Дидактические

игры по ознакомлению с окружающим миром

 Игры сгруппированы по разделам:

* Игры по ознакомлению детей с деревьями и кустарниками;
* Игры для ознакомления детей с овощами и фруктами;
* Игры для ознакомления детей с растениями;
* Игры для ознакомления детей с животными;

**ИГРЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДЕТЕЙ**

**С ДЕРЕВЬЯМИ И КУСТАРНИКАМИ**

**НАЙДИ ЛИСТОК, КАКОЙ ПОКАЖУ**

(игра для детей 3-4-лет)

**Дидактическая задача:** найти предметы по сходству.

**Игровое действие**: бег детей с определенными листочками.

**Правило:** бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

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 (тополь, дуб, береза и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый лист и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

**НАЙДИ В БУКЕТЕ ТАКОЙ ЖЕ ЛИСТОК**

(игра для детей 3-4-лет)

**Дидактическая задача**: найти предмет по сходству.

**Игровое действие**: поиск похожего предмета.

**Правило:** листок поднимать после того, как назовет и покажет его воспитатель.

**Оборудование:** подобрать одинаковые букеты из 3 – 4 разных листьев. Игра проводится на прогулке.

**Ход игры:** воспитатель раздает детям букеты, такой же оставляет себе. Затем показывает им какой – нибудь лист, например кленовый, и предлагает: «Раз, два, три – такой лист покажи!» Дети поднимают руку с кленовым листом.

Игру повторяют несколько раз с остальными листиками букета.

Вариант 2.

Ребенок (ведущий) описывает лист из букета по внешним признакам, дети находят в своем букете такой же лист.

**ТАКОЙ ЛИСТОК, ЛЕТИ КО МНЕ!**

(игра для детей 4-5лет)

**Дидактическая задача**: найти предметы по сходству.

**Игровое действие**: подбежать к воспитателю по его сигналу.

**Правило:** бежать к воспитателю можно только по сигналу и только с таким же, как у педагога, листком в руке.

**Оборудование:** подобрать резко отличающиеся форме листья клена, рябины, березы (или других, распространенных в данной местности деревьев).

**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 такие же, бегут к воспитателю. Если ребенок ошибся, воспитатель дает ему свой лист для сравнения.

Вариант 2.

Ребенок (ведущий) называет дерево или куст, дети находят у себя лист и бегут к ведущему.

**НАЙДИ ЛИСТОК**

(игра для детей 5-6 лет)

**Дидактическая задача**: найти часть по целому.

**Игровые действия**: поиски предмета.

**Правило:** искать лист на земле можно после слов воспитателя.

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

**КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЕТ БЕРЕЗУ, ЕЛЬ, ДУБ**

(игра для детей 5-6 лет)

**Дидактическая задача**: найти дерево по названию.

**Игровое действие**: бег к названному (соревнование «Кто быстрее найдет дерево»).

**Правило**: бежать к названному дереву можно только по команде «Беги!».

**Ход игры:** воспитатель называет хорошо знакомое детям 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.

Вариант 2.

**Дидактическая задача**: найти предмет по описанию.

**Игровое действие**: угадывание растений по описанию.

**Правило**: искать дерево можно только после рассказа воспитателя.

**Ход игры**: воспитатель описывает знакомые детям деревья, выбирая из них те, которые имеют малозаметные отличительные признаки (например, ель и сосна, рябина и акация).

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.

**ДЕРЕВЬЯ И КУСТАРНИКИ**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготовленных деталей. Правильно располагать ветви согласно размеру и ширине.

**Материал.** Дидактическая картина, разрезные части деревьев и ку­старников, вырезанные зеленые листья.

**Задания.**

1. Составить дерево или кустарник.

2. Найти три признака, по которым можно отличить дерево от ку­старника. (Дерево от кустарника отличают, как правило, по трем признакам:

а) по высоте;

б) по толщине ствола;

в) по количеству стволов, отходящих от корневой системы (у дерева ствол один, а у кустарника - несколько).
 3. Выбрать самый главный из отличительных признаков. **Правила**

1. Количество играющих 6- 7 человек.

2. Побеждает тот, кто смог быстро и правильно составить дерево
и кустарник и ответить на поставленные вопросы.

**Алгоритм проведения.**

1. Педагог ставит игровую задачу:

— Сегодня нам с вами предстоит посадить лес. На картине (заранее
заготовленной) для каждого вашего дерева и кустарника найдется
место. На столе лежат необходимые для этого детали. Ваша задача
заключается в том, чтобы правильно подобрать части деревьев и ку­старников и выполнить задание.

2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

3. Дети начинают выполнять игровые действия.

4. Выявляется победитель.

5. В конце игры подводится итог.

**ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОВОЩАМИ И ФРУКТАМИ**

**ВЕРШКИ И КОРЕШКИ**

(игра для детей 6-7 лет)

**Дидактическая задача**: составить целое из частей.

**Игровые действия**: поиски своей пары.

**Правило:** искать свой «вершок» или «корешок» можно только по сигналу. С одним и тем же ребенком вставить в пару все время нельзя, надо искать и другую пару.

**Ход игры**: во время прогулки после уборки урожая на огороде воспитатель делит детей на две группы. Одной из них он дает корешки (лук, репа, морковь, картофель и др.), другой – вершки – ботву. Все «вершки» и «корешки» перепутались. Раз, два, три – свою пару найди!» По этому сигналу все дети подбирают себе пару.

*Второй вариант.*

«Вершки» (или «корешки») стоят на месте. По площадке бегает только одна подгруппа ребят. Воспитатель дает команду: «Корешки», найдите свои «вершки»!» Дети должны стать так, чтобы ботва и корень составили одно целое.

Правильность выполнения задания могут проверить «волшебные ворота» (воспитатель и кто – нибудь из детей), через которые проходят все пары. Чтобы интерес к игре не угас и дети получили знания о разных растениях, надо предложить им поменяться несколько раз вершками и корешками.

**СОЗРЕЛО – НЕ СОЗРЕЛО**

(игра для детей 6-7 лет)

**Дидактическая задача**: определить спелость овощей и фруктов по внешним признакам.

**Игровое действие**: поиск пары

**Правило**: искать спелое или неспелое можно только по сигналу воспитателя.

**Оборудование:** вначале нужно подбирать овощи и фрукты с яркими признаками спелости, выраженными в окраске. Например, помидоры, сливы, абрикосы и др. При повторении игры можно предлагать фрукты (овощи) с менее заметными признаками спелости. Например, яблоко, грушу и др.

Ход игры: игру можно провести как подвижную. Половине группы детей воспитатель раздает спелые овощи и фрукты, а остальным – неспелые. По сигналу дети ищут свою пару, т.е. товарища, у которого в руках такой же предмет, но другой степени зрелости.

В ходе игры дети несколько раз меняются овощами и фруктами, чтобы лучше узнать признаки спелых и не спелых овощей и фруктов.

**СЪЕДОБНОЕ – НЕСЪЕДОБНОЕ**

(игра для детей 6-7 лет)

**Содержание знаний**: напомнить детям о том, что овощные культуры выращивают для питания. У одних в пищу идет надземная часть – вершки, у других – подземная – корешки. Накануне прочитать ребятам сказку «Мужик и медведь», а затем предложить детям вспомнить ее содержание: мужик и медведь решили вместе пахать и сеять, а урожай делить пополам. Хитрый мужик все время выбирал съедобную часть (вершки или корешки) в зависимости от того, какой овощ посеян, а остальное отдавал медведю.

**Дидактическая задача:** выбрать растения, используемые в питании.

**Правило:** нельзя называть фрукты и ягоды, так как они сеются не на один год, и медведю легко будет узнать, какая часть съедобная. Мужик должен выбирать для посева такие овощи, чтобы ему доставалось съедобная часть.

**Оборудование**: на столе лежит овощи и фрукты со съедобными корешками (морковь, свекла, репа, редька, лук и др.) и со съедобными вершками (капуста, помидоры, горох, огурцы и др.).

**Ход игры**: воспитатель вызывает двух ребят. Один из них будет исполнять роль мужика, другой – медведя. Мужик предлагает такие овощи для посева, чтобы ему достался плод, а медведю – ботва или корни, которые не едят. Например, он говорит: «Будем сеять редис. Осенью я возьму себе корешки». Медведь же выбирает себе другую часть растения, не употребляемую в пищу: «Я уже брал раньше корешки, они невкусные (в прошлый раз «сеяли», например, капусту). Возьму сейчас вершки».

При повторении игры на эти же роли выбирают новых детей.

**ЧТО СНАЧАЛА, ЧТО ПОТОМ!**

(игра для детей 5-6 лет)

**Дидактическая задача**: определить степень зрелости овощей и фруктов по внешним признакам.

**Игровые действия:** поиск своей группы.

**Правило:** искать свое место среди товарищей можно только по сигналу.

**Оборудование:** овощи и фрукты (4 – 5 названий) разной степени спелости. Например, помидор зеленый, начинающий краснеть – бурый и красный.

**Ход игры**: овощи и фрукты воспитатель раздает детям и предлагает их «перепутать». По сигналу: «Найди свой овощ!» - дети, в руках у которых овощи и фрукты одного названия, собираются в группки. Причем внутри каждой группки они должны стать так, чтобы было видно, что сначала, что потом, то есть соблюсти последовательность созревания – от неспелого к спелому. Выигрывает то звено, которое соберется быстро и встанет в правильной последовательности.

В ходе игры дети несколько раз меняются предметами.

**ВОЛШЕБНЫЕ ЭКРАНЧИКИ**

 (игра для детей 6-7 лет)

**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.

**ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ**

**С РАСТЕНИЯМИ**

**ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН**

 (игра для детей 5-7 лет)

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

**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 помидоре».- Как вы думаете, дети, какие овощи откликнулись на его призыв?
Дети называют, выделяя голосом нужные звуки: горох, морковь, картофель, 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.

**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»

**НАЙДИ, ЧТО ОПИШУ**

(игра для детей 5 - 6 лет)

**Дидактическая задача**: найти растение по описанию.

**Игровое действие**: поиск растения по описанию отличительных признаков.

**Правило**: назвать растение можно только после его описания.

**Оборудование:** 5-6 растений, из них несколько названий одного семейства, но разных видов, например: пеларгония душистая и зональная, бегония пестролистая и королевская, традесканция зебровидная и зеленая и т.д.

**Ход игры:** воспитатель расставляет растения так, чтобы дети хорошо видели особенности каждого из них. Затем описывает общие признаки растений одного и того же названия (скажем, традесканции), после чего называет отличительный признак каждого растения.

Дети внимательно слушают рассказ воспитателя. Затем он предлагает кому – либо из ребят показать растение и назвать его. Ребенок становится ведущим.

**ГДЕ СПРЯТАНО РАСТЕНИЕ?**

(игра для детей 4-5 лет)

**Дидактическая задача**: запомнить расположение предметов, найти изменения в их расположении.

**Игровые действия**: поиски изменений в расположении растений.

**Правило**: смотреть, что убирает воспитатель, нельзя.

**Оборудование:** для первой игры нужно 4-5 растений, для последующих – до 7-8.

**Ход игры**: комнатные растения ставят на столе в один ряд. Всех детей, сидящих полукругом, воспитатель просит хорошо рассмотреть и запомнить растения и их расположение, а затем закрыть глаза. В это время педагог меняет растения местами (вначале два растения, а затем два – три). «А теперь откройте глаза и скажите, что изменилось, - предлагает он. – Какие растения переставлены? Покажите, где они стояли раньше». (Дети показывают.)

Вариант 2.

Одно растение можно убрать, а остальные сдвинуть так, чтобы не было видно, какого растения не стало. Дети должны назвать спрятанное растение.

**СОБЕРИ РАСТЕНИЕ**

 (игра для детей 4-5 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о строении растения, его частях и их значении для жизни растений.

**Материал.** Большая картина с изображением лужайки (без цветов, травы и т.д.) и прорезями для растений, разрезные части растения (корень, стебель, листья, цветок, плод).

**Задание:**

1. Вспомнить, каково строение растения.

2. Выбрать из предложенного материала то, что может являться частью растения.

3. Собирать из частей целое растение, назвать его и посадить на лу­жайку.

**Правило:**

1. Количество играющих от 4 до 6 человек.

2. Выигрывает тот, кто быстро и правильно собрал своерастение
и посадил его на лужайку.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог:

— Ребята, на этой полянке когда-то росли прекрасные цветы. Но однажды здесь пронесся страшный ураган. После него осталось вот что... (Воспитатель показывает детям пустую желто-коричневую лу­жайку под синим небом.)

— Нравится ли вам эта лужайка? Можно ли ее так назвать? *(Нет.)*

*—* Как сделать ее красивой? *(Нужно посадить растения.)*

— Давайте оживим эту лужайку. Посадим цветы, сделаем ее краси­вой. Будут на ней расти цветы, прилетят и нарядные бабочки, и стре­козы, и пчелы. Будет она как прежде, и даже лучше. Будет радовать своей красотой не только нас, но и всех людей.

2. Детям предоставляются наборы не только разрезных частей рас­тений, но и ненужные предметы.

3. Дети выбирают, что им нужно, а затемсоставляют растение, называют его и сажают на лужайку

4. В процессе общей работы получается красочная картина с изо­бражением прекрасной лужайки.

5. Детям, которые отличились при выполнении задания, предостав­ляется возможность поместить «прилетевших» бабочек, стрекоз и пчел
на цветы лужайки.

6. В конце игры подводится итог.

**ЧУДО ЦВЕТОК**

(игра для детей 4-5 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о внешнем виде цветка, его строении (корень, стебель, листья, цветок, плод). Знакомить с потребностями растения в определенных условиях (вода, почва, солнечный свет, воздух, тепло) для нормального роста и развития. Познакомить с этапами раз­вития живого существа, со свойствами, с качествами живого. Формировать общепринятые эстетические эталоны. Развивать мышление, воображе­ние, речь. Прививать любовь к природе, потребность заботиться о живых существах (в данном случае — о растении).

**Материал.** Дидактическая картина, поделенная на две половины: па одной половине изображен слой почвы и воздух, на другой - карточки с изображением благоприятных условий для роста и развития растения, этапов жизни растения, которые возможно вставлять на первую половину дидактической картины в определенной последователь­ности, иллюстрируя тем самым цикл жизни растения.

**Задания**

1 . Подобрать только те карточки, на которых изображены условия для благополучного развития растения, и вставить на первую поло­вину картины.

2. Внимательно рассмотреть этапы жизни растения, последователь­но рассказать о них и расставить их на дидактической картине.

**Правило:**

1. Количество играющих не более 5 человек.

2. Играть по очереди.

3. Тот, кто правильно справился с заданием, считается знатоком.

**Алгоритм проведения:**

1 . Педагог проводит краткую беседу с детьми, настраивает их на бу­дущую игру.

- Все мы любим цветы — и взрослые, и дети. За что мы их любим? *(За красоту.)*

*-* Хорошо, когда цветов много. Они украшают наше жилье, под­нимают нам настроение. А как вы думаете, цветы живые, они что-нибудь чувствуют? Оказывается, цветам, как и любому живому су­ществу, требуется забота, любовь, определенные условия проживания. У вас дома есть цветы? Как вы о них заботитесь? Что им необходимо каждый день?

2. Педагог предлагает детям рассмотреть наглядный материал и до­гадаться, о чем будет игра.

3. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

4. В конце игры подводится итог.

**КОМУ НУЖНА ВОДА, А КОМУ ПОЛЯНКА**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Знакомить детей с любимым местожительством различных растений (солнечная полянка или затененная опушка леса, рядом с водой или в воде). Знакомить с научной терминологией, характери­зующей растения по условиям проживания (влаголюбивое, засухоу­стойчивое, светолюбивое, теневыносливое). Рассказать о способах приспособления растения к обилию или недостатку влаги, выявить связь между средой обитания растений и их внешним видом. Закреплять знания детей о строении растений, разнообразии внешнего вида, об особенностях строения корня, листьев и т.д.

**Материал**. Дидактическая картина с изображением лесного масси­ва, в котором присутствует водоем, лесная полянка; вырезанные изоб­ражения цветов лесов, полей, водоемов.

**Задания**:

1. Выбрать одно из растений, которое понравилось больше осталь­ных, назвать его. Рассказать, чем оно понравилось, составить рассказ о его внешнем виде.

2. Подумать и сказать, на какое место прекрасной картины хотел бы посадить цветок.

3. «Посадить» цветок и объяснить, почему именно это место выбрал для цветка.

**Правило:**

1. В игру могут играть от 2 до 5 человек.

2. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей,
сможет связно объяснить свои действия.

Алгоритм проведения:

1. Педагог рассказывает детям о разнообразии растений и их по­требностях в тех или иных условиях. Предлагает вспомнить, какие растения дети встречали в лесу, в поле, а какие - в водоемах или близко к воде. В каких местах любит расти одуванчик - на солнечной полянке или на затененной опушке леса? Где бы понравилось расти желтой калужнице - рядом с водой или в воде?

2. Педагог знакомитдетей с игровойзадачей и правилами игры.

3. В конце игры подводится итог

**ПРИГОТОВЬ ЛЕКАРСТВО**

 (игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Знакомить детей с лекарственными травами, закреплять знания о строении растения. Формировать умение правильно использовать полезные травы (знать, с какого растения какую часть надо взять для приготовления лекарства и в какое время года это сделать, чтобы не нанести ущерб природе). Обратить внимание детей на то, что от природы мы получаем не только красоту, но и пользу. Формировать доброжелательность, чуткое отношение к окружающе­му нас миру.

**Материал.** Гербарии лекарственных растений, карточки с изобра­жением лекарственных растений, разрезные карточки, использующиеся для выполнения таких заданий, как: собери растение, найди нужные части растения для приготовления лекарства; «посуда» для отваров и настоев.

**Задания**

1. Выбрать лекарственные растения, которые помогут избавиться от простуды, или от кашля, или от боли в животе, или от зубной боли и т.д.

 2. Отобрать нужные части растения для приготовления лекарства (отвара или настоя).

3. Подобрать «посуду» (чайник для заваривания чая из зверобоя,
мяты, липы и т.д.; тазик для варенья из малины, черники и т.д.) для
приготовления лекарства.

4. Рассказать о своем лекарстве.

**Правило:**

1. Играть по командам (3 команды по 2- 3 человека в каждой).

2. Выигрывает тот ребенок, который правильно приготовит лекарство, расскажет, для чего нужно его лекарство, и объяснит технологию
приготовления.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог говорит:

- Ребята, давайте рассмотрим гербарии лекарственных растений. Назовите знакомые вам растения, расскажите об их лечебных свой­ствах. (Одни дети рассказывают, другие - слушают, воспитатель уточ­няет высказывания детей.)

1. Педагог объясняет правила игры и задание.

Сегодня вы будете выступать в роли фармацевтов. Это люди**,** которые работают и аптеках и готовят лекарства.

1. В конце игры подводится итог.

**ДОМИК ДЛЯ ЛИСТОЧКОВ**

 (игра для детей 5-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей о строении деревьев и кустарников. Формировать умение угадывать названия деревьев, кустарников по ство­лам, направлениям веток, плодам, оставшимся с осени. Формировать умение правильно подбирать листочки к деревьям и кустарникам.

**Материал.** Большая картина, изображающая лес в середине весен­него периода, наборы разнообразных вырезанных из бумаги весенних листочков для деревьев и кустарников, которые находятся на картине.

**Задания:**

1. Определить, какое дерево или кустарник вы хотите нарядить в весенний наряд.

2. Выбрать весенние листочки, соответствующие данному дереву или кустарнику.

3. Нарядить в весенний наряд деревья и кустарники в нашем лесу.

**Правило:**

1. Количество играющих 5- 6 человек; если игра идет по командам, то 3 команды по 2- 3 человека.

2. Победителями считаются те дети, которые быстро, правильно
и аккуратно выполнили задание.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог настраивает детей на игру.

- Перед вами лес, проснувшийся весной. Солнышко разбудило его своими теплыми лучами, растопило снег, побежали веселые ручейки и напоили землю. Лес начинает оживать. Как вы думаете, как узнать, что деревья и кустарники проснулись? *(У них появляются почки, ко­торые начинают потихонечку расти, набухать.)*

- Кто спрятался в этих почках, в этих домиках?

2. Педагог объясняет детям правила игры и задание.

- Давайте подберем каждому дереву и кустарнику соответствующую одежду. Кого вы хотели бы нарядить?

3. Дети высказываются и начинают наряжать выбранные ими де­ревья и кустарники.

*Примечание.* На картине есть ориентиры, позволяющие детям пра­вильно узнать названия деревьев и кустарников (березу дети определят по белому стволу; дуб - по могучему, богатырскому строению; липу, клен - по плодам, оставшимся с осени, и т.д.).

4. В конце игры подводится итог.

**ИГРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ**

**С ЖИВОТНЫМИ**

**ОТГАДАЙ КТО ЭТО?**

(игра для детей 3-4 лет)

**Цель**: Закреплять знания детей о животных, учить подражать их голосам.

**Ход игры**: Дети изображают знакомых животных, сидящих в домиках. Воспитатель по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: "Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?" Дети отвечают: "Му-му-му!", "Бе-е-е", "Мяу-мяу!" и т.д. Воспитатель отгадывает, кто живет в домике.

Вариант 2.

**Цель:** Закреплять представления детей о характерных признаках диких и домашних животных.

**Ход игры**: ведущий (воспитатель или ребенок) описывает животное (его внешний вид, повадки, среду обитания…) дети должны отгадать про кого идет речь и голосом изобразить данное животное.

**ЧТО СНАЧАЛА, ЧТО ПОТОМ.**

 (игра для детей 4-5 лет)

**Цель:** Закреплять знания детей о развитии и росте животных.

**Ход игры**: Детям предъявляются предметы: яйцо, цыпленок, макет курицы; котенок, кошка; щенок, собака. Детям необходимо расположить эти предметы в правильном порядке.

**ПОСТРОЙ ДОМИК ДЛЯ ЖИВОТНОГО**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель.** Закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных, их жилье, стройматериалах, которые они используют. Формировать умение подбирать правильный материал для по­стройки дома любому из животных.

**Материал.** Большая дидактическая картина, карточки с изображениями домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т.п.), строй материалов (веточки, травинки, пух, листья и т.д.), самих животных.

**Задания:**

1. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь,

2. Выбрать из предложенного стройматериала только то, что нуж­но для вашего животного.

3. Подобрать домик для животного.

 4. Рассказать о своем выборе.

**Правило:**

1. В игру играют в командах (3 команды по 2—3 человека в каждой),

2. Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить
свой выбор, выиграл.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришил телеграмма.

- Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жилье. Поможем построить домики зверям

- Выберите тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их
по имени. Чтобы у нас все хорошо получилось, нужно знать, как
правильно это сделать.

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.

3. В конце игры подводится итог.

**ГНЕЗДОВЬЯ ПТИЦ**

(игра для детей 5-6 лет)

**Цель.** Познакомить детей с разнообразием видов гнездовий птиц. Закреплять знания детей о строительных материалах, используемых птицами при строительстве гнезд, процессе строительства птицами гнезд, природных приспособлениях птиц-строителей. Развивать умение соотносить размер гнезда с величиной птиц, типы природных мате­риалов с птицей-строителем, особенностями образа жизни птиц в за­висимости от места, где она вьет гнездо.

**Материал.** Два полотна с гнездами птиц, карточки с изображением птиц — строителей этих гнезд, наборы строительных материалов для различного типа гнезд.

**Задание.** Рассадить птиц по гнездам согласно их предпочтениям
(у воды, высоко над землей и т.д.).

**Правило:**

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.

2. При выборе птиц следует аккуратно относиться к наглядному материалу (карточкам и наборам).

3. При соотнесении птицы и ее гнезда, предполагаемого строитель­ного материала надо руководствоваться своими знаниями.

4. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи рас­сказать о своем выборе, своих умозаключениях.

**Алгоритм проведения:**

1. В начале игры педагог знакомит детей с птицами - участниками игры, коротко рассказывает об особенностях каждой птицы.

2. Педагог предлагает детям выбрать каждому по одной птице, внимательно ее рассмотреть.

3. В конце игры подводится итог.

**ЗИМНИЕ ЗАПАСЫ**

(игра для детей 5-7 лет)

**Цель**. Закреплять знания детей о жителях леса, их образе жизни. Формировать умение детей правильно дифференцировать пищу зверей. Учить действиям анализа и синтеза, умению выделять части целого, из частей составлять целое.

**Материал**. Изображения лесных зверей, различных продуктов пи­тания и лесных даров, разрезные картинки с изображением продуктов и даров.

**Задания:**

1. Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зи­му (у одних зверей склад в норке, у других—в дупле, третьи закапы­вают его под сухие листья, корни деревьев и т.д.).

2. Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверек.

3. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.
**Правило:** '

1. В игру играют от 4 до 6 человек.

2. Каждый ребенок выбирает зверька, которому он хотел бы помочь заготовить запасы на зиму.

3. Выигрывает тот ребенок, который быстро и правильно помог своему зверьку и смог набрать большее количество карточек.

**Алгоритм проведения:**

 1. Педагог говорит:

- Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей но и всех живых существ - в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают, что после щедрой осени придет суровая зима, принесет морозы и снега, которые укроют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить долгую холодную зиму. Давайте, ребята, поможем им приготовиться к зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются)

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети помогают своим зверям подготовить запасы на зиму.

4. Кто хорошо помог своему зверьку, имеет право совершить еще одно доброе дело. Доброе дело заключается в том, что ребенку дается возможность помочь своему товарищу или еще одному зверьку

5. За каждое выполненное доброе дело ребенок получает карточку.

6. В конце игры подводится итог.

*Примечание* : воспитатель предлагает детям изменить правила (например, выбрать пищу и угостить тех животных, которые употребляют данную пищу, прокомментировать свое решение).

**ЧЕЙ СЛЕД?**

(игра для детей 6-7 лет)

**Цель**. Уточнять и закреплять знания детей о диких животных, о образе жизни в зимнем лесу. Познакомить с понятием «следы», выяснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

**Материал.** Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

**Задания:**

1. Внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса.|

2.Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.

3. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами).

**Правило:**

1. количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

**Алгоритм проведения:**

1. Педагог говорит:

- Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Все спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.

- Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто-нибудь из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

- Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу - зимой или на мокром песке - в другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте. Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети начинают играть.

4. В конце игры подводится итог.

**ДОМ ДЛЯ ПОРОСЕНКА**

(игра для детей 4-5 лет)

**Цель.** Дать первоначальные сведения о процессе постройки дома (выбор места, подготовка к строительству, заготовка стройматериалов и т.д.). Формировать умение планировать свою деятельность, работать сообща. Воспитывать умение слушать товарища, считаться с его мне­нием, помогать.

**Материал.** Сказка С.Михалкова «Три поросенка», карточки с изоб­ражением героев сказки, большая картина леса, «стройматериалы» (нарисованные и вырезанные из бумаги камни, солома, ветки), кон­туры домов, на которые будут наклеиваться «стройматериалы», клей-карандаш.

**Задание.** Построить дом каждому поросенку, рассказать о процессе строительства.

**Правило:**

1. Принимать участие в игре могут 3- 6 человек.

2. Работать по командам дружно, те, кто мешает продуктивной деятельности команды, приносит своей команде отрицательный балл.

3. Если команда самостоятельно, без напоминания педагога укра­сила свою постройку, территорию около нее, то ей даются дополни­тельные баллы.

4. Выигрывает та команда, у которой нет отрицательных баллов, которая справилась с заданием (аккуратно и красиво построила дом и смогла рассказать о процессе строительства).

**Алгоритм проведения:**

 1. Дети делятся на три команды по 2- 3 человека.

2. Каждая команда выбирает одного из трех поросят: Ниф - Нифа, Нуф - Нуфа или Наф - Нафа. Того, кому они хотели бы помочь постро­ить дом.

3. дети в командах советуются, где лучше расположить дом своего героя, планируют совместную деятельность.

4. Происходит процесс строительства.

5. В конце игры подводится итог.