайцев, белок. По сигналу: «Опасность лиса!» белочки бегут к дереву, зайцы – к кустам.    **7. «В зимней столовой»**  Дидактическая задача: Закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.  Ход игры: Рассматриваем картинки с птицами, воспитатель предлагает назвать её и показать, как она кричит, как летаети прыгает.    **8. «Какая эта птица»**  Дидактическая задача: Закрепить знания детей о том, какие звуки издают птицы, учить легко произносить звук «Р».  Ход игры: Воспитатель, подражая крику какой-либо птицы, спрашивает у детей, кто так кричит. Дети, угадывая, выбирают соответствующую картинку.    **9. «Птички»**  Дидактическая задача: Упражнять детей в умении согласовывать свои слова и действия, активизировать речь детей.  Ход игры: Воспитатель читает, стихотворение и дети показывают эти движения.  Летели две птички, собой невелички. Как они летели,  Все люди глядели. Как они садились – все люди дивились.    **3 квартал**  **1. «Найди такую же и назови», парные картинки животных и растений**  Дидактическая задача: Найти предметы по сходству. Развивать умение находить в предметах, изображенных на картинках, сходство и различие; активизировать словарь: похожие, разные, одинаковые; развивать наблюдательность.  Игровое правило: Отбирать следует только одинаковые картинки; выигрывает тот, кто не ошибется ни разу.  Ход игры: Дети сидят за столом, на котором разложены картинки. Их много (10-12 шт.), все они разные, но среди них есть две одинаковые. Воспитатель просит кого-либо из ребят найти и назвать одинаковые картинки и показать их всем играющим. Парные картинки откладывают в сторону. Затем воспитатель перемешивает все картинки (они должны быть перевернуты) и незаметно подкладывает еще одну парную картинку. Разложив их лицевой стороной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди карточек могут быть очень похожие, но неодинаковые, например: чашки, одинаковые по цвету и по форме, но однас ручкой, а другая без ручки; два яблока одинаковых, но у одного есть черенок, а у другого его нет, т.е. изображенные предметы имеют слабо заметные признаки различия, которые дети не сразу замечают.    **2. «Найди, Миша, нашу матрёшку и скажи, за каким растением она спряталась»**  Дидактическая задача: Закрепить у детей названия растений, воспитывать любознательность, находчивость.  Ход игры: Детям показывают маленькую матрешку, которая «захотела» поиграть с ними в «прятки». Воспитатель просит детей закрыть глаза и в это время прячет игрушку за одно из растений. Затем дети открывают глаза. «Как же найти матрешку?»спрашивает воспитатель. Сейчас я рассказу вам, куда она спряталась. И воспитатель говорит, на что похоже растение, за которое «спряталась» матрешка (на дерево, травку), описывает его стебель, листья (форму, величину, поверхность) цветки, их количество, окраску. Дети слушают, а затем указывают растение и называют его.  **3. «Кто как передвигается»**  Дидактическая задача: Расширить знания о животных, птицах, насекомых обитающих в нашем крае. Знать их особенности, среду обитания, питание, врагов и т. д. Анализировать объекты природы, выделять их существенные признаки, учиться фиксировать эти признаки и объединять объекты в группы.  Ход игры: Воспитатель называет разных животных, птиц, насекомых, а ребенок изображает, как они передвигаются (ползает, прыгает).    **4. «Для чего это нужно?»**  Дидактическая задача: Отметьте их внешний вид, уточните названия частей тела; расскажите о том, где они живут.  Ход игры: У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.    **5. «Встань к дереву с самым толстым стволом»**  Дидактическая задача: Найти предмет по перечисленным признакам.  Ход игры: Игра проводится на воздухе. Воспитатель описывает дерево (величину, окраску ствола, форму листьев), называет и описывает семена и плоды. Затем он просит детей угадать, что это за дерево. Тот, кто узнал, должен подбежать после слов воспитателя «Раз, два, три - беги!».    **6. «От какого растения листья?»**  Дидактическая задача: Найти предмет по описанию.  Ход игры: Воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, акация и рябина). Дети должны найти то, о чем рассказывает педагог. Чтобы ребятам было интересно искать по описанию, можно около дерева (или на дереве), о котором говорят, что - либо спрятать.    **7. «Какой цветок убрали?»**  Дидактическая задача: Описать предмет и узнать его по описанию.  Ход игры: Растения стоят на своих обычных местах. Воспитатель,предлагает кому либо из детей выбрать одно из них и описать так, чтобы все дети узнали и смогли сказать, что это за растение. Необходима последовательность описания. На столик выставляется четыре или пять растений. Дети их запоминают. Воспитатель предлагает детям закрыть глазки и убирает одно из растений. Дети открывают глаза и вспоминают, какое растение стояло ещё. Игра проводится 4-5 раз. Можно с каждым разом увеличивать количество растений на столе.  **8. «Угадай по описанию»**  Дидактическая задача: Воспитывать у детей умение учитывать названные признаки предмета, развивать наблюдательность.  Ход игры: На столе пять комнатных растений, на которых видны явные признаки различия. После словесного описания растения ребёнок находит его среди остальных.        **9. «Угадай, чей хвост»**  Дидактическая задача: Развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.  Ход игры: Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост.    **10. Лото «Кто во что одет»**  Дидактическая задача: Закрепить умение детей систематизировать животных по покрову тела(перья, чешуя, шерсть). Формировать навык пользоваться моделями.  Ход игры: На столе большие карты с изображением покрова тела животных. Затем раздаются маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей. Нужно закрыть пустые клетки в соответствии с моделью на своей карте.    **11. Лото «Кто, где живёт»**  Дидактическая задача: Закрепить умение детей систематизировать животных по среде обитания. Формировать навык пользованиямоделями.  Ход игры, первый вариант: На столе большие карты с изображением моделей различных средств обитания животных. Затем раздаются маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей, насекомых. Нужно закрыть пустые клетки в соответствии с моделью на своей карте.    Ход игры, второй вариант: У воспитателя картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю.    **12. Лото «Кто как двигается»**  Дидактическая задача: Закрепить умение детей систематизировать животных по способу передвижения (ноги, крылья, плавники). Формировать навык пользования моделями.  Ход игры, первый вариант: На столе большие карты с изображением органов движения животных. Затем раздаются маленькие картинки с изображением птиц, рыб, зверей. Нужно закрыть пустые клетки в соответствии с моделью на своей карте.    Ход игры, второй вариант: Воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.    **13. «Через ручеёк»**  Дидактическая задача: Развивать у детей чувство равновесия, внимания.  Ход игры: Детям предлагают осторожно пройти по мостику (геометрические тканевые фигуры) на другой берег и окажутся на лужайке, где резвятся и рвут цветы. По сигналу «Домой!» возвращаются по мостику.  **«Что в корзинку мы берем».**  Дидактическая задача: закрепить у детей знание о том, какой урожай собирают в поле, в саду, на огороде, в лесу.  Научить различать плоды по месту их выращивания.  Сформировать представление о роли людей сохранения природы.  Материалы: Картинки с изображение овощей, фруктов, злаков, бахчевых, грибов, ягод, а так же корзинок.  Ход игры. У одних детей - картинки, изображающие разные дары природы. У других – картинки в виде корзинок.  Дети – плоды под веселую музыку расходятся по комнате, движениями и мимикой изображают неповоротливый арбуз, нежную землянику, прячущийся в траве гриб и т.д.  Дети – корзинки должны в обе руки набрать плодов. Необходимое условие: каждый ребенок должен принести плоды, которые растут в одном месте (овощи с огорода и т.д.). Выигрывает тот, кто выполнил это условие.  **«Природа и человек».**  Дидактическая задача: закрепить и систематизировать знания детей о том, что создано человек и что дает человеку природа.  Материалы: мяч.  Ход игры: воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знание о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существует в природе, а дома, заводы создает человек.  «Что сделано человеком»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  «Что создано природой»? спрашивает воспитатель и бросает мяч.  Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не может вспомнить, пропускает свой ход.  **«Что было бы, если из леса исчезли…».**  Дидактическая задача: закреплять знания о взаимосвязи в природе.  Ход  игры: воспитатель предлагает убрать из леса насекомых:  - Что бы произошло с остальными жителями? А если бы исчезли птицы? А если бы пропали ягоды? А если бы не было грибов? А если бы ушли из леса зайцы?  Оказывается, не случайно лес собрал своих обитателей вместе. Все лесные растения и животные связаны друг с другом. Они друг без друга не смогут обходиться.  **«ФОТОГРАФ»**    Цель: обеспечить ребёнку возможность получения опыта прямого общения с природой.    Первый вариант: «Хорошо ли я фотографирую».     Дети разбиваются парами. Один ребёнок – «фотограф», другой –«фотоаппарат». «Фотограф» наводит  «камеру» на какой-либо объект природы, «фотографирует» (слегка дергает за уши, предварительно задумав, что он хочет «сфотографировать». Воспитатель задаёт детям вопросы:  Что «сфотографировала»  «камера»?  Что хотел  «сфотографировать» «фотограф»?  Природный это объект или нет?  Почему именно это хотел «сфотографировать» «фотограф»7  Чем этот природный объект ему понравился?  Почему «камера» «сфотографировала» этот же объект природы?     Когда дети научаться замечать что-то особенное, неповторимое, очень красивое в природе, тогда «камера» и «фотограф» будут «фотографировать» одно о то же..    Второй вариант: «Мгновенная фотография».  Принцип игры тот же, но «фотограф» наводит «камеру», у которой закрыты глаза, потом «фотографирует» (ребёнок – «камера»   мгновенно открывает и закрывает глаза) .  Этот мгновенный снимок надолго остаётся в памяти ребёнка. Лучше фотографировать что-то особенное в природе: яркую букашку или необычный цветок (много снимков в один день делать не стоит)  **«СОВЫ И ВОРОНЫ»**  Цель: проверить и закрепить представления детей об окружающем мире.     Дети должны разделиться на две команды: «Совы» и «Вороны». Те и другие становятся в шеренгу друг напротив друга на расстоянии 3 метра, за их спинами их дома, также на расстоянии 3 метра. Воспитатель дает задание:  «Совы»  любят правду, «Вороны» - ложь, поэтому, если я  говорю правду, «Совы» должны  ловить «Ворон». «Вороны» убегают в свои дома  и наоборот.      Затем  воспитатель произносит фразы природоведческого содержания:   * медведи  любят есть тигров * у березы весной бывают сережки * слоны не умеют плавать * дельфин – это животное, а не рыба      Дети должны осознать правильность или неправильность фразы, основываясь на своих знаниях по этой теме и сами отреагировать своим поведением (убегать или догонять) на эту фразу. Целесообразно после каждого раза спрашивать детей о том, почему они так или иначе поступили, а после 2-3 фраз поменять игроков местами.  **«ПОВТОРИ»**    Цель: развивать наблюдательность и творческие способности детей.     Дети встают в круг. Первый ребенок называет какое-либо животное (птицу, насекомое, в зависимости от темы, предложенной воспитателем) и делает характерный жест этого животного. Следующий ребенок повторяет то, что сказал и сделал первый, называет своё животное, показывает свой жест. Следующий повторяет, что сказали первые два ребёнка, называет своё животное и делает свой жест и т. д.     Основное правило: нельзя повторяться в названиях животных и жестах. Но подсказывать друг другу можно, это даже сближает детей и делает игру интересней.     В игре участвуют 5-8 детей, затем можно увеличить количество игроков  **«НЕ ПРИРОДНАЯ ТРОПА»**  Цель: развивать наблюдательность и умение замечать мельчайшие подробности в природе (проводится в природе) .    Воспитатель намечает «тропу» в природе и на ней развешивает и разбрасывает различные предметы непригодного характера. Дети по этому заданию воспитателя должны пройти по «тропе», посчитать, сколько предметов не природного характера они заметили и сказать эту цифру на ухо воспитателю. В конце игры выбирается самый наблюдательный.    **«ЦЕПОЧКА»**    Цель:  развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.     Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:  -хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;  -хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти  к птицам  близко, т. к. по снегу трудно пробираться;  -хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;  -хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребятишки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребятишки;    делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.  **«МАЛЬЧИК НАОБОРОТ»**    Цель: воспитывать  правильное отношение к природе, расширять понятие детей о правилах поведения в природе.     Суть игры заключается в том, что есть такой мальчик на свете, который всё делает наоборот, если слышит плохие советы.     Воспитатель даёт детям отрицательные и положительные правила поведения в природе, а дети должны сказать, как бы поступил этот мальчик в том или ином случае, и объяснить, почему.  **«РАМОЧКА»**    Цель:  расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.     Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей  (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору, только не надо  срывать. Воспитатель даёт задание:  Составь  портрет  осени и назови его.  Сделай картину сегодняшнего дня  **«ЗВУКИ»**    Цель: учить детей «слышать» природу, (проводится в природе).    Воспитатель даёт задание:     «Когда слышите какой-либо звук – загните палец и т. д. Когда все  пять пальцев  будут загнуты – откройте глаза и помолчите, чтобы другим детям дать возможность «посчитать звуки».    Воспитатель задаёт  детям вопросы типа:  Какой звук больше всего понравился?  Какой звук издала природа, а какой –человек, какой звук был самый громкий (тихий?  Издавал ли ветер какой-либо звук?    В дальнейшем можно «слушать» природу двумя руками (использовать 10 пальцев) .  **«ЦЕПОЧКА»**  Цель**:**  развивать логическое мышление детей и умение ориентироваться в словесном материале природоведческого содержания, расширить кругозор детей о взаимосвязях и причинно-следственных отношений в природе, развивать умение критически оценивать окружающую действительность.  Воспитатель выбирает тему цепочки, например: «СНЕГОПАД» и ведет с детьми беседу по этой теме типа:  -хорошо, что много снега, но плохо, что трудно бегать, если дорожки не расчищены;  -хорошо, что дорожки не расчищены, т. к. на них можно увидеть следы птиц, но плохо, потому что тогда не подойти  к птицам  близко, т. к. по снегу трудно пробираться;  -хорошо, что к птицам близко не подойти, т. к. можно их испугать, но плохо, что птицы пугливы;  -хорошо, что птицы пугливы, иначе некоторые шаловливые ребятишки могут их обидеть, но плохо то, что есть такие ребятишки;    делается вывод, что не надо никого обижать, надо быть добрым хозяином природы. Воспитателю нужно направлять мысль ребенка по нужному пути и использовать для создания цепочки содержание природоведческого характера.  **«4  ВРЕМЕНИ ГОДА»**    Цель: развивать логическое мышление и обогащать кругозор детей понятием о сезонных изменениях в природе.     Воспитатель называет какой-либо предмет живого мира (живого или растительного) и предлагает детям представить и рассказать, где и в каком виде этот предмет можно увидеть летом, зимой, осенью, весной.     Например: ГРИБЫ.     Летом – свежие в лесу, по краям дороги, на лугу, а также консервированные в банках, сушеные, если остались с прошлого года или приготовленные уже в этом году.     Осенью – то же самое.     Зимой – только консервированные или сушеные, но могут быть и свежие, только если их выращивают в специально отведенном месте.     Весной  -  см. зиму, но добавлять грибы, которые растут весной (сморчки) .  **«ОВОЩИ – «ХУДЫШКИ» И ОВОЩИ – «ТОЛСТЯЧКИ»**  Цель: развивать творческие способности детей и умение объяснять и отстоять свою точку зрения.     Воспитатель дает детям задание вспомнить, какие овощи они знают, и разделиться по желанию на овощи – «худышки» и овощи – «толстячки». Затем изобразить эти овощи так, чтобы всем стало понятно, что этот плод тоненький, а  тот – толстенький (можно втянуть или надуть щёки, прижать руки к туловищу или округлить их). Ребенок должен сам выбрать способ изображения. Воспитатель задает детям вопросы типа:  Какой овощ ты изображаешь?  Почему ты выбрал именно этот овощ?  Почему ты считаешь этот овощ «худышкой» («толстячком»?  **«Экологи».**  ЦЕЛЬ: закреплять знания детей о природе. ХОД  ИГРЫ: Воспитатель напоминает детям, что люди, которые занимаются изучением природы и вопросами ее охраны, называются экологами, и предлагает побыть им в роли экологов. Остальные дети будут задавать им вопросы: 1.Если мы будем охранять птиц в лесу, кому мы поможем? 2.Для чего природе нужны хищники? 3.Что такое красная книга и для чего она нужна? 4.Для чего люди создают заповедники? 5.Расскажите, как связаны между собой елка, белка, рысь? 6.Какую помощь растениям оказывают животные, насекомые? и так далее.  **«Если бы ты был бабочкой».**  Воспитатель. ( обращается по очереди к разным детям).Помнишь мы наблюдали за бабочками? Какие они были красивые, разноцветные!  Весна. В корке одного из дерева лежит куколка-личинка бабочки. Пригрело солнышко, из куколки вылезла бабочка, погрела на солнышке свои крылышки, расправила их и полетела в неведомый для нее мир.  А теперь представь, что это бабочка - ты. Каким тебе представляется мир, в который ты попал в первый раз?  Расскажи, каким был твой первый день в солнечную погоду, дождливую? А в ветреный день?  Прекрасный солнечный день. Ты на лугу, где много цветов с таким запахом, что кружится голова, и вкусный нектаром. Вокруг тебя множество насекомых: комаров, пчел, жучков, стрекоз, шмелей и других бабочек. Как ты думаешь, найдешь ли ты на этом лугу себе друзей? С кем бы ты хотел подружиться? Почему? Тебе весело, радостно? От чего? Но вот налетел ветер, началась гроза. Ветер сорвал тебя с цветка и понес вдаль. Такую слабую беспомощную. Что ты чувствуешь в этот момент? Ветер принес тебя в лес. Между ветками большого куста сплел свою паутину паук. Порыв ветра бросил тебя именно на эту паутину. Ты пытаешься вырваться, но еще больше запутываешься в ней. Что ты чувствуешь, когда опасность так близко? Какое счастье, что тебе все-таки удалось вырваться! Ты полетела быстрее прочь от страшного места на полянку. Только с легкостью вздохнула, как увидела детей, которые бегают по полянке с сачками ловят бабочек. Если бы ты умела разговаривать, что бы ты им сказала? Ты такая красивая, изящная, нежная. Так и хочется взять тебя в руки и поближе рассмотреть. А почему тебя нельзя брать в руки? Чего бы ты больше хотела: стать куколкой- личинкой или остаться бабочкой? Почему? Спасибо тебе, бабочка, за беседу. А теперь превращайся в ребенка. Что ты понял, когда был бабочкой?  «**ПЧЕЛА ЗАЩИЩАЕТСЯ ВЫНУЖДЕНО»**  Воспитатель, (обращается к одному ребенку). Мне очень хотел побольше узнать о жизни пчел. Давай поиграем? Ты будешь пчелкой, а я буду брать у тебя интервью, как журналист. Пчелка, когда ты летаешь над цветами, то все время жужжишь. Так ты поешь или разговариваешь с другими? А о чем ты с ними разговариваешь?  Целый день ты трудишься, чтобы набрать побольше нектара. Как ты себя чувствуешь вечером? В какую погоду тебе хочется радоваться, танцевать?  Представь, что ты собираешь нектар, но вдруг налетел сильный ветер, пошел дождь. Большие капли бьют тебе по нежным крылышкам, мохнатому тельцу. Холодно, мокро. Что ты испытываешь в этот момент? Ты трудилась за целый день и легла спать. А утром , проснувшись очень рано, увидела на лугу скосили всю траву и цветы. Что бы ты делала? Что чувствовала?  Ты целое лето трудилась, собирая нектар и перерабатывала его в мед. Ведь если не будет меда, то зимой вся семья погибнет, мать-пчела не сможет выкормить маленьких пчелок. Но вот пришел человек вынул все соты и забрал себе, ничего не оставив. Что бы ты хотела сказать такому человеку?  Расскажи, какую пользу приносит мед. Почему ты жалишь? Что ты испытываешь, когда это делаешь? Как предупреждаешь окружающих, что подходить очень близко к тебе и брать в руки нельзя? Расскажи мне о своем наряде. Почему он такой яркий?  Как человек мешает тебе жить, или помогает? Что было бы, если бы тебя не стало в природе? На кого из своих собратьев ты похожа? Спасибо тебе пчелка за интервью. Теперь я знаю, что пчелкам надо помогать, оберегать их. Они очень нужны человеку и природе  **«Ты маленькое дерево».**  Воспитатель: Недавно мы гуляли по улицам нашего города и видели, как много высажено молодых деревьев вместо больных и старых. Люди привязали их к колышкам, чтобы ветер их не сломал. (Далее обращается к одному ребенку). Представь себе, что ты - молоденькое слабенькое деревце с нежными зелеными листочками, тонким стволом и тоненькими веточками. Всякий может обидеть малыша. Подул сильный ветер и сломал маленькую хрупкую веточку. Болит пальчик-веточка? Расскажи об этом ветру- озорнику. Давай я пожалею твой пальчик- веточку, наложу повязку.  Выглянуло теплое весеннее солнышко, пригрело тебя. Какое у тебя настроение? Что ты хочешь сказать солнышку? Пошел холодный дождь с градом, который повредил молодые листочки. Как ты себя чувствуешь? Как тебе можно помочь? Снова выглянуло солнышко.  Прилетела красивая бабочка и села на веточку. Ты рад бабочке? Опиши ее. О чем бы ты с ней поговорил? О чем спросил бы ее? Бабочка может отложить на твоих листочках яички, из которых появятся прожорливые гусеницы. Будешь ли ты прогонять бабочку? Кого позовешь на помощь, если появятся гусеницы?  Мимо прошел мальчик. Сорвал веточку, чтобы подарить ее маме. Как ты к этому отнесешься? Правильно ли он поступил? Расскажи, что ты чувствуешь, когда он ломает веточку.  Хотелось ли тебе расти в каком-то другом месте? Почему? Какую пользу ты приносишь в городе?  Мы будем заботиться о молодых деревцах, потому что они нуждаются в нашей защите, и никогда не будем ломать ветки  **«Представь себя маленьким червячком».**  Воспитатель: (обращается к одному ребенку). Представь себе, что ты дождевой червячок, который после дождя вылез на дорожку и лежит беззащитно на ней. На улицу выбежали дети. Они стали внимательно тебя рассматривать, наблюдать, кК ты передвигаешься. Другие унесли тебя с асфальтовой дорожки на землю, чтобы ты опять уполз в норку. А третьи начали давить червяков ногами.  Как ты себя чувствуешь в этот момент? К какому ребенку ты хотел бы попасть? Что бы ты хотел сказать детям? Ты такой маленький. Не страшно тебе в таком огромном мире? Ты живешь под землей. С кем ты там дружишь? Кого боишься? Кто твои враги? Какую погоду ты больше всего любишь?  Я желаю тебе, червячок, что бы никто и никогда тебя не обижал, чтобы все твои мечты сбылись. А теперь превращайся скорее в ребенка и всегда защищай слабых и маленьких.  **«Вершки – корешки».**  Дидактическая задача: учить детей составлять целое из частей.  Материалы: два обруча, картинки овощей.  Ход игры. Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у который используются вершки.  Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ  именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.  Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегают врассыпную. На сигнал « Раз, два, три – свою пару найди!  **«Четвертый лишний».**  Дидактическая задача: закреплять знания детей о насекомых.  Ход игры: воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:  1) заяц, еж, лиса, шмель;  2) трясогузка, паук, скворец, сорока;  3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;  4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;  5) пчела, стрекоза, енот, пчела;  6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;  7) таракан, муха, пчела, майский жук;  8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;  9) лягушка, комар, жук, бабочка;  10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.  Воспитатель читает слова, а дети должны подумать, какие из них подходят муравью (шмелю…пчеле…таракану).  Словарь: муравейник, зеленый, порхает, мед, увертливая, трудолюбивая, красная спинка, пассика, надоедливая, улей, мохнатый, звенит, река, стрекочет, паутина, квартира, тли, вредитель, «летающий цветок», соты, жужжит, хвоинки, «чемпион по прыжкам», пестрокрылая, большие глаза, рыжеусый, полосатый, рой, нектар, пыльца, гусеница, защитная окраска, отпугивающая окраска.  **«Прилетели птицы».**  Дидактическая  задача: уточнить представление о птицах.  Ход игры:  воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.  Например. Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.  Дети топают –  Что не правильно? (мухи)  - А мухи это кто? (насекомые)  - Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.  Дети топают.  - прилетели птицы: голуби, куницы…  Дети топают. Игра продолжается.  Прилетели птицы:  Голуби синицы,  Галки и стрижи,  Чибисы, стрижи,  Аисты, кукушки,  Даже совы – сплюшки,  Лебеди, скворцы.  Все вы молодцы.  Итог: воспитатель вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.  «**МИКРОПОКАЗ»**    Цель: учить детей «видеть» природу (замечать её мельчайшие детали и чувствовать её). Игра проводится в природе.     Воспитатель выкладывает на земле  «тропу» (используется обычная верёвка). Дети отправляются в поход по этой тропе (ползут рядом с верёвкой, повторяя её изгибы) и одновременно выполняют задания типа:  Посчитай, сколько жёлтых травинок ты встретил на своём пути.  Найди и убери (если попадутся тебе   по дороге) не природные объекты и  т. д.    Целесообразно, если дети представили себя каким-либо маленьким животным и не поднимали голову высоко от земли (травы). Если по пути встретится какое-либо настоящее маленькое насекомое, то воспитатель даёт задания типа:  Представь себя на месте этого насекомого, как ты думаешь, что оно сейчас сказало, о чём бы оно подумало?  Куда оно сейчас ползёт?    **«КАКИЕ ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ**»  Цель: показать многообразие природного мира, его неповторимость, выделить хорошие качества любого природного объекта.    Воспитатель дает задание:    Встаньте налево те, кто больше любит море, направо – те, кто больше любит речку, а посередине пусть останутся те, кому нравится и то, и другое.  Затем детям дают вопросы:   * Почему тебе нравится море? * Почему ты любишь речку? * Почему ты остался посредине?   Варианты заданий: зима – лето,  ромашка – колокольчик, дождь – снег.    В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что и то и другое хорошо, надо лишь замечать это хорошее в природе. в результате проведения таких игр детям становится трудно выбирать то, что лучше и они остаются посередине. Однако, это не является целью игры.  **«СЛЕПАЯ КУРИЦА»**    Цель: обеспечить получение опыта прямого общения с природой (проводится в природе) .     Дети должны  встать «гуськом», держась за пояс впереди стоящего. Воспитатель завязывает им глаза и ведёт по определенному маршруту, преодолевая «полосу препятствий» (перешагивая через камни, обходит деревья, проходя низко под опущенной веткой и т. д.) .  Маршрут намечается  воспитателем заранее и лучше, если он будет проходить по кругу. Дойдя до начала,   воспитатель развязывает  глаза детям и предлагает пройти этот же маршрут с открытыми глазами, не держась за пояс, чтобы иметь возможность посмотреть и потрогать то, что им говорил воспитатель во время   прохождения полосы препятствий, но чего они сами не видели. Пусть дети сами попробуют отгадать, где они нагибались, где обходили камень.  **«НАЙДИ СВОЁ ДЕРЕВО»**  Цель: обеспечить возможность познавать окружающую среду, использовать опыт  прямого общения с ней (проводится в природе) .    Воспитатель завязывает одному ребёнку глаза, несколько раз вращает вокруг себя и ведет к какому-нибудь дереву. Ребенок должен изучить это дерево, ощупав его. Во время изучения воспитатель задаёт наводящие вопросы:  Оно гладкое или нет?  Есть ли на нём листья?  Высоко ли от земли начинаются ветки?     Затем воспитатель отводит ребёнка от дерева, запутывает следы, развязывает глаза и предлагает  угадать «своё» дерево, используя опыт, полученный во время ощупывания дерева.     В дальнейшем можно предлагать детям игры попарн  **«НАОБОРОТ»**  Цель: показать детям наличие противоречий в природе и отметить, что всё в природе неповторимое.    Организация игры может быть разная:  1. Используется приём «по кругу»  2. Дети делятся на две команды, которые после 2-3 заданий необходимо менять составом.    Воспитатель дает детям задание  выбрать в природе что-то:  красивые – некрасивые  холодное – горячее  гладкое – шероховатое       Необходимо, чтобы дети называли только природные объекты и не путали их с предметами, созданными руками человека, т. е. акцент делается на умение детей отличать природное от не природного.   В случае командной организации детей в игре побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.  **«ТЕНЬ»**    Цель: расширить понятие детей о правилах поведения в природе, о полезной деятельности людей в природе, развивать подражательные способности детей (проводится в природе) .     Суть игры заключается в том, что у каждого человека есть тень, но наша тень особенная, она точно повторяет движения человека лишь в том случае, если он делает что-то хорошее. В противном же случае она говорит: «Не буду, не буду повторять» и даже объясняет почему.      Воспитатель делит детей на пары, в которых первый ребенок – ребенок, а второй – его  тень: «Ребенок может делать в природе всё, что считает нужным, т. е. гулять, нюхать цветы, собирать сухие веточки и т. д.   , а «тень» оценивает его поступки. В конце игры выбирается ребёнок, у которого самая послушная тен  **«ПОЛЬЗА – ВРЕД»**  Цель: дать понять детям, что в природе нет ни полезных,  ни вредных, одни только необходимые.   1 этап    Первый вариант:  «Польза – вред». (тема: живая природа) .    Дети должны встать в круг. Воспитатель задает вопрос: «Какая польза от пчелы? », дети должны по очереди ответить на вопрос, не повторяя ответы товарищей. Затем задание меняется: «Какой вред от пчелы? »    Второй вариант: «Нравится – не нравится» (тема: не живая природа) .    Принцип организации см. вариант 1.    Третий вариант: «Хорошо – плохо».(тема: времена года и 4 стихии: вода, воздух, земля и огонь). Принцип тот же.  2 этап     Воспитатель задает вопрос: «Что случилось бы, если бы все плохие качества природных объектов исчезли, и все окружающее стало бы хорошим? » (волк стал хорошим  - перестал есть зайцев, зайцев бы развелось столько, что они погрызли бы всю кору на деревьях, деревьев стало бы меньше и многим  птицам негде было бы жить) .     Выясняется, что если от всего будет только польза и никакого вреда, то жизнь на планете резко изменится и даже может погибнуть.     В конце игры воспитатель должен сделать вывод, что нет  вредных существ, нет полезных, в природе нет ничего лишнего, всё необходи  **«РАМОЧКА»**    Цель:  расширить опыт прямого общения с природой, учить замечать мельчайшие детали природных объектов и отмечать их неповторимость.     Воспитателю необходимо приготовить рамочки для всех детей  (альбомный лист сложить пополам с одной стороны вырезать окошко). В эту рамочку дети могут помещать самые красивые места из природного материала (лист дерева, травинку, кору, только не надо  срывать. Воспитатель даёт задание:  Составь  портрет  осени и назови его.  Сделай картину сегодняшнего дня  **«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК».**    Цель**:** развивать тактильные ощущения, воображения и фантазии у детей.     Для этой игры необходим мешок с двумя отверстиями по бокам, в которые дети могут просунуть руки. В этот мешок кладутся разнообразные природные материалы в зависимости от темы занятий.    Первый вариант: «Опиши и угадай».    Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и угадать, что в мешке, предварительно описав природный предмет.    Второй вариант:  «Спроси и угадай».    Ребёнок должен просунуть руки в отверстия и ощупать природный предмет. Дети должны угадать, что находится в мешке, задавая ребёнку, который щупает, вопросы:  Это гладкое или нет?  Какой оно формы?  Сколько у этого предмета углов?     Третий вариант:  «Угадаем вместе».     В игре участвуют два ребёнка: один просовывает руку с одной стороны, другой – с другой. Дети должны вместе ощупать природный материал и сообща решить, что это такое.  **«НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО»**    Цель: развивать фантазию, воображение, лексический,   словарный запас детей.    1 вариант: «Подбери определение к природному объекту».     Дети должны подобрать слова на задание воспитателя:  -Какие могут быть листья?  -Какой  может быть снег?    2 вариант: «Подбери природный объект под определение».    Воспитатель даёт задание:  -Что может быть горячим на берегу реки (в лесу, на море?  -Что  может быть тёмным в городе (в парке, на поляне?     Педагог должен следить, чтобы дети использовали для подбора только объект природы.  **«Угадай растение по описанию»**  Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.  Игровое действие. Поиск предмета по загадке-описанию.  Правило. Показывать растение можно только после рассказа воспитателя по его просьбе.  Оборудование. Для первых игр отбирают несколько комнатных растений (2—3) с заметными отличительными признаками. Их расставляют на столе так, чтобы всем детям было хорошо видно каждое растение.  Ход игры. Воспитатель начинает подробно рассказывать об одном из растений. Сначала он, например, отмечает, на что оно похоже («на дерево», на «травку»), затем просит сказать, есть ли у растения стебель. Педагог обращает внимание детей на форму листьев (круглые, овальной формы — как огурчик, узкие, длинные), окраску цветов (основные цвета), их количество на цветоножке. Первое описание дается в медленном темпе, так, чтобы дети смогли увидеть и рассмотреть все то, о чем говорит воспитатель. Закончив описание, педагог спрашивает: «О каком растении я вам рассказала?» Дети показывают растение и, если могут, называют его. **Можно предложить ребятам найти в групповой комнате все растения, похожие на описанное**  **«Представь себе, что ты паучок».**  ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛОГАЕТ ДЕТЯМ ВСПОМНИТЬ МУЛЬТФИЛЬМ ПРО ПАУЧКА, У КОТОРОГО НЕ БЫЛО ДРУЗЕЙ, ПОТОМУЧТО ВСЕ ЕГО БОЯЛСЬ И СЧИТАЛИ НЕКРАСИВЫМ.  ХОД ИГРЫ: воспитатель. Мы много говорили онасекомых. Паук - не насекомое, потому-то у него не шерсть, а восемь ножек. Но он тоже очень маленький по сравнению с другими животными. Что вы знаете о паучке? Давайте поиграем? Представьте что вы маленькие паучки. У вас восемь ножек, и вы, ловко перебирая ими, можете ползать по травинкам и даже по ровной стене. А вы еще умеете плести паутину. Она легкая, воздушная. Иногда на нее попадают капельки росы и блестят на солнце. Тогда паутинка становиться еще красивее. Она расположена в очень тихом и уютном месте. Вы любите кататься на ней, когда дует легкий ветерок. (Далее обращается к одному ребенку).Что ты можешь сказать о себе, паучок? Опиши свою внешность. Что в твоей внешности, по-твоему, наиболее привлекательно. С кем из насекомых или паукообразных ты дружишь? Когда в твою паутину попадают другие насекомые - это хорошо или плохо? А если бы никто не попадался в твою паутину, что было бы с тобой? Как ты думаешь, если бы тебя и других паучков не было на земле, что-нибудь изменилось? Кого ты боишься? Как ты относишься к тому, что многие люди тебя боятся и не любят? Что ты чувствуешь, когда твою паутинку смахивают веником? Где ты любишь плести свою паутину? О чем ты мечтаешь, когда отдыхаешь на ней? Ты знаешь, что люди бывают красивые и некрасивые? Ты же не будешь убивать и обижать некрасивых людей, ведь они не виноваты в том, что они родились. Так животные, в том числе и насекомые, паукообразные бывают красивые и некрасивые. Мне кажется, что каждый красив по- своему, нужно только очень внимательно присмотреться. Да и нет на земле бесполезных животных. Ты посмотрел на мир глазами паучка. Теперь, я буду знать, что ты никого не убьешь, и никому не позволишь уничтожать паучко  **« По муравьиной тропе».**  Воспитатель, (обращается по очереди к разным детям). Сейчас я прикоснусь до тебя волшебной палочкой, скажу заклинание, и ты превратишься в муравья. Не боишься? Расскажи мне, муравьишка, какую пользу ты приносишь людям, в природе? Ты такой маленький. Как бы ты чувствовал, если бы тебя никто не замечал?  Ты бежишь по дорожке. Вдруг идет человек и не смотрит под ноги. Он такой огромный по сравнению с тобой! Вот он поднимает ногу. Что ты чувствуешь  этот момент? Что ты ему хочешь крикнуть? В чем упрекнуть? О чем попросить?  Ты со своими братьями муравьями очень долго строил дом-муравейник. Сколько палочек, веточек пришлось принести, чтобы собрать дом для всех. Как все муравьи радовались, когда он был наконец построен! Но вот какой-то мальчишка ради забавы разрушил палкой муравейник, да еще смеялся над разбегающимися муравьями. Что бы ты почувствовал по отношению к этому разрушителю? О чем рассказал, чтобы он никогда так не делал?  Скоро-скоро муравейник закрывается на ночь, а ты еще далеко. Чтобы ты почувствовал, опаздывая в муравейник? Кого бы ты попросил помочь тебе добраться поскорее до дома?  В лес часто приходят туристы. Они любят разводить костры. Как бы ты почувствовал себя, если бы костер разводили прямо около муравейника, что бы ты им сказал? О чем бы прошептал?  В твоем мире много насекомых. С кем из них ты дружишь? Как защищаешься от врагов? О чем мечтаешь после трудового дня?  Вот и побывал ты маленьким муравьем. И теперь, когда увидишь муравья, поздоровайся с ним, спроси, как у него дела. Никогда не обижай маленьких, заботься о беззащитных.  **«Природа создала репейник, чтобы он приставал».**  Воспитатель. Дети, представьте себе теплый солнечный день. Кругом цветут ромашки, колокольчики, луговые гвоздики, кашка и другие цветы. Через середину луга проходит узкая тропинка. Возле нее растет одинокий репейник. Он цепляется за одежду всех людей, которые проходят мимо, за шерсть животных, пробегающих мимо. Люди по- разному реагируют на прилипчивого репейника. Одни- спокойно, даже собирают круглые липучки, делают из них брошки, корзиночки, игрушки; другие- злятся, ругаются, обрывая колючки с одежды.  Представьте, что вы и есть репейники, растущие вдоль дороги. Н что вы обижаетесь, стоя у дороги? Чего вы боитесь? Как бы вы отнеслись к тому, что дети обрывают ваши колючки и кидаются ими? Что вы могли бы рассказать хорошего о себе? Для кого вы могли бы стать защитой? Кого бы могли вылечить? Какой целебной силой обладают ваши корни и листья? В какие игры вы могли бы поиграть с детьми? Хотели бы вы расти в таком месте, где не ходят люди? Почему? О чем вы мечтаете? Почему вы ко всем цепляетесь?  Каждое растение интересно по- своему и нуждается в нашем внимании и заботе.  **«Бездомному всегда плохо».**  Воспитатель: Вчера на улице мы видели бродячего щенка. У него не было хозяина. Никто не приласкает его, не накормит, не согреет. В дождь и снег он на улице один. (Далее обращается к одному ребенку). Жалко тебе щенка? Как мы ему можем помочь? Представь себя на его месте.  Почему ты очутился на улице? А как ты думаешь правильно ли поступают те, кто сначала заводит животных, а потом выбрасывают их? Что бы ты посоветовал делать людям, чтобы не было бездомных животных?     Что можно построить для бездомных животных? Что должен знать каждый человек, покупая какое- либо животное? Где бы ты жил, если бы тебя оставили на улице? О чем бы ты мечтал в дождливый или морозный день? Как бы ты чувствовал себя, если бы из теплого подъезда выгнали на холод? Что бы ты хотел сказать людям, которые проходят мимо тебя на улице и не обращают никакого внимания? О чем ты думаешь ночью, когда остаешься во дворе? Как бы ты поблагодарил человека, который накормил тебя? Что ты чувствуешь, когда тебе говорят добрые слова, гладят, играют с тобой? А когда ругают? У тебя есть друзья? Кто они?  Бездомные собаки часто болеют, нападают на людей, поэтому их отлавливают специальные люди, а потом отвозят в специальные питомники или уничтожают. Справедливо ли это? Как должны поступать люди с тем, кому плохо? Что бы ты сказал человеку, который забрал тебя с улицы домой? Как бы ты к нему относился?  Очень плохо, когда у тебя нет дома. Старайся всегда помочь бездомным. Помните об ответственности за тех, кого мы приучили. |